***Thème :*** débile (type Naheulbeuk), armes et armures uniquement containeurs a nourriture + nourriture

***Nom :*** La bagarre du saint jambon

***Histoire :*** Sorcier maléfique a jeté un maléfice à l’ancien roi. Royaume des gros tas se fait envahir par les royaumes voisins. Il faut retrouver le roi transformé en jambon avant qu’il ne se fasse bouffer par n’importe qui. Malheureusement, toutes les armes ont été saisies, il ne reste que de la bouffe et les armures qui trainent.

***Équipe :*** au choix entre Charcutier (DPS armes lourdes), pilier de bar (tank), crève-dalle (voleur armes cac), cuistot (druide), poivrot (armes de jet), team de 2

***Items :*** consommables (nourriture cuisinée + boissons), équipement (armes, armures : casque + plastron + bouclier), ressources (ingrédients pour potion)

***Map :*** générée aléatoirement avec ses évènements, taille carrée (lvl1 : 5x5 puis 7x7 puis 9x9), déplacement case par case, minimap, 1 salle cachée par niveau activable par interrupteur

***Ennemis :*** Apparition aléatoire (1 à 4) à chaque déplacement, boss en fin d’étage (1 boss + 2 sbires), loot rare sur les ennemis, assuré sur les boss

***Combat :*** Tour par tour dépendant de l’adresse du personnage, statuts (empoisonné, attaque/défense augmentée/diminuée), capacités demandant de l’énergie, fuite (risque de tatanne)

***Caractéristiques :*** PV, PE (réserve pour lancer capacités), attaque (dégats sans arme), défense (résistance sans armure), agilité (esquive + coups critiques), initiative (ordre de passage du tour)

***Évènements :***

pièges (piège à loup, mines),

salle de buffet(possibilité de se servir dans le buffet mais une chance sur 2 de se faire agresser par des ennemies)

garde-manger (stuff gratuit)

couloir-gardé (devoir battre les gardes pour avancer mais possibilité de faire demi-tour et donne de vrai)

cuisine (boost de popote pour le druide)

***Extra :*** Marchands et pièces d’or, choix de fin (manger le roi et devenir roi), interface graphique

Génération aléatoire des donjons, progression des niveaux, évènements aléatoires, possibilité de manger ses armes pour heal, interface graphique, minimap textuelle