



# Brèves de Donjons

Un jeu d'escarmouche de Pierre Saliba



# Brèves de Donjons

## Présentation

**Brèves de Donjons** est un jeu de plateau prêt à imprimer et simple à mettre en œuvre.

À l'aide d'une simple feuille découpée et pliée, **Brèves de Donjons** vous propose de vivre des aventures héroïques sur le pouce dans des donjons qui tiennent dans la poche ! Partez affronter les forces du mal et menez à bien des quêtes avec un système de jeu intuitif, basé sur des choix stratégiques et un brin de chance.

Dans les pages suivantes, vous trouverez une explication du système de jeu, un patron pour découper, plier et dessiner vos propres aires de jeu ainsi que plusieurs aventures avec leurs propres règles.

**Brèves de Donjons** ne coûte rien de plus qu'une impression de la page de règles et du plateau de jeu. Les figurines peuvent être empruntées à n'importe quel jeu de plateau, vous pouvez même utiliser des figurines LEGO® ou PLAYMOBIL®.



Texte & idée originale : **Pierre Saliba**

Game design : **Pierre Saliba & Bastien Julita**

Illustrations couverture : **Bastien Julita**

Schémas intérieurs & patrons : **Jordan Gentes**

Un grand merci : à **Mathis Saliba** pour avoir posé les premières «briques» de ce jeu, à **Guillaume Jentey** pour ses conseils avisés (comme toujours).

# Brèves de Donjons

## Règles du jeu

Deux joueurs s'affrontent tour à tour dans une arène jusqu'à ce que l'un d'eux soit vaincu.

Le joueur le plus jeune décide qui commence. Un tour de jeu se décompose comme ceci :

- 1- Le personnage actif constitue sa **main** (4 dés pour les héros).



- 2- Il ajuste sa main en retirant 1 dé par point de **difficulté** (position sur le plateau).

- 3- Il lance les dés constituant sa **main**.



- 4- Il peut effectuer une **relance** pour autant de dés qu'il le souhaite.



- 5- Il choisit une **figure** déterminant l'action de son choix (mouvement, attaque, prise).



- 6- Il ajuste la valeur de sa **figure** en ajoutant 1 par point de **facilité** (position face à l'ennemi).

- 7- Il applique le résultat de l'action sur le plateau de jeu.

# Brèves de Donjons

## Figures

Les figures sont des combinaisons de valeurs que vous pouvez obtenir avec les dés.

Figure	Combinaison	Action
As	Dé isolé	Mouvement
Paire	Deux dés identiques	Attaque
Suite (2)	Deux dés dont les valeurs se suivent	Prise
Tierce	Trois dés identiques	Attaque + Mouvement
Suite (3)	Trois dés dont les valeurs se suivent	Prise + Mouvement
Quarte	Quatre dés identiques	Attaque + Prise + Mouvement
Suite (4)	Quatre dés dont les valeurs se suivent	Deux actions libres

Une seule figure peut être choisie lors d'un lancé. La valeur est donnée par le résultat affiché sur les dés identiques ou par le chiffre le plus haut d'une suite. Les actions multiples sont exécutées dans n'importe quel ordre, mais la nature des actions est imposée. La Suite (4) est la seule manière d'effectuer deux actions complètement libres. Cela peut être deux actions de même nature ou n'importe quelle combinaison choisie par le joueur actif.

## Actions

**Mouvement** : le personnage actif déplace son pion d'autant de points que la valeur de sa figure. Chaque point de mouvement permet de se déplacer d'une case vers l'avant (jamais à gauche, ni à droite, ni en diagonale) ou de tourner de 90° à droite ou à gauche. Le mouvement peut être fragmenté avant et après une attaque.

**Prise** : le personnage actif force l'opposant adjacent à se déplacer d'autant de points que la valeur de la figure. Les règles normales du mouvement s'appliquent.

**Attaque** : le personnage actif inflige à un opposant adjacent autant de dégâts que la valeur de sa figure. Les personnages ont 12 points de vie. Un personnage dont la réserve de vie tombe à 0 est retiré de la partie.

## Environnement

L'environnement du personnage est représenté par les 4 cases qui se trouvent directement devant lui, derrière lui, à sa gauche et à sa droite. Pour chaque case de son **environnement** occupé par un élément de décor, le personnage subit un point de **difficulté** (et donc un dé en moins à sa main).

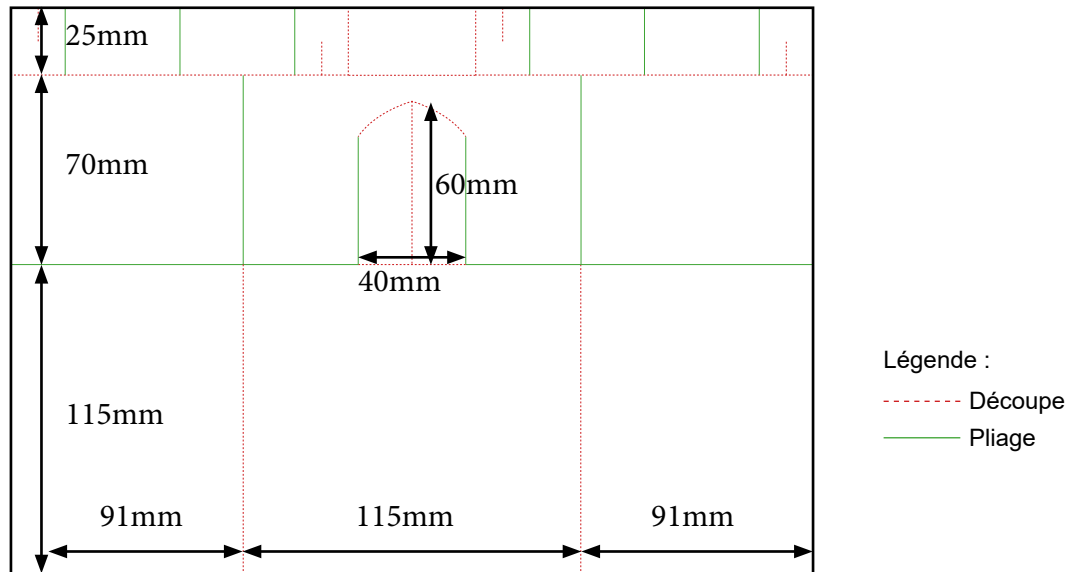
Si le personnage actif est adjacent au personnage passif et qu'il se trouve sur un de ses côtés, il bénéficie d'un point de **facilité** (et donc un point supplémentaire à la valeur de sa figure). Si le personnage actif est adjacent au personnage passif et qu'il se trouve derrière lui, il bénéficie d'un deuxième point de **facilité** (et donc deux points supplémentaires à la valeur de sa figure).

# Brèves de Donjons

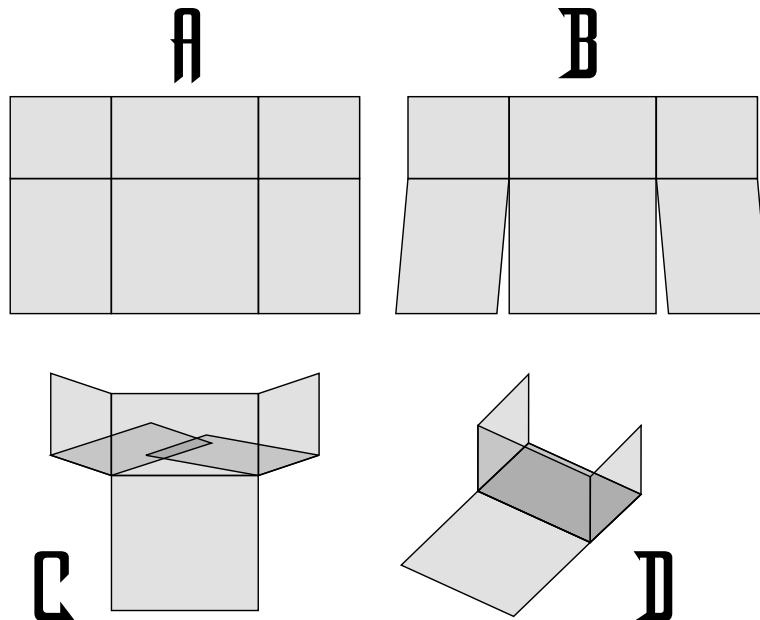
## Pliage

Le concept de **Brèves de Donjons** est de fournir un cadre de règles simples (mais efficaces) et plusieurs arènes pour accueillir les duels que vous voudrez jouer. Si vous voulez composer vos propres arènes, suivez les instructions ci-dessous.

- 1- Découpez et pliez une feuille A4 comme le montre le patron ci-après (en taille réelle page 6).

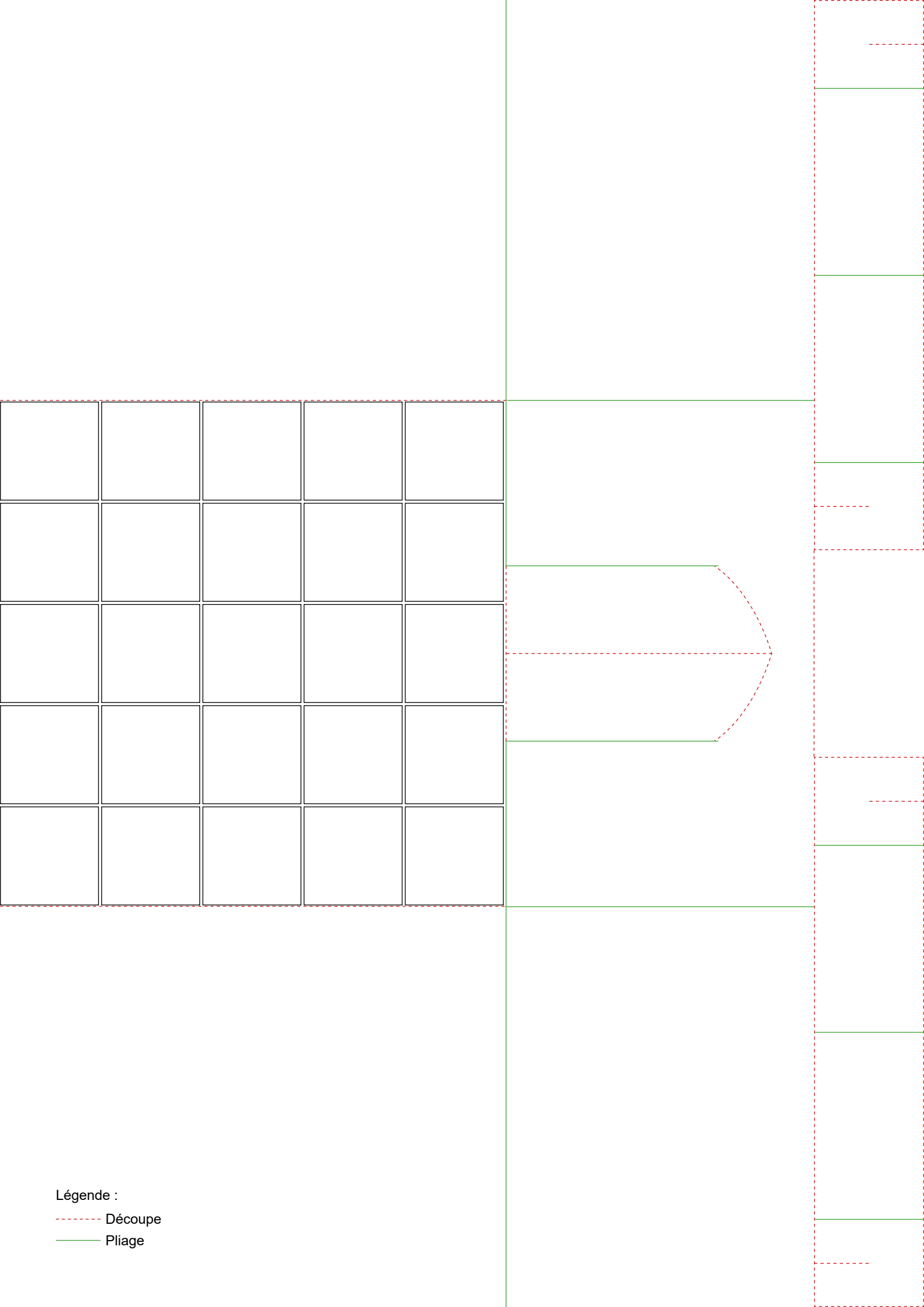


- 2- Assemblez votre arène comme ceci :



- 3- Dessinez des cases de dimensions 22x22mm sur toutes les surfaces planes.

- 4- Jouez !!!



Légende :

----- Découpe

———— Pliage

# Le Château Maléfique

Illustré par  
Bastien Julita

## Introduction

*Dans le lointain pays de Logres, par-delà les villes et les chemins, se trouvait une forêt. Dans cette sombre forêt, il y avait une colline sur laquelle trônait une tour lugubre. Au pied de cette tour, il y avait un sentier. Et sur ce sentier se trouvait Sire Thomas.*

*Le chevalier était descendu de sa monture lorsque les ronces étaient devenues tellement denses qu'elles bloquaient le passage. Il se frayait désormais un chemin à pied, tranchant de son épée les plantes qui semblaient vouloir le ralentir dans l'accomplissement de sa quête.*

*Sans prendre garde à ces milliers d'épines glissant sur son armure telle de minuscules épées sur la carapace d'un géant, il progressait vers son but : la tour du chevalier maléfique. Dans ces bois épais, privés de la lumière du dieu soleil, vivait un chevalier à l'armure noire comme la nuit qui terrorisait les braves gens des environs. Son aura délétère s'était insinuée dans le sol, avait contaminé les eaux de la forêt. Désormais, la région tout entière était salie de sa présence. Le roi en avait été informé et avait ordonné que cesse cette malédiction. Le bon monarque avait convoqué ses meilleurs chevaliers et leur avait ordonné de rétablir la paix dans cette partie du royaume. Sire Thomas s'était alors avancé et, mettant un genou à terre, avait juré de ne trouver le repos qu'une fois éteinte la menace du chevalier maléfique.*

...

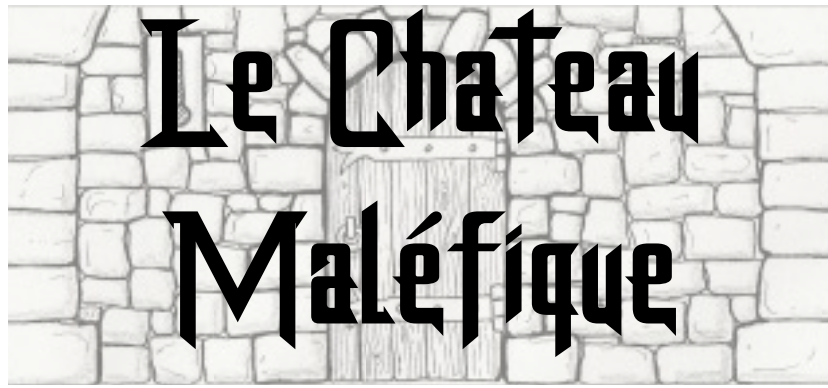
*L'homme avait remis du bois dans la cheminée. L'âtre diffusait une maigre chaleur dans la tour abandonnée. À sa lueur vacillante, on pouvait apercevoir une armure noire comme la nuit posée dans un coin de la pièce.*

*La silhouette massive s'arcbuta péniblement pour prendre place dans un fauteuil poussiéreux. L'homme se cala contre le dossier et laissa ses pensées dériver, comme portées par le ballet des flammes.*

*Sire Johan de Maleterre, puisque c'était son nom, vivait ici depuis une dizaine d'années. À vrai dire, il avait cessé de compter les jours depuis celui où il avait renié ses vœux de chevalier. Après avoir vaincu ses opposants et vissé définitivement la couronne sur sa tête, le roi inique de ce pays s'était soudainement désintéressé de ceux qui avaient pris parti pour sa cause. Il s'était entouré de jeunes chevaliers ambitieux et avait laissé ses vieux compagnons et leurs familles mourir dans la misère. Sire Johan faisait partie de ceux-là.*

*L'envol soudain d'une nuée d'oiseaux avertit Johan que quelqu'un approchait de la tour. La rage monta dans sa gorge comme un torrent en furie et il poussa un cri de dément en se ruant sur son armure.*

*Lorsqu'il fut prêt, il entendit dans son dos l'arrivée de son rival. Le piaillage des corbeaux à l'extérieur de la tour s'était intensifié et l'on percevait presque le crissement des plaques d'armure à chacun des pas de l'étranger. Il saisit la visière de son heaume et l'abassa sur son visage plein de haine. Le duel allait être sans merci.*



Illustré par  
**Bastien Julita**

## Les adversaires

Ce **Bref Donjon** est un duel entre deux adversaires de force égales. Le chevalier bénéfique comme le chevalier maléfique ont une main constituée de 4D. Ils possèdent tout deux 12 points de vie.

## Les zones

Ce **Bref Donjon** est constitué d'une zone intérieure, d'une porte et d'une zone extérieure. Aucune règle spéciale ne s'applique dans ces différentes zones.

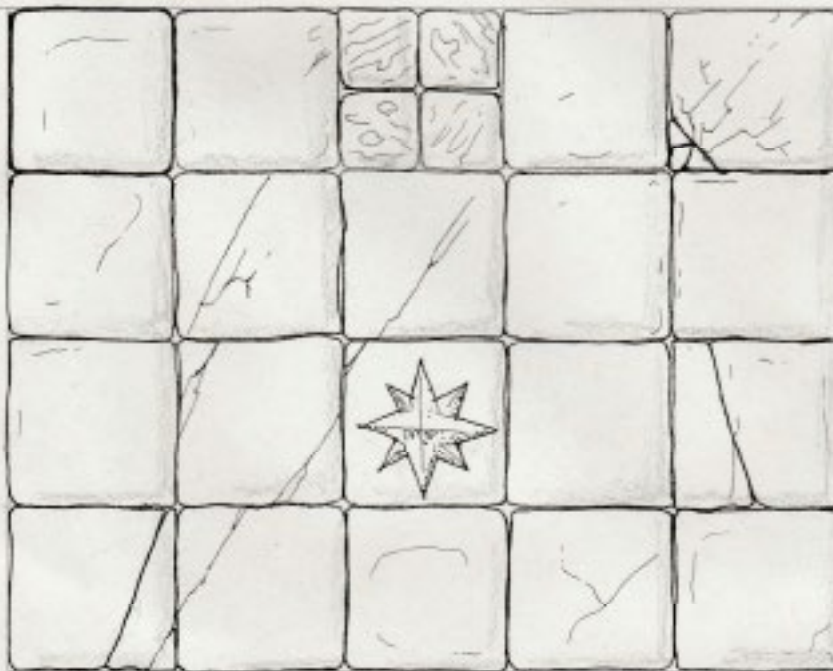
## Les obstacles

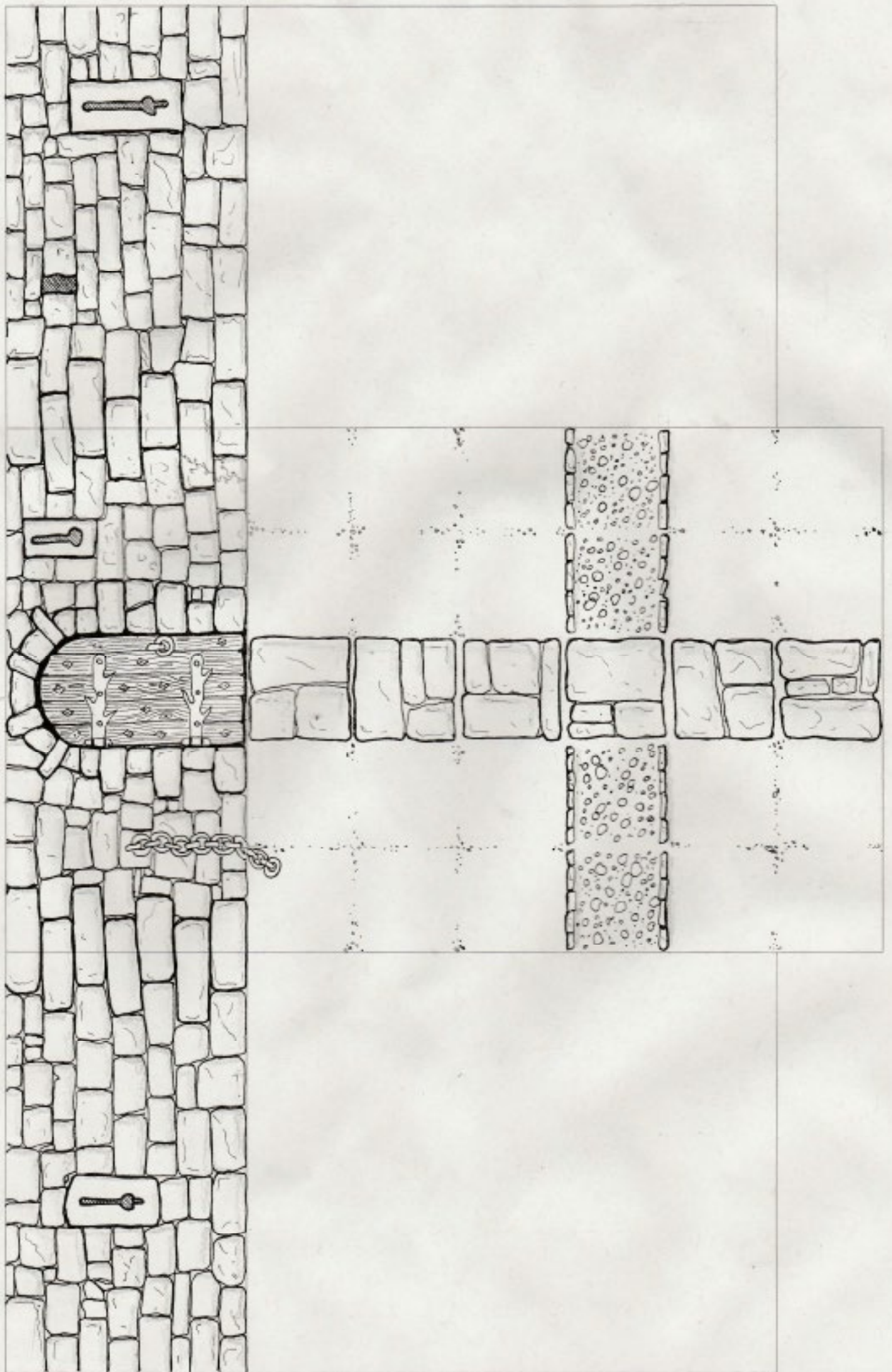
Les trois murs (Sud, Est et Ouest) constituent les seuls obstacles pouvant infliger un point de difficulté.

La porte séparant les deux zones est juste présente au niveau graphique. Elle n'est pas un obstacle et n'inflige de point de difficulté aux personnages adjacents. De plus, ouvrir et fermer cette porte ne coûte aucun point d'action.

Les bords du plateau dans la zone extérieure ne sont pas des obstacles et ne constitue pas motif à attribuer un point de difficulté aux personnages adjacents. Malgré cela, il n'est pas possible pour les personnages de quitter le plateau.









Illustré par  
Jordan Gentes

## Introduction

*Toujours ce même cauchemar qui revient nuit après nuit. À croire qu'il cherche à percer le mur de mes rêves pour s'insinuer dans notre réalité. La première sensation qui m'assaille est une terreur survenue des brumes de l'enfance. Elle remonte à la surface chaque année à la même période, à croire que les astres doivent être propices. Des murmures indicibles montent de la cave, les lumières s'allument et s'éteignent et je me réveille en hurlant, les cheveux collés à mes tempes par la transpiration. Ce matin, j'avais dans ma main crispé par la terreur, un objet. Un trophée arraché dans une lutte désespérée contre la chose qui peuple mes cauchemars : une photo de mon meilleur ami Howard.*

*Lorsque nous étions enfants, Howard et moi-même trompions l'ennui en nous racontant des histoires fantastiques. Nous avions accès à la bibliothèque familiale et nous l'exploitions sans vergogne. Aucun ouvrage ne résistait à notre fièvre d'évasion. Une seule restriction limitait nos explorations : un petit cabinet sous clé qui contenait des volumes jugés sensibles par mon père. Il ne fallut pas longtemps pour que la serrure soit crochetée et que nous plongeions la tête la première dans ces livres interdits.*

*Je me souviens encore de cette funeste nuit où nous sommes allés trop loin. Pauvres de nous, comment pouvions-nous savoir que nous étions sur le point d'ouvrir le livre de trop ? De prononcer la mauvaise formule ? Celle qui n'aurait jamais dû souiller des lèvres humaine. Au terme de l'incantation, une chose s'échappa du livre poussiéreux et plongea directement dans la bouche qui avait articulé les mots impies. C'était celle d'Howard.*

*Le souvenir précis de cette mésaventure m'échappe et sa simple évocation provoque encore chez moi d'irrépressibles tremblements, mais je me souviens du moment où j'ai repris conscience, rampant, à bout de souffle, en haut des escaliers qui menaient à la cave. Dans mon délire, j'évoquais des ombres qui hurlaient, des couleurs impossibles qui sortaient des yeux, de la bouche et des oreilles de mon infortuné ami. À compter de ce jour, Howard ne fut plus jamais le même. Je fus rapidement placé en pensionnat et n'eus aucune nouvelle de lui durant des années. Jusqu'au mois dernier où je fus informé de son décès par une missive d'une connaissance commune. Jamais mes cauchemars ne furent aussi intenses que depuis la réception de cette sinistre dépêche. C'est comme si Howard m'appelait à lui depuis sa tombe.*

*Il faut que j'en ai le cœur net. Je dois retourner dans la ville de mon enfance et m'assurer que Howard est bel et bien mort. J'espère bien que la vue de sa tombe fleurie permettra à mon âme tourmentée de trouver à nouveau la paix.*

*Je serai de retour dans quelques jours.  
Ton amour, Charles D.*



Illustré par  
Jordan Gentes

## Les adversaires

Ce **Bref Donjon** est un duel asymétrique. Les deux adversaires possèdent leurs propres avantages et inconvénients. En début de partie, chaque joueur doit choisir un avantage secret parmi ceux qui lui sont proposés. Chacun des joueurs note le nom de l'avantage sur un papier posé face cachée dans la zone de jeu. L'avantage secret ne sera dévoilé que dans des circonstances particulières.

**Charles** lance 4D. Il peut choisir un avantage secret parmi ceux-ci :

*Le Pistolet* : le héros peut faire usage de cette arme une seule fois durant la partie. Il utilise une paire de 6 de sa main comme une attaque en plus d'une autre action (déplacement ou prise). Cette attaque inflige 6 dégâts et peut être effectuée à distance.

*Une photo de Howard* : dans un geste désespéré, Charles peut, une seule fois par partie, brandir la photo de son meilleur ami en utilisant un dé isolé de sa main d'une valeur quelconque en plus de toute autre action. Charles peut alors forcer son adversaire à ignorer un dé de la même valeur de sa main.

**La chose qui fut Howard** lance 5D, mais sa mobilité est limitée. Considérez tout résultat de déplacement de 5 ou 6 comme un 4 (en action seule ou dans le cadre d'une action multiple). La chose peut choisir un avantage secret parmi ceux-ci :

*Implacable* : la chose est difficile à tuer. Une seule fois par partie, ignorez tout simplement une attaque infligeant 5 dégâts ou moins.

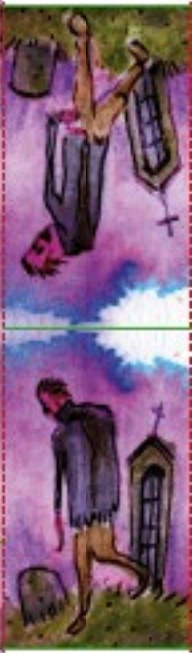
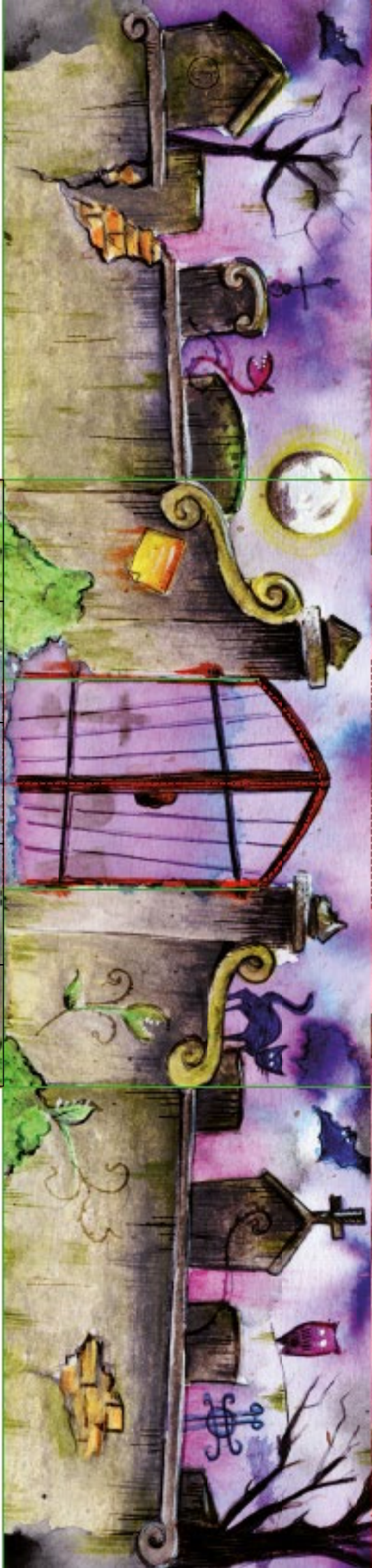
*Effrayante* : la chose fait remonter d'horribles souvenirs à la surface de la conscience de Charles. Une seule fois par partie, empêchez Charles d'effectuer une relance à son tour.

## Le plateau

Ce **Bref Donjon** est constitué d'une zone extérieure, d'une porte et d'une zone intérieure ainsi que de deux figurines à découper. Vous pouvez l'assembler de deux manières différentes : en U ou en L. La tombe de Howard doit toujours être visible, mais elle peut être plus ou moins éloignée de l'entrée selon vos envies.

Les trois murs (Sud, Est et Ouest) constituent des obstacles pouvant infliger un point de difficulté aux personnages adjacents. Les bords du plateau dans la zone extérieure ne sont pas des obstacles. Il n'est pas possible de quitter le plateau.

La porte séparant les deux zones constitue un obstacle quand elle est fermée et inflige un point de difficulté aux personnages adjacents. Ouvrir et fermer cette porte coûte 1 point de déplacement pour **Charles** et 2 points de déplacement pour **la chose qui fut Howard**. On ne peut pas bloquer cette porte qui s'ouvre des deux côtés.



Légende :

----- Découpe

— Pliage



# LES ENVAHISSEURS DE LA PLANÈTE INTERDITE



Illustré par  
Guillaume Jentey

## UNE AVENTURE DES AGENTS DE LA SPACE FORCE

Réveillez-vous bande de bleusaille ! Pas le temps de finasser ! Je veux que ces combinaisons soient propres comme des sous neufs. Et rêvez pas, c'est pas demain que vous enfilerez ces bijoux de technologie c'est moi qui vous le dit. Si vous suez sur le matériel de pointe, c'est avant tout pour que les pointures comme le Capitaine Dicker et le Lieutenant Lulva puissent partir en mission et sauver les fesses de petites gouapes comme vous autres. Alors plus vite ! Et vous là-bas ! Vous vous croyez où ? C'est la Space Force ici, c'est pas le service civil !

Sergent instructeur Imzi

Voyez-vous ma chère Valérie, NOUS sommes les véritables garants de la civilisation. Mise à part la Space Force, qui d'autre a véritablement le pouvoir de se dresser face à l'ensauvagement de la galaxie ? Et voyez-vous au sein de cette vénérable institution d'autres personnes plus compétentes que vous (et moi aussi bien sûr) pour défendre notre mode de vie ?

Où voulez-vous en venir mon capitaine ?

Eh bien, j'aimerais vous proposer une petite mission "en dehors des clous" si vous me permettez l'expression, ma petite sauterelle spatiale. Il se trouve que j'ai réussi à intercepter une communication émanant du maléfique professeur Xantax. Il s'apprête à se rendre sur la Planète TX1138.

Mais c'est la Planète Interdite !

Eh oui divine gazelle cosmique, vous y êtes... Je n'ai pas encore tous les détails, mais il est facile de deviner que ce fou furieux œuvre encore à je ne sais quel plan infâme.

Que le Créateur nous protège... Il nous faut intervenir de toute urgence ! Par contre, mon Capitaine, il faut que je vous dise...

Oui, oiseau de paradis ?

C'est "Lieutenant Valérie".

# LES ENVAHISSEURS DE LA PLANETE INTERDITE



Illustré par  
Guillaume Jentey

## LES REGLES

Ce **Bref Donjon** met en scène un duel dans un univers de science-fiction rétro. Il se joue à deux ou quatre joueurs. Les règles du jeu sont légèrement différentes de celles décrites pour les autres aventures. Chaque joueur se munit de 4d6, puis ils lancent leurs dés en même temps ; ils effectuent une relance pour essayer de former une ou plusieurs figures, puis révèlent leur main en même temps également. Les actions sont ensuite jouées dans l'ordre décroissant suivant leur valeur d'initiative. Chaque joueur dispose de trois types d'actions décrites ci-dessous. Il peut effectuer toutes les combinaisons qu'il souhaite dans la limite de ses quatre dés.

Action	Figure	Initiative	Effet
Déplacement	As	Valeur du dé	Le joueur déplace sa figurine de 4 cases
Offensif	Paire / Tierce / Quarte	Valeur des dés (exemple : paire de 2, initiative 2)	Le joueur effectue un tir qui inflige (2/3/4) dégâts à une cible dans son champ de vision
Défensif	Suite 2 / 3 / 4	1- Valeur de n'importe quel dé constituant la suite (effet principal)	1- Effet principal : une esquive qui réduit les dégâts de (2/3)
		2- Valeur inférieure aux résultats des dés de la suite (effet secondaire)	2- Effet secondaire : une mise à couvert qui réduit les dégâts de 1

Les résultats des dés indiquent la valeur d'initiative de l'action en cours. Pour les as et des paires, la valeur d'initiative est à prendre telle qu'elle est affichée sur les dés. Pour les suites, la valeur d'initiative peut être n'importe laquelle des valeurs affichées (dans ce cas, le joueur applique l'effet principal de l'action). Au contraire, si l'action défensive est effectuée à une étape d'initiative inférieure de celle indiquée par les dés, on applique l'effet secondaire. Une suite ne peut jamais être jouée à une étape d'initiative supérieure à celle affichée par ses dés. On joue toujours une action défensive après avoir été la cible d'une action offensive.

## LE PLATEAU

Ce **Bref Donjon** est constitué d'une zone extérieure, d'une porte et d'une zone intérieure. Les murs constituent des obstacles, mais on ignore la règle qui augmente habituellement la difficulté aux personnages qui leur sont adjacents. Il n'est pas possible de quitter le plateau. La porte (ou plutôt la rampe) séparant les deux zones constitue un obstacle quand elle est fermée. Ouvrir et fermer cette porte coûte 1 point de déplacement. On ne peut pas bloquer cette porte qui s'ouvre des deux côtés.







# LES ENVAHISSEURS DE LA PLANÈTE INTERDITE



Illustré par  
Guillaume Jentey

## LES ADVERSAIRES

Ce **Bref Donjon** comporte quatre personnages qui possèdent leur propre capacité spéciale.

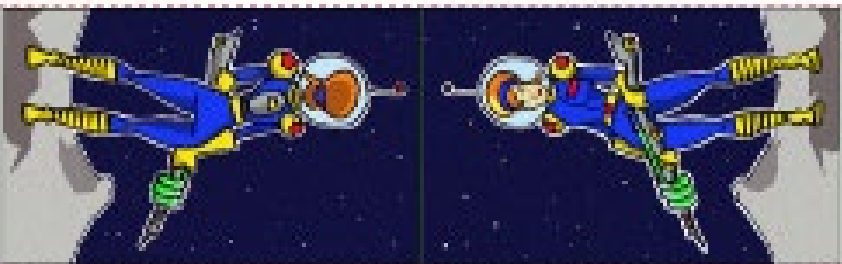
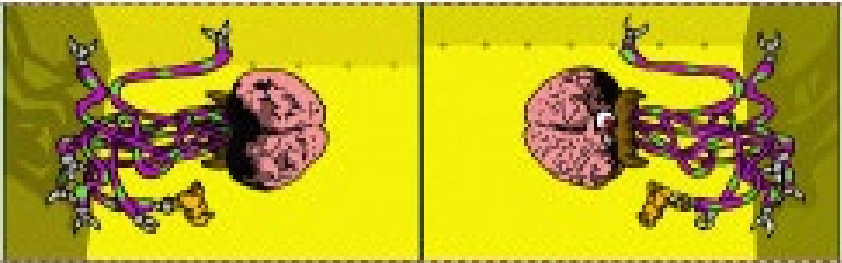
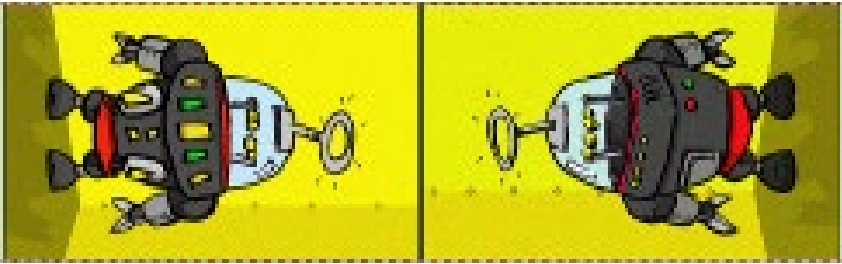
Personnage	PV	Capacité
<b>Capitaine de la Space Force</b> <b>Calvin «Cal» Dicker</b> 	5	<b>Vif comme l'éclair</b> , il peut jouer une de ses actions avec une valeur d'initiative augmentée de 1.
<b>Lieutenant de la Space Force</b> <b>Valerie «Val» Lulva</b> 	5	Avec son <b>Long fusil</b> , elle inflige un dégât supplémentaire.
<b>Professeur Xantax</b> 	5	Avec ses <b>Appendices poulpiques</b> , il lance 5 dés au lieu de 4.
<b>Bionical Tactical Unit (BTU)</b> 	5	Avec ses <b>Organes en titane</b> , il peut utiliser l'effet secondaire de son action défensive (dégâts -1) même lorsque l'initiative de son action est inférieure à l'initiative de l'attaque qu'il subit.

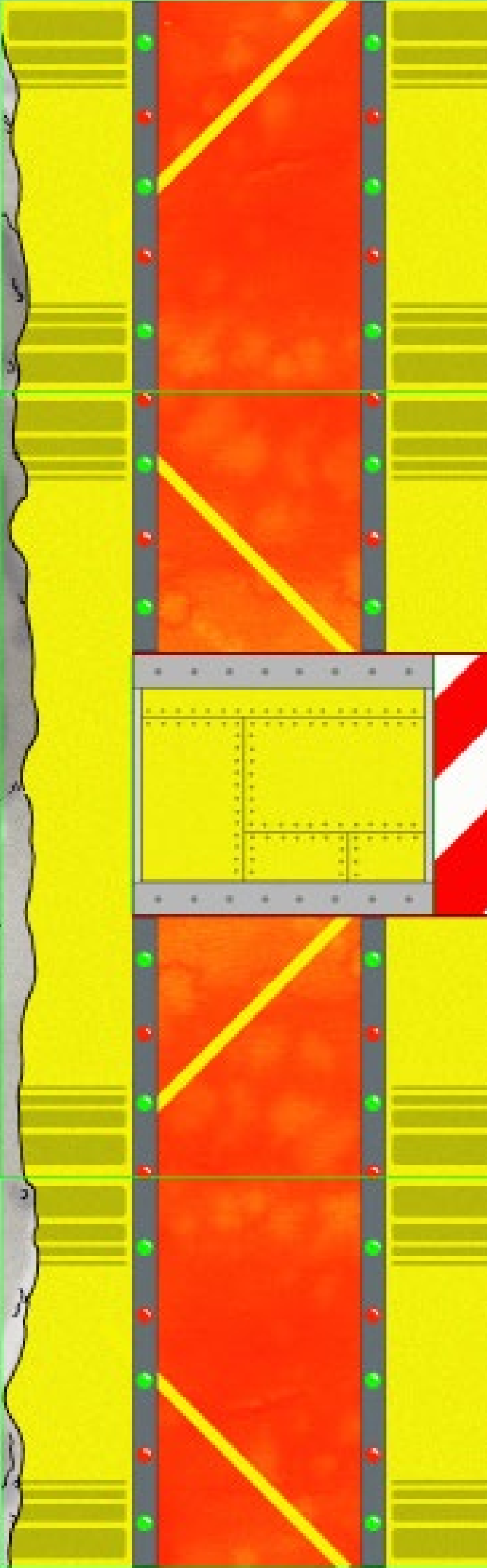
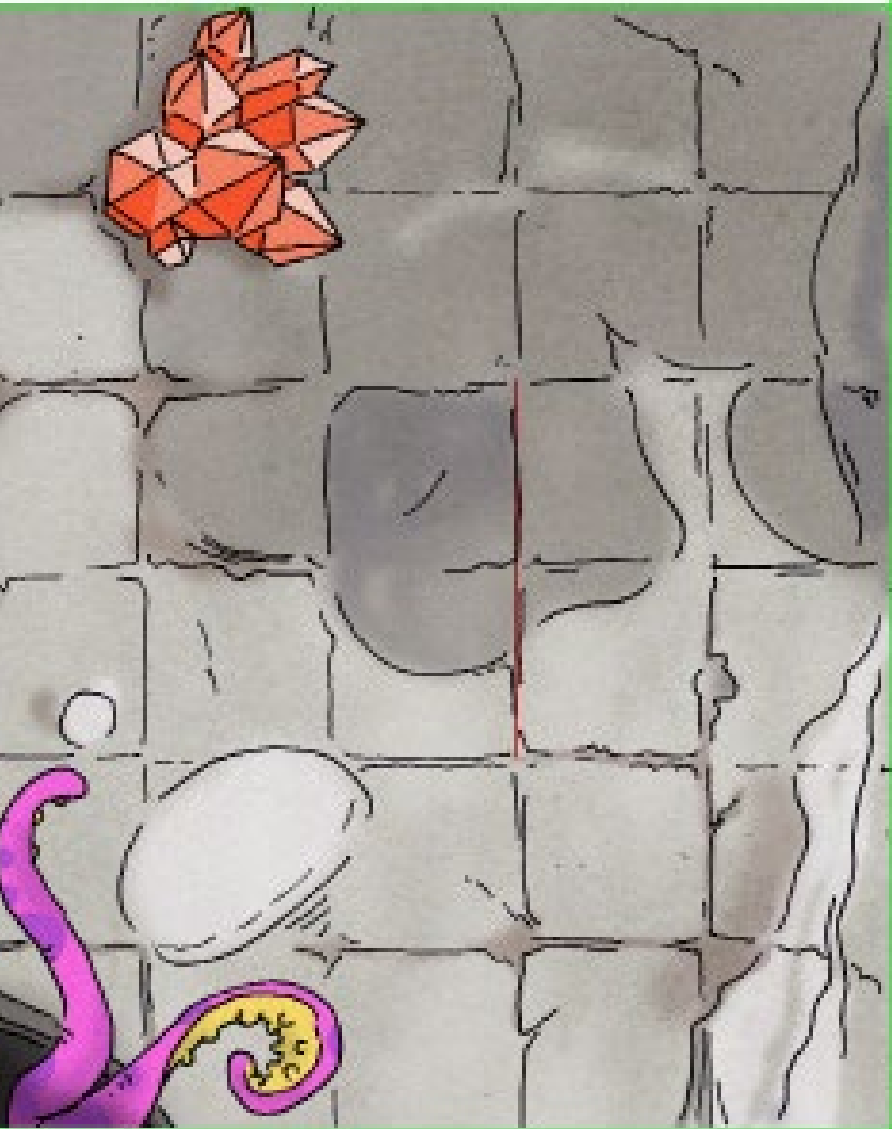
As-tu lancé l'enregistrement BTU ? Bien. Commençons.

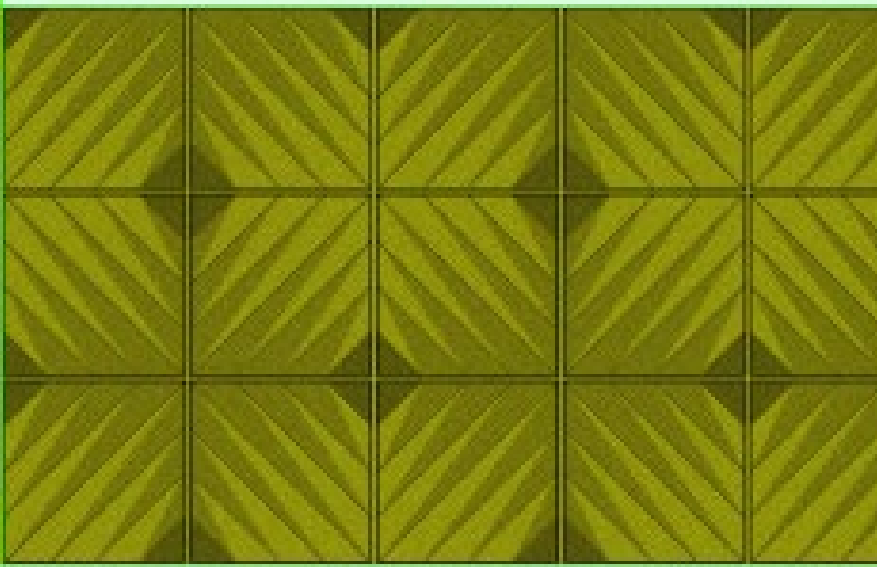
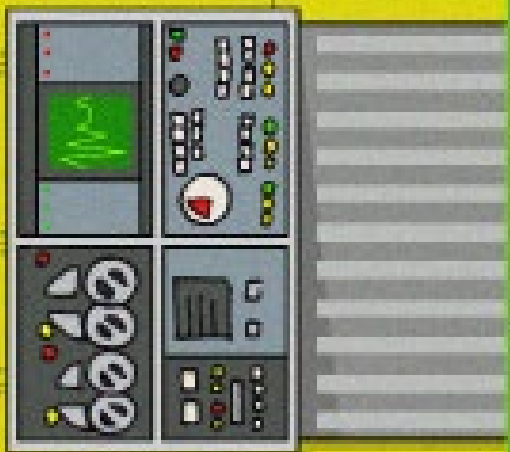
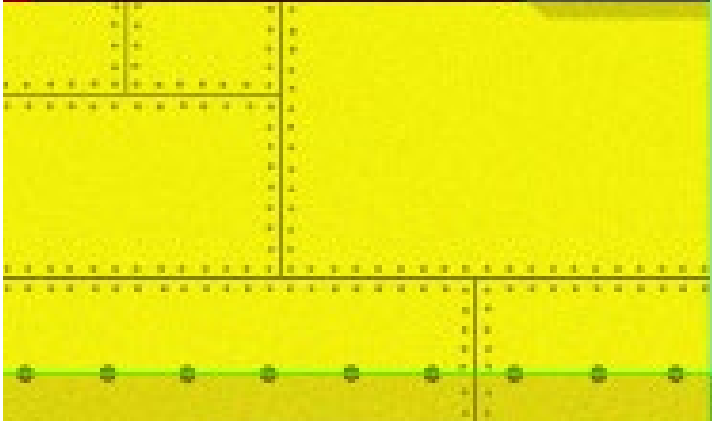
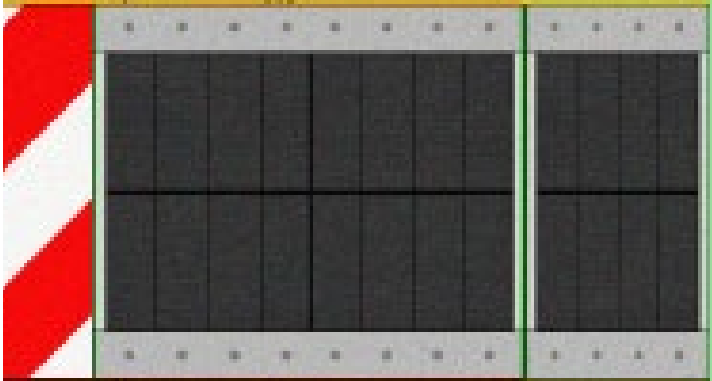
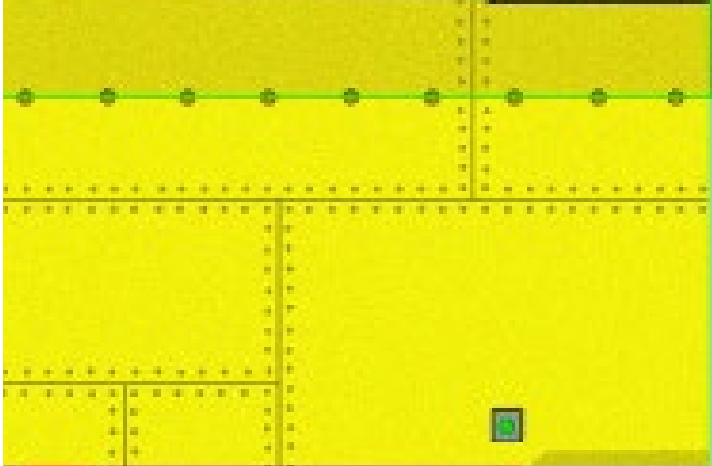
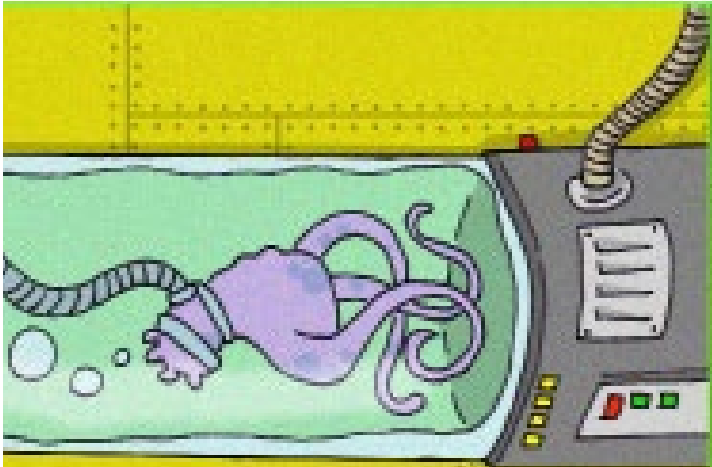
Hrm hrm... Journal de bord du professeur Xantax. Nous approchons de la planète TX1138. Les premiers relevés indiquent une gravité à 1.12g et une atmosphère respirable. La détection de poches de gaz tritronique est de bon augure: cela indique sans doute la présence de Tritium. Comme nous l'avons observé, la présence de ce minerai est un indice permettant de penser qu'il y a sur TX1138 des ruines de l'antique civilisation des Très Hauts. Peut-être un avant-poste, sans doute une cité. Une cité! Rends-toi compte BTU, les artefacts technologiques qui s'y trouvent pourront peut-être révolutionner notre approche dans l'étude des Très Hauts et peut-être même bouleverser notre vision du cosmos tout entier!!

J'espère juste que cette planète-ci ne se trouve pas aussi sous la tutelle de la stupide Space Force. Leurs enqueteurs agents semblent aimer par-dessus tout s'approprier des mondes déserts en posant des drapeaux étoilés dessus.

Que dis-tu BTU? Il y a un écho radar au point prévu pour l'atterrissage?  
Voyons voir ça de plus près...









Illustré par  
**Jordan Gentes**

*L*e fracas de la foule enflait et résonnait dans la caverne. Ils scandaient son nom en rythme alors qu'ils escaladaient la cage grillagée. « Caius ! Caius ! Caius ! » L'écho de leurs cris assourdissants se répercutait contre les parois du souterrain et parvenait comme une rumeur jusqu'à l'intéressé, assis dans les ténèbres d'un tunnel annexe.

*L*e crissement net de la roche qui s'effrite se fit entendre lorsqu'il frota ses mains pleines de talc l'une contre l'autre. Sa silhouette se fondait à moitié dans l'obscurité du passage. À sa droite, la galerie s'enfonçait dans les ténèbres. Malgré la tentation que l'on ressent toujours au bord de l'abîme, il évitait de regarder de ce côté-là ; de peur que son regard ne plonge et soit happé par l'insondable.

*T*oute son attention était rivée sur sa senestre, en direction de l'unique source de lumière du couloir. À l'orée de son champ de vision, une arche de pierre marquait la fin du réseau officiel des égouts de la ville de Corduba et le début de l'arène Ursa Minor, que les initiés appelaient « la fosse ».

*C*aius Quintus Novius enfila enfin ses cestus et pratiqua quelques étirements. Quelques années plus tôt, il avait été un patricien de la cité de Néo Corduba. L'époque où il était un citoyen libre de l'Empire éternel lui semblait bien loin. Une fois de plus, il lui faudrait se battre pour mériter de vivre un jour de plus. Pour effacer la dette qui avait fait de lui un servus, un esclave combattant, il devait non seulement remporter cette rencontre, mais également la suivante, et la suivante, et la suivante...

*L'*adversaire qu'il affronterait ce soir dans l'arène se nommait le Cyclope de Thessalonique. Ce colosse borgne avait pour réputation d'écraser à main nue le crâne de ses adversaires.

*E*nfin prêt, Caius s'avança jusqu'à la grille. Derrière elle, un nuage de fumée savamment éclairé mettait en scène la fosse qui ressemblait plus à une cage grillagée qu'à une arène. Dans un passé lointain, il avait déjà assisté à des affrontements sportifs dans l'arène Ursa Major de Corduba. Mais le duel dans lequel il s'apprêtait à plonger tenait plus de la boucherie que du combat régulier.

*C*aius n'était pas inquiet, car il avait déjà affronté des adversaires bien plus effrayants et il comptait sur son expérience d'ancien légionnaire pour venir à bout de cet homme comme il l'avait fait avec les précédents. Un sourire sardonique éclaira son visage quand il repensa à la réputation du Cyclope. Si l'envie lui prenait de vouloir écraser le crâne de Caius à main nue, il le regretterait sans aucun doute : il y avait dans la fosse un assez grand nombre d'armes permettant de trancher n'importe quels bras, fussent-ils d'acier.

# Règles de Ursa Minor

Ce **Bref Donjon** met en scène un duel entre deux gladiateurs dans un univers de péplum futuriste. Les règles du jeu sont similaires à celles décrites page 3 et 4 avec néanmoins quelques exceptions décrites ci-dessous.

## Matériel requis

Munissez-vous de sept dés à 6 faces par joueur (les dés de chaque concurrent doivent être reconnaissables).

Imprimez et pliez l'arène Ursa Minor (reportez-vous à la section Pliage page 25 pour plus de détails).

Imprimez et découpez les miniatures pour symboliser les personnages ainsi que les armes (page 26).

Imprimez et découpez la colonne de Minerve (page 26).

Réunissez une dizaine de jetons pour compter la gloire de chaque joueur.

## Mise en place

Placez les armes de part et d'autre de l'arène, à cheval sur les parois de celle-ci. Les personnages débute le duel face à face, chacun sur une des cases adjacentes aux entrées de tunnel. Chaque joueur prend un dé de sa réserve et le place sur la case X (10) de la colonne de Minerve avec la face 6 vers le haut. Chaque joueur garde également près de lui les six dés à 6 faces restants.

## Déroulement d'un tour

Le joueur le plus jeune commence le duel, après quoi c'est la position des dés sur la colonne de Minerve qui détermine l'ordre des tours.

Le joueur actif lance sa main (constituée au départ par 4 dés +1 par pièce d'équipement possédée) et tente de former une figure (voir page 3 pour connaître les étapes du lancer de dé). Il choisit une seule figure et applique son effet. Puis il bouge son pion sur la colonne de Minerve d'un nombre de cases égal au cout en initiative de l'action.

Les dés utilisés lors de l'action sont «libres» ; ils sont gardés en main par le joueur actif. Les dés non utilisés sont «bloqués» ; ils restent à proximité du plateau. Le joueur pourra, lors de son prochain tour, lancer les dés libres et compléter sa main avec les dés bloqués dans la zone de jeu. C'est avec cette réserve (dés libres relancés + dés bloqués) que le joueur constitue sa main en début de tour (voir page 3 - étape 1). À noter que l'intégralité de sa réserve, y compris les dés bloqués, peut être relancée à l'étape de relance (voir page 3 - étape 4).

## La colonne de Minerve

La colonne de Minerve représente deux choses :

1. l'état de santé des personnages déterminé par la valeur du dé.
2. le tour d'initiative de chaque personnage représenté par la position du dé sur la piste formée par la colonne.

Les deux joueurs commencent sur la case X (10) de la colonne et évoluent au gré de leurs actions vers la base de celle-ci. Lorsque les deux joueurs ont atteint la base (0), ils ne peuvent plus effectuer d'action. Il leur faut regagner des points d'initiative (voir paragraphe sur la gloire).

À tout moment du jeu, le joueur ayant la plus haute valeur d'initiative devient le joueur actif. Lorsque les joueurs se trouvent sur la même case de la colonne, le joueur actif est celui qui se trouvait le premier sur la case d'initiative en cours. En d'autres termes, celui qui vient d'arriver sur la case (et donc qui vient de jouer) laisse la priorité à l'autre joueur.

# Figures & actions de base

Les figures sont des combinaisons de valeurs que vous pouvez obtenir avec les dés.

Figure	Combinaison	Action	Initiative
As	Dé isolé	Mouvement	1
As	Dé isolé	Défense	1
As au 6	Dé isolé	Acclamation	1
Paire	Deux dés identiques	Attaque	3
Suite (2)	Deux dés dont les valeurs se suivent	Prise	3
Tierce	Trois dés identiques	Attaque + Mouvement	3
Suite (3)	Trois dés dont les valeurs se suivent	Prise + Mouvement	3
Quarte	Quatre dés identiques	Attaque + Prise + Mouvement	3
Suite (4)	Quatre dés dont les valeurs se suivent	Désarmement	3
Full	Une tierce et une paire	Action spéciale (Armatura)	3

Une seule figure peut être choisie lors d'un lancer. La valeur est donnée par le résultat affiché sur les dés identiques ou par le chiffre le plus haut d'une suite. Les actions multiples sont exécutées dans n'importe quel ordre, mais la nature des actions est imposée.

## Mouvement

Le personnage actif déplace son pion d'autant de points que la valeur de sa figure. Chaque point de mouvement permet de se déplacer d'une case vers l'avant (jamais à gauche, ni à droite, ni en diagonale) ou de tourner de 90° à droite ou à gauche. Le mouvement peut être fragmenté avant et après une attaque dans le cas d'une action multiple.

## Prise

Le personnage actif force l'opposant adjacent (portée 1) à se déplacer d'autant de points que la valeur de la figure. Les règles normales du mouvement s'appliquent pour le personnage ciblé par une prise.

## Attaque

Le personnage actif inflige à un opposant adjacent (portée 1 sans arme) autant de dégâts que la valeur de sa figure. Le port d'une arme modifie à la fois la portée de l'attaque et les dégâts infligés. La portée représente le nombre de cases nécessaire pour atteindre une cible. Portée 1 signifie immédiatement adjacent. Les personnages ont 6 points de vie. Un personnage dont la réserve de vie tombe à 0 est retiré de la partie.

## Défense

Les dés bloqués dans la zone de jeu peuvent être utilisés pour une action de défense en dehors du tour. Le personnage utilisant un dé bloqué utilise sa valeur qu'il soustrait au résultat de l'attaque.

## Acclamation

Le personnage actif récolte un point de gloire en utilisant un As de valeur de 6. Voir utilisation des points de Gloire page 25.

## Désarmement

Le personnage actif force l'opposant adjacent (portée 1) à abandonner une de ses armes. Elle est retirée du jeu.

## Action spéciale (Armatura)

Le personnage actif utilise l'action spéciale d'une de ses armes. Vous trouverez plus de détail sur les actions spéciales page 24.

# Armatura

Les règles de l'arène sont cruelles. La règle selon laquelle le plus fort l'emporte toujours est tempérée par l'apport d'armes aussi différentes que déséquilibrées entre les combattants. Ce sont les Armatura, héritage d'un âge légendaire où la gladiature était codifiée et les équipements ritualisés. La foule aime voir ses champions souffrir et ces armes sont terrifiantes par les blessures qu'elles peuvent infliger.

Les 6 miniatures d'armes sont disposées au hasard sur les bords de l'arène en début de duel. Vous pouvez en placer 3 sur chaque long côté du rectangle ou bien 2 sur chaque long côté et une sur chaque côté court. Le premier personnage à se trouver sur une case adjacente à une miniature peut s'en saisir. On ne peut avoir que deux équipements en même temps. L'ajout d'une troisième pièce signifie que le joueur doit se séparer d'une autre.

Les avantages des armes sont triples:

1. Chaque équipement en main permet au joueur d'ajouter un dé à sa réserve. Avec la limite de deux armes, les personnages peuvent donc lancer un maximum de 6 dés pour leurs actions.
2. Les armes modifient les valeurs de dégâts et de portée (pour les armes) et la valeur de défense (pour les protections).
3. Chaque arme donne accès à une action spéciale activable par un Full (une Paire et une Tierce). Il est indiqué, pour chaque équipement, comment se répartissent les valeurs de la Tierce et la paire constituant le Full dans l'action décrite.



## Filet barbelé

Dégâts 1 - Portée 2

Entrave : Effectue un Mouv + une Prise à portée 2. Utilise la valeur de la Tierce pour les deux actions. Inflige la valeur de la Paire en dégâts supplémentaires.



## Cestus Inferno

Dégâts 2 - Portée 3

Fournaise : Effectue un Mouv + une Attaque ignorant totalement la défense et les armures. Répartis les deux valeurs du full entre les deux actions.



## Gladius Némésis

Dégâts 2 - Portée 1

Lacération : Effectue un Mouv + une Attaque. Utilise la valeur de la Tierce pour les actions. Ajoute la valeur de la Paire comme bonus à l'action de ton choix.



## Trident Tempestus

Dégâts 3 - Portée 2

Foudroiement : Effectue un Mouv + une Attaque à n'importe quelle portée. Répartis les deux valeurs du full entre les deux actions.



## Scutum

Protection 2



## Manika

Protection 1



# Gloire

Dans l'arène, la technique ne fait pas tout. Le succès dépend autant du soutien moral du public que de la supériorité physique des concurrents. Portés par les cris de la foule, les gladiateurs sont capables de prouesses surhumaines.

Les points de Gloire sont représentés par des jetons qui se gagnent et se dépensent au fur et à mesure de la partie. Il y a plusieurs moyens de collecter des points de Gloire. À chaque fois qu'un concurrent remplit une de ces conditions, il récolte un seul point de gloire.

1. Effectuer l'action **Acclamation** (un as au 6).
2. Infliger une blessure.
3. Récupérer une arme.

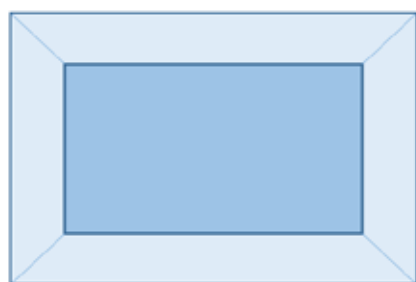
La dépense de points de gloire ne coûte pas d'action et peut être effectuée à tout moment, même en dehors de son tour, ce qui permet d'éviter par exemple une blessure mortelle avec l'action «Second souffle». C'est par ailleurs le seul moyen de remonter son pion sur la piste d'initiative. On peut également utiliser ces points de gloires de différentes façons:

Action	Cout en Gloire	Effet
Vivats	1	Lance un dé et remonte la piste d'initiative de sa valeur.
Second souffle	1	Lance un dé et récupère autant de PV que sa valeur.
Cadeau de la foule	2	Récupère une arme défaussée.
Huée	2	Retire 1 point de Gloire à ton adversaire.

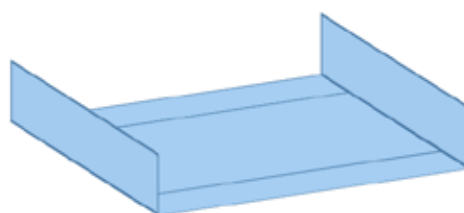
# Pliage

L'arène Ursa Minor ne se présente pas de la même manière que les autres aventures de «Brèves de Donjons». Au lieu de représenter une entrée de donjon, il s'agit véritablement d'une arène. Voici donc quelques indications vous permettant de construire le terrain d'affrontement.

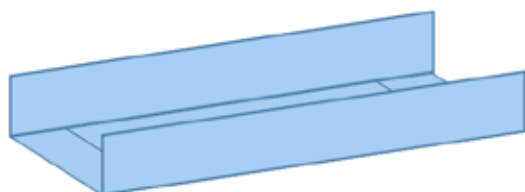
A : Imprimez l'arène recto-verso



B : pliez les bords courts



C : pliez les bords longs



D : pliez le tout et collez les angles

