

Warband Donjon

Ou comment jouer au SdA avec ses figurines de Battle

Présentation

Warband Donjon est un jeu de figurine né de plusieurs envie, avec pour source principale les jeux Games Workshop. Le principe est de monter une bande de combattant de warhammer partant en quête de trésors ou d'ennemis à tuer. Le jeu se joue avec les règles du Seigneur des Anneaux, les figurines de Warhammer, un système progressif, qui s'insère dans une campagne, et, le point le plus important, des joueurs qui veulent s'amuser et non pas gagner à tout prix.

La bande

Pour jouer, vous devez sélectionner un groupe de figurines, formant une bande, comprenant un leader. Vous disposez d'un maximum de 200pts de figurines pour sélectionner votre bande. Vous devez inclure en priorité le leader, choisi parmi ceux proposés dans la section « Héros » de la liste. Il ne peut valoir plus de 70pts. Un leader doit être anonyme, vous ne pouvez donc pas lui donner le profil d'Arwen, par exemple. Une fois le leader choisi, vous pouvez compléter la bande avec les figurines proposées dans la même liste que le leader. Vous pouvez cependant dépenser jusqu'à 50pts de figurines en leur assignant un profil d'une autre liste de la même faction. Ainsi, une bande de gobelins de la nuit, qui se jouera avec les profils des gobelins de la moria, peut inclure jusqu'à 50pts de figurine d'une autre liste du Mal.

Recrutement et Mort des Guerriers

Vous devez recruter votre bande avant le début de la campagne. Une fois que la campagne a débutée, c'est trop tard. Vous devez jouer avec les guerriers qui vous suivent. Si l'un d'entre eux vous quitte, vous ne pouvez pas le remplacer. Si l'un d'entre eux meurt, lancez un dé sur le tableau des blessures. Si il est définitivement mort, vous ne pourrez pas le remplacer.

Les profils

Il faut, avec vos adversaires, décider des profils accordés aux figurines avant le début de la campagne. La liste classique est la suivante :

Orque__Mordor
Gobelins__Moria
Nains__Nains
Hauts elfes__Enclaves elfiques
Elfes sylvains__Royaumes Sylvestres
Empire__Gondor
Bretonnie__Rohan
Elfes Noirs__Haradrims
Skavens__Hobbits
Rois des Tombes__Gobelins
Vampires__êtres des Galgals
Royaumes Ogres__Trolls
Armées du Chaos__Isengard

Mettez-vous d'accord avec vos adversaire, c'est pour cela que j'insiste sur la relation que vous avez avec eux. Si aucun profil ne correspond, changez de figurines !

Les figurines

Chaque participant joue avec des figurines de Warhammer Fantasy Battle. L'idéal étant qu'elles soit WYSIWYG lors du recrutement. Vous pouvez les modifier quand vous modifiez leur équipement, mais rien ne vous y oblige.

Les socles des figurines sont censés être ronds, pour le Seigneur des Anneaux. Vous pouvez cependant les jouer sur des socles carrés, mais en cas de litiges, le joueur ayant des socles carrés aura raison. Encore une fois, j'insiste sur les relations amicales que vous devez avoir avec les autres participants.

La Quête (aussi appelée campagne)

Le tour de campagne

La campagne se déroule en tours. Durant chaque tour, chaque participant doit choisir si il reste sur place ou il déplace sa bande, puis lance 1D6 sur le tableau des rencontres.

Une fois que tous les participants ont lancés le dé, ils appliquent le résultat. Une fois la bataille terminée, si bataille il y a, le vainqueur lance un dé sur le tableau des victoires et le perdant lance un dé sur le tableau des défaites.

Durée de la quête

Une fois que les participants sont désignés, vous devez déterminer la durée de la campagne. Appliquez l'équation suivante pour déterminer le nombre de points de quête nécessaire à la victoire :

$$8x-x, x \text{ étant le nombre de participants.}$$

Ainsi, 5 participants donneront 35 pts de quêtes pour gagner

Un participant abandonnant la quête s'en va, conserve ses richesses et ses pts de quête, qui seront comptabilisées comme si la campagne était terminée.

Fin de la campagne

Dès qu'un joueur atteint le nombre de pts de quêtes suffisant à la victoire, la campagne s'arrête et chaque participant comptabilise ses pts. Notez que pour chaque tranche complète de 10pts dans le coffre confère un pts de victoire supplémentaire, mais celui-ci n'est pas pris en compte pour le nombre de pts nécessaires. Il est ajouté à la fin, ce qui permet à une bande économe ayant un peu de retard sur les autres des les rattraper, voir de faire un meilleur score et les doubler honteusement.

Victoires/défaites

Chaque victoire vous permet de lancer un dé sur le tableau des récompenses. De plus, tous les guerriers qui vous ont quittés reviennent automatiquement.

Chaque défaite vous oblige à lancer un dé sur le tableau des échecs. De plus, un guerrier de votre choix, et toutes ses améliorations, vous quitte. Vous ne pouvez plus l'inclure à votre bande jusqu'à ce qu'il revienne.

Tableau des Récompenses

Après chaque victoire, lancez 1D6 sur ce tableau et appliquez les résultats.

1: Vous gagnez un point de quête.

2: Vous gagnez deux points de quête

3: Vous gagnez 10pts de bande, que vous pouvez dépenser pour améliorer vos guerriers. Le surplus sera stocké (notez-le) mais vous ne pourrez plus l'utiliser. Il sera comptabilisé à la fin de la campagne (10pts=1pt de quête).

4: Vous gagnez 15pts de bande, que vous pouvez dépenser pour améliorer vos guerriers. Le surplus sera stocké (notez-le) mais vous ne pourrez plus l'utiliser. Il sera comptabilisé à la fin de la campagne (10pts=1pt de quête).

5: Vous pouvez guérir toutes les blessures d'un de vos guerriers

6: Vous pouvez guérir toutes les blessures de deux de vos guerriers

Tableau des échecs

Lors d'une défaite, lancez 1D6 sur ce tableau et appliquez les résultats.

1: Vous perdez 5pts de votre coffre. Si vous avez moins de 5pts, votre total devient 0pts

2: Vous perdez 1pts de quête

3: Sans effet

4: Sans effet

5: Deux guerriers au lieu d'un quittera votre bande.

6: Le guerrier qui quitte votre bande ne reviendra pas, tout simplement parce qu'il est mort.

Tableau des rencontres

Lorsque vous progressez dans la campagne, vous rencontrerez des alliés ou adversaires parfois inattendus. Lancez 1D6 à chaque tour de la campagne. Ajoutez +1 sur le résultat si votre bande se déplace. Soustrayez -1 si vous avez échoué lors du tour précédent.

0: Rien

1: Rien

2: Coffre au trésor !

3: Vous rencontrez une bande adverse tirée au hasard

4: Vous rencontrez une bande adverse tirée au hasard

5: Vous rencontrez une bande adverse tirée au hasard

6: Piège !

7: Boss !

Coffre au trésor !: Lancez 1D3+2 sur le tableau des victoires

Piège !: Lancez 1D3 sur le tableau des défaites

Boss !: Lancez 1D6 sur le tableau de la rencontre avec un boss

Les Boss

En explorant la carte du donjon, de la forêt, ou tout autre carte de campagne, vous ferez des rencontres au hasard. Il arrive que vous tombiez sur un monstre puissant, ou boss. Dans ce cas, trouvez un adversaire et déterminez quel boss vous allez affronter.

Sur 1D6 :

- 1: Arachnarok__Arachnée
- 2: Démon Majeur__Balrog
- 3: Griffon__Gwaïr, roi des aigles
- 4: Géant__Sylvebarbe
- 5: Dragon zombie__Nazgul (sur Ombre Ailée)
- 6: Fausse alerte, le boss n'est pas là. Victoire automatique. Vous ne gagnez alors qu'un point de quête.

La mort d'un boss vous rapporte richesse et renommée. Vous gagnez 3pts de quête et jetez deux dés sur le tableau des récompenses. Appliquez les deux résultats.

Tableau des blessures

Quand un guerrier tombe au combat, retirez-le de la table. A la fin du combat, lancez 1D6 sur ce tableau pour chaque guerrier :

- 1: Mort
- 2: -1 Défense
- 3: -1 Mouvement
- 4: -1 Force
- 5: -1 Bravoure
- 6: Sans effet

Si une statistique tombe à zéro ou en-dessous, appliquez le résultat « Mort »

Les scénarios

Lors de la campagne, vous pouvez inclure des scénarios. Cela rend le jeu plus amusant, original, et attractif. La plupart des règles que vous utiliserez sont dans le livre de règle du Seigneur des Anneaux.

Personnaliser sa bande

L'idéal est que chaque participants donne un nom à sa bande, à son leader, et à chacun de ses guerriers. Pour ajouter plus de réalisme, je vous conseille également d'écrire un petit texte sur chaque guerrier relatant son inclusion à la bande, ses faits passés, ses envies, son caractère, ses origines, et ainsi de suite.