

# NANO DONJON

## Manuel Des Joueurs

### LE PERSONNAGE

#### Caractéristiques

On distribue 4 valeurs (3, 2, 1, 0) entre les 4 caractéristiques :

- **Viande (V)** : force, résistance, constitution...

La Viande détermine l'aptitude au combat avec des armes lourdes (épée, hache), le port d'armure, les tests de Survie.

- **Nerfs (N)** : agilité, réflexes, dextérité, sens...

Les Nerfs déterminent l'initiative, l'aptitude au combat avec des armes légères (dague, rapière) et à distance (arc, arbalète), l'esquive.

- **Cervelle (C)** : intelligence, mémoire, savoir...

La Cervelle détermine la Magie Profane : un personnage connaît (C/2) Mots de Pouvoir (arrondi au supérieur), et peut lancer (C) sorts par jour.

- **Tripes (T)** : courage, aura, personnalité...

Les Tripes déterminent la Magie Divine : un personnage a accès à (T) Domaines et peut faire (T) Prières par jour.

Selon son score de T, un personnage change de rang dans certains de ses domaines (au choix). Il peut devenir Initié d'un domaine tous les 5 rangs de T, et Maître d'un domaine tous les 10 rangs.

T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Initié	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3
Maître	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1

#### Équipement

L'équipement standard de l'aventurier n'offre aucun bonus particulier. Il est considéré comme un prérequis.

Certains équipements spéciaux peuvent donner un bonus pour certaines actions. Par exemple, une trousse à outils de voleur peut donner +1 au crochetage de serrure, et une épée magique peut donner +1 à l'attaque.

#### Expérience

Le MD distribue des XP (points d'expérience) à la fin d'une aventure selon les épreuves affrontées. Ces XP peuvent être dépensés pour augmenter les caractéristiques. Le coût d'augmentation est de : (valeur atteinte)XP.

Par exemple, passer de V(2) à V(3) coûte 3XP.

Les XP peuvent également être dépensés pour :

- **1XP** : gagner l'avantage à un test

- **3XP** : relancer un test de Survie raté

## COMMENT JOUER ?

Toutes les actions sont résolues par des tests de caractéristique. La caractéristique utilisée est choisie selon l'action accomplie.

VIANDE	NERFS	CERVELLE	TRIPES
Athlétisme, Soulever, Endurance, Natation, Résistance...	Acrobaties, Discrétion, Crochetage, Perception, Escalade...	Magie, Fouille, Connaissance, Linguistique, Orientation...	Prières, Intuition, Tromperie, Courage, Diplomatie...

#### Tests de caractéristique

1d20 + carac. + bonus ≥ Niveau de Difficulté (ND)

Le MD (Maître du Donjon) fixe le ND de l'action.

Un 1 échoue toujours et un 20 réussit toujours.

On abrège un test t, auquel on accole la caractéristique, par exemple tN pour un test de Nerfs.

#### Niveaux de Difficulté

TRÈS FACILE	FACILE	MOYEN	DIFFICILE	TRÈS DIFFICILE	HÉROÏQUE
5	10	15	20	25	30

#### Avantage / Désavantage

Si les circonstances donnent l'avantage, on lance 2d20 et on garde le meilleur résultat.

Si les circonstances donnent le désavantage, on lance 2d20 et on garde le résultat le moins bon.

#### La jauge de blessures

Elle sert à garder trace des blessures subies. Quand le personnage prend un coup, il faut faire un tV contre son niveau actuel de blessure pour vérifier sa survie. En cas d'échec, il succombe à ses blessures.

#### Repos et guérison

Un personnage peut guérir de ses blessures au rythme d'un point par jour de repos total.

#### Conditions

Certains monstres, pièges ou sorts peuvent causer des conditions négatives. Voici quelques exemples :

**Charmé** : le personnage ne peut pas attaquer son charmeur et doit réussir un tT contre son D pour désobéir à ses ordres.

**Empoisonné** : le personnage doit réussir un tV par minute contre la force du poison ou mourir.

**Paralysé** : le personnage est incapable de bouger.

**Pétrifié** : le personnage est changé en pierre.

**Terreur** : le personnage doit réussir un tT contre le D du lanceur ou fuir.

# LA MAGIE

## La Magie Profane

Les Mots de Pouvoir permettent de donner forme à un effet magique en assemblant un nom et un verbe.

### Les quatre verbes

**Impertio** (Communiquer) : Lire, Chercher, Informer, Sentir...

**Deleo** (Détruire) : Affaiblir, Endommager, Blesser...

**Creo** (Créer) : Renforcer, Guérir, Agrandir...

**Domino** (Contrôler) : Former, Maintenir, Commander...

### Les cinq noms

**Corpus** (Corps) : Membres, Organes, Animaux, Plantes...

**Navitus** (Énergie) : Feu, Vent, Électricité, Mouvement...

**Substantia** (Matériau) : Pierre, Métal, Bois, Cuir, Papier...

**Mentis** (Esprit) : L'intelligence, la mémoire...

**Animus** (Âme) : L'essence, la vie...

### Lancer un sort

Le magicien prononce la phrase et décrit l'effet recherché. Le MD fixe le ND du sort. L'action est résolue par un tC.

## La Magie Divine

Un clerc ou paladin prie un Dieu pour obtenir ses faveurs. Les Dieux sont responsables de ces Domaines :

Air	Connaissance	Force	Obscurité
Artisanat	Destruction	Guérison	Protection
Bien	Duperie	Guerre	Repos
Chance	Eau	Loi	Runes
Chaos	Faune	Magie	Soleil
Charme	Feu	Mal	Terre
Communauté	Flore	Mort	Voyage

### Prier

Pour réclamer les faveurs d'un Dieu, le clerc fait sa prière et décrit l'effet recherché. Le MD fixe le ND de la prière. L'action est résolue par un tT.

## ND des Sorts et Prières

DIFFICULTÉ	ND	PORTÉE	DURÉE	ZONE	EXEMPLE
Très facile	5	-	-	-	Tour mineur
Facile	10	1m	10s	1m	Sommeil
Moyenne	15	10m	1mn	3m	Vol
Difficile	20	100m	10mn	30m	Téléportation
Très difficile	25	1km	1h	300m	Résurrection
Héroïque	30	+	+	+	Souhait, Miracle

# LE COMBAT

On joue par ordre d'initiative (+N).

Les monstres ont deux caractéristiques, le Danger (D) et la Survie (S). Ils peuvent avoir des capacités spéciales, qui sont détaillées dans le **Bestiaire Monstrueux**.

Quand le personnage attaque, il doit réussir un tV/tN (selon l'arme), un tC (sort profane), ou un tT (prière) contre le D du monstre. Les dégâts sont égaux à la marge de réussite, doublés en cas de réussite critique (20). Le monstre fait un tS contre le niveau actuel de blessures. En cas d'échec, il meurt.

Quand le monstre attaque, le personnage doit réussir un tN (esquive, parade avec une arme légère) ou tV (parade avec une arme lourde, armure) contre le Dg du monstre. Les dégâts sont égaux à la marge d'échec, doublés en cas d'échec critique (1). Les dégâts viennent alimenter la jauge de blessures, puis on fait un tV contre le niveau actuel de blessures. En cas d'échec, le personnage succombe à ses blessures.

En cas d'attaque groupée, chaque attaquant supplémentaire compte comme un bonus de +1 pour ceux de son camp.

## Un exemple

Bézo le barbare vs Skwîki le gobelin  
V(3)-N(2)-C(0)-T(1) Dg(7)-S(0)

### Round 1 :

Bézo, sûr de lui, armé de sa hache à double tranchant, se jette sur le pauvre gobelin, paralysé par la peur.

*Le joueur de Bézo lance le dé et obtient 2. Il ajoute son score de Viande pour un total de 5, insuffisant pour blesser le gobelin.*

Skwîki, reprenant confiance en lui, tente de planter son poignard dans les côtes de Bézo, qui esquive le coup.

*Le joueur de Bézo lance le dé et obtient un 14, auquel il ajoute son score de Nerfs de 2. Le total de 16 suffit à éviter le coup du gobelin.*

### Round 2 :

Bézo, rejoint au combat par Salade l'elfe (qui lui donne donc un bonus de +1), assène un terrible coup vertical à Skwîki, dont le regard terrorisé se fixe soudain sur la hache.

*Le joueur de Bézo lance le dé et obtient un 17 + 3 + 1 = 21, ce qui est suffisant pour blesser le gobelin. Les dégâts sont de 21 - 7 (D du gobelin) = 14. Le joueur de Bézo lance le test de survie du gobelin, et doit faire moins de 14 (les blessures actuelles du gobelin) pour le tuer. Il fait 11 + 0 (S de Skwîki).*

Skwîki s'écroule aux pieds du barbare dans un gargouillis de sang. Bézo essuie sa hache d'un revers de main et poursuit son chemin sans se retourner...

[creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/)



v1.3 - centaure

Dino Van Bedt

[dinovanbedt.fr](http://dinovanbedt.fr)

