

DUNGEON BEWARE!

JOUEURS

MENEUR

Construis ton Donjon, jette 3D6 par joueur, garde-les de côté, cachés
Place 1D6 par joueur en Réserve

Répartis D4, D6, D8 entre Physique, Magie, Equipement

Choisis un dé Donjon

Décris un Obstacle en rapport (1 = Insignifiant / 6 = Mortel)

Un de vous doit Surpasser cet obstacle

Toi ? Alors choisis ton Attribut, décris ton Action et lance le dé

Surpasse l'Obstacle et décris ta réussite

Égale l'Obstacle et décris un problème mineur

Sans aide, dégrade ton dé (D8 → D6, D6 → D4, D4 disparaît)

Décris l'échec du joueur si l'Obstacle est supérieur

Sans aide, son dé disparaît, sinon, il le dégrade

L'Obstacle est toujours là et tu n'as pas encore joué ?

Tente ta chance seul

Aide un compagnon

Choisis ton Attribut, décris ton Action, lance le dé

Additionnez vos résultats pour Surpasser l'Obstacle sinon

Obtiens mieux que ton compagnon pour l'Aider

Obtiens un 1, ignore ton résultat, dégrade ton dé, décris ton échec

Tout le monde a joué, l'Obstacle est toujours là ?

Tentez une nouvelle approche

Obstacle Surpassé, tu veux un Retournement ?

Jette un Dé de Réserve, décris

Obstacle Surpassé, il reste des Dés Donjon ? Continue, sinon conclue



Surpasse l'Obstacle seul, obtiens le score maximum, décris un Trésor

Décris son utilisation unique, ajoute 1D6 à un jet

Une seule fois, 2 dés Donjon décrivent l'Obstacle Majeur



Plus de dé ? Décris ta disparition

Maudis un joueur après une description sans saveur (-1 aux jets)

Ne maudis plus si personne ne t'appuie

Lève la Malédiction quand tu veux

