

# Dungeon Squad! - Version Française

Olivier Rey

2021-10-03

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Dungeon Squad! - Version Française</b>	<b>3</b>
1.1	Introduction	3
1.2	Ce dont vous avez besoin pour jouer	3
1.3	Notes	3
<b>2</b>	<b>Création des personnages</b>	<b>3</b>
2.1	Caractéristiques	3
2.2	Compétences	4
2.2.1	Compétences à la création du personnage	4
2.2.2	Limitation à 4 du nombre de compétences	4
2.3	Points de vie	4
2.4	Pièces d'or	4
<b>3</b>	<b>La mécanique du jeu</b>	<b>5</b>
3.1	Les seuils de difficulté	5
3.2	Initiative (règle optionnelle)	5
3.3	Combat	5
3.3.1	Toucher	5
3.3.2	Dommages	6
3.3.3	Armures	6
3.4	Magie	6
3.4.1	Lancer un sort	6
3.4.2	Liste de sorts	6
3.5	Furtivité et autres compétences de voleur	7
3.6	Influence de l'équipement	7
3.6.1	Bonus dus à certains équipements	7
3.6.2	Autres équipements	7
<b>4</b>	<b>Trésors et expérience</b>	<b>8</b>
4.1	Trésors	8
4.2	Expérience (avec règle optionnelle)	8
<b>5</b>	<b>Monstres</b>	<b>8</b>
5.1	Vermes	8
5.2	Monstres faibles	9
5.3	Monstres moyens	9
5.4	Monstres forts	9
5.5	Sauve qui peut!	9
<b>6</b>	<b>Equipement</b>	<b>10</b>
6.1	Moins de 20 PO	10
6.2	20 PO et plus	10

<b>7</b>	<b>Feuille de personnage</b>	<b>11</b>
<b>8</b>	<b>Ecran</b>	<b>11</b>
<b>9</b>	<b>Générateur de rencontres</b>	<b>11</b>
9.1	Monstres niveau 1 . . . . .	11
9.2	Monstres niveau 2 . . . . .	11
9.3	Trésors . . . . .	11
9.4	Difficultés et pièges . . . . .	12
9.5	Situations étranges . . . . .	12

# DUNGEON SQUAD!

## 1. Dungeon Squad! - Version Française

### 1.1. Introduction

Dungeon Squad est un jeu de rôles conçu pour les jeunes joueurs qui ont des plages d'attention réduites et qui demandent de l'action et du fun. Il faut jeter beaucoup de dés et il est possible de faire des choses amusantes comme du shopping ou des calculs. Les personnages peuvent être créés en 30 secondes.

Concepteur	(C) Jason Morningstar
Version traduite	2005
PDF original	<a href="#">dungeonsquad.pdf</a>
Version	1.0
Traduction et adaptation	(C) O. Rey 2021
Octobre 2021	Le jeu a été remanié dans sa présentation pour être plus clair. Corrections diverses Intégration du générateur de rencontres Mise en place des tags pour génération Latex/PDF

### 1.2. Ce dont vous avez besoin pour jouer

Chaque joueur doit avoir accès à :

- Un crayon et du papier,
- Un ensemble de dés polyédriques par personne : 1D4, 1D6, 1D8, 1D10 et 1D12;
- Des choses à picorer et des boissons.

### 1.3. Notes

Un certain nombre de ressources sont disponibles à la fin de ce document :

- Des liens vers des feuilles de personnage et un écran;
- Un générateur de rencontres est proposé à la fin de ce jeu. En l'utilisant avec le [générateur de labyrinthe](#), il est possible de créer un genre de jeu de plateau dynamique et aléatoire;
- Il est aussi possible de l'utiliser sans MJ, en jouant avec des émulateurs de MJ, tels [Mythic](#).

## 2. Création des personnages

### 2.1. Caractéristiques

Chaque personnage possède trois caractéristiques : **Magicien**, **Guerrier** et **Voleur** (respectivement **Magicienne**, **Guerrière** et **Voleuse**). Chaque joueur possède 3 dés, un D4, un D8 et un D12, chaque dé devant être assigné à une des trois caractéristiques.

*Exemple 1 : Luna de Balor est une magicienne voleuse. Sa joueuse a choisi :*

Magicienne	D12
Voleuse	D8
Guerrière	D4

*Espérons que j'aurai quelqu'un près de moi pour me protéger durant les combats !*

*Exemple 2 : Grognard le Turbulent est un guerrier. Son joueur a choisi la configuration suivante :*

---

Guerrier	D12
Voleur	D8
Magicien	D4

## 2.2. Compétences

### 2.2.1. Compétences à la création du personnage

Chaque personnage possède un D6 et un D10 pour décrire des compétences.

Les compétences peuvent être :

- Une arme ;
- Une armure ;
- Un sort.

Au début du jeu, les personnages ont seulement **2** compétences. Ils affectent à chacune d'elles un des deux dés (D6 et D10).

*Exemple : la joueuse de Luna de Balor a choisi les compétences suivantes :*

Sort	Eclair	D10
Sort	Soins	D6

*Exemple : Grogard le Turbulent a les compétences suivantes :*

Arme	Epée à deux mains	D10
Armure	Cotte de mailles	D6

*Une autre option pour le guerrier ayant le D4 assigné à la caractéristique **Magicien** de prendre le sort **Guérison**, en ne le lançant qu'entre les combats.*

Arme	Epée à deux mains	D10
Sort	Soins	D6

### 2.2.2. Limitation à 4 du nombre de compétences

Dans le cours du jeu, les joueurs pourront acquérir d'autres compétences en trouvant, par exemple, des objets magiques ou des armes. Pour autant, ils ne pourront **jamais avoir plus de 4** compétences (en comptant les armes, les armures et les sorts).

*Par exemple, si le personnage trouve un trésor avec quelque chose d'intéressant à l'intérieur (comme un parchemin de **Boule de feu** par exemple), il l'inscrit sur sa feuille en plus des deux autres choses qu'il a choisies à la création de son personnage. Le personnage peut choisir de prendre ou de laisser des choses, mais il ne peut pas en avoir plus de 4 avec lui.*

## 2.3. Points de vie

Tous les personnages ont **15 points de vie** (PV). Les dommages réduisent directement les PV (après prise en compte de l'armure).

## 2.4. Pièces d'or

Chaque personnage démarre dans la vie avec **30 PO** (pièce d'or). Il peut s'acheter un équipement avec cette somme (voir la partie équipement).

## 3. La mécanique du jeu

### 3.1. Les seuils de difficulté

Tous les personnages peuvent se battre, lancer des sorts et fureter. La difficulté de l'action est déterminée par un seuil qu'il faut dépasser avec le dé assigné à l'action.

Difficulté	Seuil
Facile	2
Moyen	4
Difficile	6
Très difficile	8

### 3.2. Initiative (règle optionnelle)

Les règles originales ne proposent pas de règles concernant l'initiative. Or, savoir qui attaque en premier est important dans un combat.

Nous proposons la règle optionnelle suivante : Lancez 1D6 par joueur et ajoutez le modificateur suivant, dépendant du dé de **voleur** :

Dé de voleur pour les PJ	Modificateur
D4	-1
D8	+1
D12	+2

Pour les monstres ajoutez au D6 le modificateur présent dans la table de monstres.

Classez alors l'ordre des attaques et résolvez le tour.

Cette règle optionnelle marche aussi avec les magiciens usant d'un sort d'attaque (comme "éclair").

### 3.3. Combat

#### 3.3.1. Toucher

Les monstres sont caractérisés par un niveau : faible, moyen ou fort.

Dans un combat, lancez votre dé de **Guerrier** et consultez la table ci-dessous :

Catégorie de monstre	Dé	Seuil à dépasser	Restriction armes de jet
Faible	Guerrier	2	Toucher pour nombre pair seulement
Moyen	Guerrier	4	Toucher pour nombre pair seulement
Fort	Guerrier	6	Toucher pour nombre pair seulement
Au secours!	Guerrier	8	Toucher pour nombre pair seulement

Explication du tableau ci-dessus : dans le cas d'un combat au corps à corps, il n'y a pas de restriction. Dans le cas de l'utilisation d'une arme de jet, il faut à la fois faire plus que le nombre à dépasser mais encore tirer un nombre pair pour toucher.

Bien entendu, si vous avez assigné le D4 au **Guerrier**, le combat risque de s'avérer difficile, voire impossible dans certains cas (cas des monstres forts).

### 3.3.2. Dommages

POur faire des dommages, il faut avoir choisi une arme comme compétence (donc soit lui avoir affecté un D6, soit un D10).

Type d'arme	Dommages
Poings	1D4
Dague	1D4
Epée	1D6
Epée magique	1D8
Hache	1D8
Arc	1D6
Arbalète	1D8
Lance	1D8

### 3.3.3. Armures

Les armures réduisent les dommages encaissés de la valeur de leur dé assigné.

*Par exemple, dans un combat, si vous prenez 7 points de dommages, que vous avez un armure D6, et que vous faites 4 à votre jet, vous prendrez seulement 3 points de dommages.*

D'autres armures peuvent être trouvées dans les trésors avec des dés pouvant aller du D4 au D12.

Pour utiliser une armure, il faut avoir affecté au préalable un dé de compétence à une armure.

Type d'armure	Protection
Armure de cuir	1D4
Armure de cuir renforcé	1D6
Cotte de mailles	1D8
Armure à plaques	1D10

## 3.4. Magie

### 3.4.1. Lancer un sort

Pour lancer un sort, jetez votre dé de **Magicien** :

Situation du magicien	Seuil à dépasser
Dans un combat	6
Hors d'un combat	2

### 3.4.2. Liste de sorts

6 sorts sont à disposition. Chaque joueur peut choisir d'assigner un dé de choses (D6 ou D10) à un sort, voire les deux dés de compétences à deux sorts différents.

Sort	Description	Fréquence
Eblouissement	Désoriente un ennemi de la taille d'un humain par 2 points de jet, 4 pour les grosses créatures et 1 pour les petites. Les victimes ne peuvent pas agir pendant un tour.	1 fois par combat
Boule de feu	Les dommages sur la cible sont le triple du dé assigné. Tous ceux qui sont proches de la cible prennent le dé de dommages (sans multiplicateur).	1 fois par aventure
Soins	Fournit le dés du sort en PV à la personne guérie. Ne s'applique qu'à une seule personne.	1 fois par combat
Eclair	Les dommages sont ceux du dé assigné. Le magicien peut diviser les dommages sur plusieurs cibles.	Chaque tour
Chance	Permet d'ajouter le dé du sort au jet d'une autre personne. Permet aussi de retrancher le dé du sort au jet d'un attaquant. Ce jet doit être fait avant l'action.	Chaque tour
Bouclier magique	Protège une seule personne au choix du magicien (incluant lui-même s'il le souhaite). Absorbe les dommages du dé de sort puis disparaît.	1 fois par combat

### 3.5. Furtivité et autres compétences de voleur

Pour être furtif ou exercer d'autres talents du voleur, jetez votre dé de **Voleur** et consultez la table ci-dessous :

Compétences de voleur	Seuil à dépasser
Se déplacer silencieusement	2
Crocheter une serrure	4
Escalader un mur	4
Désamorcer un piège	6
Sauter au dessus d'une fosse	6

### 3.6. Influence de l'équipement

#### 3.6.1. Bonus dus à certains équipements

Certains matériels spécifiques vous donnent un bonus de "+D" (passage au dé supérieur) pour faire des choses spécifiques. Ce bonus vous donne droit à lancer le dé supérieur pour cette action spécifique.

Bonus	Dé de départ	Dé à utiliser
+D	D4	D6
+D	D6	D8
+D	D8	D10
+D	D10	D12

*Par exemple, si vous utilisez des bottes elfiques, vous pouvez passer de **Voleur D4** à **Voleur D6** quand vous furetez pour chercher des choses.*

#### 3.6.2. Autres équipements

Les cordes, crochets pour serrure, pelles, etc., peuvent être achetés, mais ils n'ont pas de dé assigné. Ainsi, il n'y a pas de limite quant aux objets de ce genre que les personnages peuvent transporter.

## 4. Trésors et expérience

### 4.1. Trésors

Au cours des aventures, il est possible de trouver des trésors, par exemple :

Trésor	Caractéristique
Epée normale	Dommages : 1D6
Epée magique	Dommages : 1D8
Baguette magique	+D pour lancer les sorts
Bottes elfiques	+D pour se déplacer en silence
Potion	Contenant un sort ne fonctionnant qu'une seule fois
Pièces d'or (PO)	Permettent d'acheter des choses ou de gagner en expérience

### 4.2. Expérience (avec règle optionnelle)

Les pièces d'or (PO) peuvent servir à acheter des chose, mais aussi à l'avancement du personnage.

Règle optionnelle : Tuer des monstres rapporte des points d'expérience (notés "Exp" dans les tableaux de monstres). Ils définissent un compte de "Points d'Expérience", notés PE, et déterminés en fin d'aventure avec le maître de jeu. Ces points peuvent être consommés pour faire avancer le personnage (voir table ci-dessous).

Expérience	Gain	Règle originale
100 PO	+D pour un dé (max : D12)	Oui
20 PO	+1 PV	Oui
500 PE	+D pour un dé (max : D12)	Non
100 PE	+1 PV	Non

## 5. Monstres

Principe : tous les monstres ont besoin d'un 4 ou plus pour toucher les personnages.

### 5.1. Vermines

Les personnages en touchent automatiquement un par attaque mais les vermines attaquent en groupe.

Monstre	Attaque	Dommages	PV	Armure	Exp	Initiative
Rat	D4	Morsure 1 PV	1	-	1	+1
Araignée	D4	Piqûre 1 PV	1	-	1	0
Chauve souris vampire géante	D4	Morsure 2 PV	2	-	2	+1
Moisissure gluante et puante	D4	Erode le métal, détruit les armures et les épées	25	-	25	-
Eponge moisie magique	D4	Les points de magie utilisés contre elle accroissent ses points de vie d'autant	25	-	25	-1



## 5.2. Monstres faibles

Les monstres faibles voyagent en bandes. Les personnages ont besoin d'un 2 ou plus pour les toucher.

Monstre	Attaque	Dommmages	PV	Armure	Exp	Initiative
Rat géant	D6	Morsure D4	4	-	4	+1
Loup	D6	Morsure D6	6	-	6	0
Goblin	D6	Hache D8	8	-	8	0
Bandit de grand chemin	D6	Epée D6	8	1d4	8	0

## 5.3. Monstres moyens

Les personnages ont besoin d'un 4 ou plus pour les toucher.

Monstre	Attaque	Dommmages	PV	Armure	Exp	Initiative
Orc	D8	Epée D6	10	Bouclier D6	10	0
Soldat	D8	Epée D6	10	1d8	10	+1
Squelette guerrier	D8	Hache D8	4	-	4	-1
Araignée géante	D8	Poison D4 par tour pendant 4 tours	12	-	12	-1
Zombie	D8	Morsure D6 (guérie par le sort "soins")	8	-	8	0
Homme poisson	D8	Griffes D6, morsure D4	10	Peau : 2 points	10	0

## 5.4. Monstres forts

Les personnages ont besoin d'un 6 ou plus pour les toucher.

Monstre	Attaque	Dommmages	PV	Armure	Exp	Initiative
Géant	D10	Gourdin D10	20	-	20	-1
Troll	D10	Mains D10	12	Armure naturelle D10	12	-1
Petit dragon	D10	Pinces d6, morsure D8, souffle de feu D12	40	Armure naturelle D6	40	0

## 5.5. Sauve qui peut!

Les personnages ont besoin d'un 8 ou plus pour les toucher.

Monstre	Attaque	Dommmages	PV	Armure	Exp	Initiative
Grand dragon	D12	Pinces D10, souffle de feu D12	60	Armure naturelle D10	60	-1

## 6. Equipement

### 6.1. Moins de 20 PO

Equipement	Prix (PO)	Commentaires
Bougie	1	
Sac de couchage	1	
Gourde	1	
Sifflet	1	
Torche	1	
Sac à butin	1	
Repas pour une semaine	5	
Valise waterproof	5	
Corde de 3 mètres	5	
Briquet silex	5	
Sac à dos	5	
Pelle à creuser	5	+D pour creuser
Bandages	5	Soigne 1D4 une fois
Kit de l'aventurier	10	Sac à dos, briquet silex, sac de couchage, gourde, sac à butin
Lanterne	10	
Carte locale	10	
Corde	10	
Crochet escalade	10	+D en escalade si utilisé avec la corde
Marteau et piquets	10	
Parchemin, encre et plume	10	
Instrument de musique	10	
Baume soignant	10	Soigne 1D6 une fois

### 6.2. 20 PO et plus

Equipement	Prix (PO)	Commentaires
Augmenter ses PV de 1	20	
Tente pour 4 personnes	20	
Beaux habits	20	
Animal de compagnie	20	Chat, belette, hibou, faucon, etc.
Cape	20	+D pour se cacher
Gants pour escalader	20	+D escalade
Bottes elfiques	20	+D se déplacer en silence
Potion de soins	20	Soigne 1D12 une fois
Cheval harnaché	50	
Piège à ours	50	
Longue-vue	50	
Miroir	50	
Crochet pour serrure	50	+D crochetage
Parchemin de sort	50	Contient un sort à usage unique
+D pour une caractéristique	100	Magicien, Guerrier ou Voleur
Chien de garde	100	Attaque D8. Dommages : morsure D6. 6 PV. Loyal.
Epée magique	100	+D pour le combat avec cette épée
Baguette magique	100	+D pour lancer des sorts
Etalon de guerrier	100	Attaque par piétinement D6. 12 PV. Féroce.
Laboratoire portable de magicien	100	Pour inventer de nouveaux sorts

## 7. Feuille de personnage

- Version PDF : [Feuille de perso PDF](#)
- Version ODP : [Feuille de perso ODP](#)

## 8. Ecran

- Version PDF : [Ecran PDF](#)
- Version ODP : [Ecran ODP](#)

## 9. Générateur de rencontres

### 9.1. Monstres niveau 1

Lancez 1D12.

Valeur	Monstre	Nombre
1-2	Rats	1D8
3-4	Chauves souris géantes	1D8
5	Araignée géante	1D2
6	Goblin	1D2
7	Rat géant	1D4
8	Squelette guerrier	1D2
9	Orc	1D2
10	Homme poisson	1D2
11	Eponge moisie	1
12	Zombie	1D2

### 9.2. Monstres niveau 2

Lancez 1D6.

Valeur	Monstre
1-2	Troll
3-4	Géant
5	Petit dragon
6	Relancer 1D6. 1-5 : Petit dragon, 6 grand dragon

### 9.3. Trésors

Lancez 1D12.

Valeur	Trésor
1-2	1D6 PO
3-4	1D8 PO
5	Des bijoux pour une valeur de 1D10 PO
6	Potion de soins valable 1D4 fois
7	Epée magique, dommages 1D8
8	Baguette magique +D en sorts
9	Parchemin bouclier magique (voir règles)
10	Potion d'invisibilité, ne marche qu'une fois
11	Kit de crochetage magique, marche 1D8 fois
12	Torche éternelle, marche pour une aventure

## 9.4. Difficultés et pièges

Lancez 1D10.

Valeur	Description	Seuil éviter / désa- morcer	Dommmages
1	Le sol tremble et la pièce s'effondre	Voleur 4 / Voleur 6	1D6
2	Le plafond tremble et s'écroule	Voleur 4 / Voleur 6	1D6
3	1 flèche est tirée par un piège vers chaque personnage	Voleur 4 / Voleur 8	1D4
4	Boule de feu venant d'un coin de la pièce	Voleur 4 / Voleur 6	1D6
5	Trappe qui s'ouvre, besoin d'une corde pour sortir	Voleur 4 / Voleur 6	1D4
6	Boule de pierre géante qui surgit d'un mur	Voleur 4 / Voleur 8	1D6
7	Rayont paralysant	Voleur 4 / Voleur 6	Paralysé pendant 1D6 heures - 1D4
8	Cage emprisonnante	Voleur 4 / Voleur 6	Prisonnier
9	Moisissure gluante et puante	Voleur 3 / -	Erode le métal, les épées, les armures
10	Porte fermée	- / Voleur 6	

## 9.5. Situations étranges

Lancez 1D10.

Valeur	Description
1	Statue qui parle
2	Nid de paille puant avec cafards
3	Squelettes humains avec armes et épées
4	Fontaine avec octogone
5	Dortoir vide
6	Chapelle du chaos avec autel
7	Pièce avec grande cage et squelettes non humains
8	Pièce avec vieux habits pourris
9	Pièce avec un puits central
10	Pièce avec une roue de pierre qui tourne