

*“De temps en temps ils viennent. Ces vilaines créatures nommées Aventuriers. Ils envahissent notre demeure sans aucun respect. Ils viennent voler, tuer et détruire tout ce qui nous est cher. Nous devons tout faire pour les arrêter, quitte à y laisser la vie. Nous défendrons notre cœur de leur cupidité infâme et sans limite. Car s'ils arrivent à l'atteindre et à le vaincre, ce sera la fin pour nous et nous serons perdus à jamais...”*

Erath, 1124

## Règles du Jeu

Des aventuriers vont venir dans votre donjon et à chaque fois qu'ils ouvriront une porte, vous lancerez autant de dés qu'il y aura de menaces. Certains effets spéciaux vous permettront de rajouter des dés. Pour chaque 6 obtenu, un aventurier est vaincu. Mais pour chaque 1, une menace est détruite par eux.

### En bref

Vous commencez par créer le cœur de votre donjon et vos personnages, les gardiens du donjon. Durant cette phase de création vous allez construire des pièces, placer des menaces et les améliorer en utilisant des Battements de Cœur. Durant la phase d'invasion vous tenterez de vous défendre des Aventuriers en lançant les dés. Si vous gérez bien votre donjon, peut-être vaincrez-vous suffisamment de vagues d'aventuriers pour devenir une légende. Mais leurs assauts répétés sont sans fin. Leur résisterez-vous ?

### Battements de Cœur

Les Battements de Cœur sont une monnaie qui permet aux gardiens de construire des pièces, des menaces, et de les améliorer durant la phase de Préparation. Vous commencez le jeu avec 12 battements de cœur (♥).

### Le Sacrifice

Quand les aventuriers atteignent le cœur du donjon, vous devez en tant que gardien sacrifier ce qui vous est le plus précieux pour le sauver. Lequel d'entre vous fera ce sacrifice ? Décrivez la scène où vous sauver le cœur du donjon.

### Le Dernier Battement

Quand chaque gardien a perdu ce qui lui était le plus cher, les aventuriers atteignent le cœur du donjon. Définissez alors collectivement comment votre cœur est vaincu ? Décrivez la scène et ce qui arrive au donjon. Notez que vaincre le cœur du donjon ne signifie pas forcément le détruire. Il peut se passer ce que vous voulez. Prenez en compte le style de votre donjon et le ton de la partie que vous venez de jouer.

### Devenir une Légende

Si vous parvenez à vaincre 40 aventuriers, des légendes naîtront sur ce donjon invincible et ses terribles gardiens. Nul n'y mettra plus les pieds de crainte d'y mourir atrocement. Décrivez à quoi ressemblent les portes de votre donjon à ceux qui s'en approchent, et comment elles resteront fermées pour toujours.

## Qu'est-ce ?

Dungeon Heart est un micro JdR sans meneur. Cela signifie qu'il n'y a pas de maître du jeu comme dans la plupart des jeux de rôle traditionnels. Tous les joueurs devraient lire ces règles et celui qui se sent le plus à l'aise avec devrait endosser le rôle du facilitateur. Le facilitateur aide les autres joueurs en les guidant à travers le jeu.

## De quoi j'ai besoin ?

Jusqu'à 3 amis pour jouer avec vous, plein de dés à 6 faces, des crayons, et quelques feuilles de papier. Il vous faudra également quelques jetons. Ils seront utilisés pour positionner les aventuriers et compter vos battements de cœur.

## Quel Cœur a votre Donjon ?

Il s'agit de l'essence même de votre donjon. Son moteur, ce qui inspire et fait tourner les lieux. C'est également son talon d'Achille. Si les aventuriers détruisent votre cœur, tout est perdu.

**Débutez la partie en créant collectivement le cœur de votre donjon.** Il peut s'agir d'une créature, d'un objet. Cela peut aussi être quelque chose d'immatériel comme un mot, un rituel, une prophétie ou un rêve. Vous pouvez choisir un ou plusieurs éléments et même les mélanger. Vous êtes libre de créer ce que vous voulez qui vous correspond.

Utilisez le cœur de votre donjon comme l'élément central de tout le reste. À quoi ressemble votre donjon ? Quel est son odeur ? Ses créatures ? Ses pièges ? Posez-vous des questions les uns aux autres et répondez-y en suivant la thématique du cœur du donjon et en rebondissant sur les idées des autres. Demandez-vous enfin comment le cœur de votre donjon peut être vaincu. N'y répondez pas maintenant, l'heure viendra...

## Exemples de Cœur de Donjon

- Un ancien mécanisme contrôlé par un fantôme
- Une épée plantée dans le sol
- Une statue de verre sculptée par la créature la plus hideuse au monde
- Un seul homme portant le donjon sur ses épaules
- Le rêve d'un géant ensommeillé

## Crédits

**Maré  
Baixa**  
publisher

Dungeon Heart est un produit de Maré Baixa©  
**Texte & Mise en page** par André Tavares  
**Édition & Artwork** par Carlos Martins  
**Relecture** par João Mariano  
**Traduction** par Lucas Cimon

# dungeon heart

Un micro-JdR sans meneur pour max 4 joueurs à propos des gardiens d'un donjon défendant leur demeure contre des aventuriers maléfiques.

Deviendrez-vous une légende ?



## Les Gardiens

Dans ce jeu les joueurs endossent le rôle de Gardien du Donjon. Prenez une feuille de papier chacun, et inscrivez votre nom et une chose qui vous ait très chère. Chaque gardien représente un aspect du donjon, donc décrivez le votre dans un style proche de celui du Cœur du Donjon. Chaque gardien a un archétype unique propre qui liste les actions qu'il peut réaliser et leur coût en battements de cœur. Choisissez chacun un archétype de la liste (notez qu'il doit toujours y avoir un Squelette dans une partie).

## Préparation

Après avoir créé le cœur de votre donjon et votre gardien, vous allez pouvoir dépenser vos battements de cœur pour construire des pièces et ajouter des menaces pour défendre votre donjon. Dans chaque pièce il peut y avoir une menace par emplacement. Prenez votre temps et assurez-vous que tout le monde construise au moins une chose même si ce n'est pas optimal. Décrivez comment les préparatifs ont lieu. Lorsque tout le monde est prêt, le Squelette choisit où sera l'entrée du donjon et la décrit. Puis l'invasion commence.

## Invasion

Maintenant les vilains aventuriers sont aux portes de votre donjon. Ils viennent toujours par groupe de 4. Décrivez qui ils sont, leur rôle dans le groupe, à quoi ils ressemblent, et leur équipement.

Les aventuriers commencent aux portes du donjon. Quand ils entrent dans une pièce avec des menaces, cette menace est activée et vous lancez les dés. Consultez ce qu'il advient en fonction du résultat. S'il y a des survivants ils continuent dans la pièce suivante. « Ne jamais scinder le groupe » a dit un jour un sage, et donc les aventuriers ne se séparent jamais. S'il y a plusieurs chemins possibles, ils choisiront toujours le plus court jusqu'au cœur du donjon.

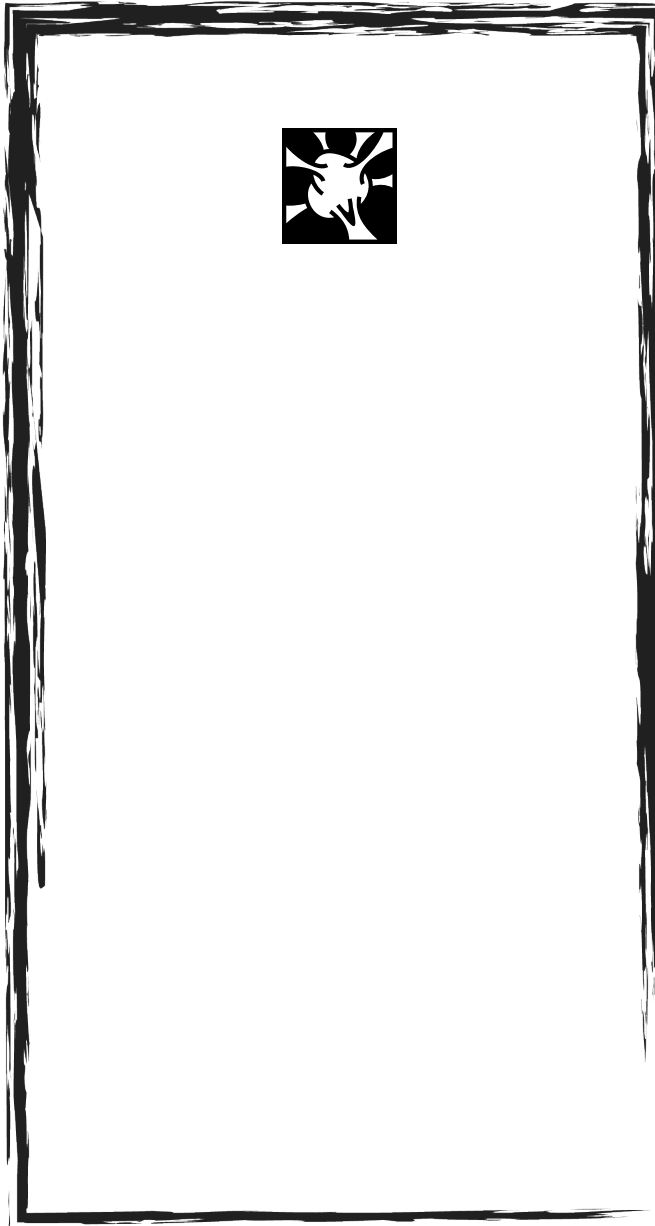
Quand un aventurier est vaincu vous gagnez un battement de cœur. Choisissez une des options suivantes, gagnez le bonus correspondant et décrivez comment cela se passe.

- Il / elle est oublié. *Corsez une énigme.*
- Il / elle est incorporé par le donjon. *Ajoutez un piège.*
- Il / elle devient maléfique. *Ajoutez un monstre.*
- Il / elle fuit comme un lâche. *Lors de la prochaine phase d'invasion, le groupe ne sera constitué que de 2 aventuriers.*
- Il / elle est capturé par la menace. *Nourrissez un monstre.*
- Il / elle est tué par la menace. *Gagnez un battement de cœur*

Lorsque tous les aventuriers sont morts recommencez à la phase de Préparation et répétez le processus.

## La Carte

Vous pouvez utiliser cette section pour tracer la carte de votre donjon. Je vous suggère d'utiliser un stylo pour les pièces et un crayon pour placer les menaces. N'hésitez pas à employer d'autres feuilles pour dessiner votre donjon durant la partie. Utilisez les symboles que vous voulez tant qu'ils restent compréhensibles par tout votre groupe.



## Archétypes

**Squelette.** L'architecte du donjon. C'est lui qui construit et agrandit les pièces.

- **♥♥♥** - Construisez une pièce. Elle a 3 emplacements. Déterminez le type de chacun : Monstre, Piège ou Trésor. Lorsqu'une menace a le même type, lancez 2 dés.
- *Trésor.* Les aventuriers sont cupides. Si plusieurs chemins s'offrent à eux, ils iront dans la direction de la salle du Trésor. Après l'avoir atteint ils prendront le chemin le plus court pour le Cœur du Donjon, même s'ils doivent rebrousser chemin.
- **♥** - Agrandissez une pièce en y ajoutant 1 emplacement.

**Moelle.** Le responsable du système immunitaire du donjon. C'est le gardien qui crée et nourrit les monstres qui combattent les envahisseurs.

- **♥♥** - Ajoutez un monstre dans un emplacement.
- **♥** - Nourrissez un monstre. (+ 1 dé)

Pour chaque monstre dans une pièce, lancez 2 dés.

**Cerveau.** Le Gardien qui contrôle le système nerveux du donjon. C'est le concepteur d'énigmes qui rendent fou les aventuriers.

- **♥♥** - Ajoutez une énigme dans un emplacement.
- **♥** - Corsez une énigme. (+1 dé) Une énigme ne peut être corsée qu'une fois.

Pour chaque énigme dans une pièce, lancez 1 dé. Sur un 5 vous gagnez un battement de cœur

**Pancréas.** Celui qui dirige le système enzymatique du donjon. C'est le gardien qui construit et installe les pièges.

- **♥** - Ajoutez un piège dans un emplacement. Choisissez son type :
- *Piège magique.* Si vous obtenez un 4, les aventuriers sont téléportés dans la pièce précédente.
- *Piège mécanique.* Si vous obtenez un 3, les aventuriers sont bloqués dans cette pièce, vous permettant de relancer les dés une fois de plus.
- *Piège empoisonné.* Si vous obtenez un 2, les aventuriers sont empoisonnés (ils ne peuvent plus détruire de menace).

Pour chaque piège dans une pièce, lancez 1 dé.