

# **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.

Restrictions de bande :

Sur les 200pts de votre bande, vous pouvez inclure jusqu'à trois figurines de cavalerie à votre bande. Vous ne pouvez inclure, dans votre bande, plus d'une figurine ayant plus d'1 PV.

## **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\_\_Haradrim

Skavens\_\_Hobbits

Rois des Tombes, squelettes et zombies\_\_Hobbits

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 en rapport avec les distances des socles, 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.

Les figurines doivent être peintes et soclées, c'est minimum pour bien s'amuser. Chaque participants devra amener bien sur son lot de décors, afin d'alimenter les tables et faire des parties qui ne se ressemblent pas !

## **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 :

$6x-x$ ,  $x$  étant le nombre de participants.

*Ainsi, 5 participants donneront 25 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	Ajoutez 10 pts à votre coffre
4	Ajoutez 15 pts à votre coffre
5	Guérissez toutes les blessures d'un guerrier
6	Guérissez toutes les blessures de deux guerriers

## Tableau des échecs

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

1	Vous perdez 5 pts de votre coffre
2	Vous perdez 5 pts de votre coffre
3	Sans effet
4	Sans effet
5	Deux guerriers quittent votre bande au lieu d'un
6	Le guerrier quittant votre bande ne reviendra pas

## 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	Rencontre avec une bande rivale
3	Rencontre avec une bande rivale
4	Rencontre avec une bande rivale
5	Coffre au Trésor !
6	Piège !
7	Boss !

Coffre au Trésor !	Lancez 1D3+2 sur le tableau des victoires
Piège !	Lancez 1D3 sur le tableau des échecs
Boss !	Lancez 1D6 sur le tableau des rencontres -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.

1	Arachnarok (Arachnée)
2	Démon Majeur (Balrog)
3	Griffon (Gwair)
4	Géant (Sylvebarbe)
5	Dragon zombie (Nazgul sur Ombre ailée)
6	Fausse alerte. Victoire automatique.

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.

#### Cas où deux bandes doivent affronter le même Boss :

*Il arrive que deux bandes ou plus affrontent un boss lors du même tour de campagne. Dans ce cas, lancez 1D6 sur le tableau des rencontres et toutes les bandes jouent face au même boss, en même temps, sur la même table. Il n'y a pas d'équipes, c'est chacun pour sa peau. Si le MJ, contrôleur du Boss, se rends compte de l'alliance, il gagne automatiquement la partie. Les deux bandes(ou plus) alliées jettent les chacune un dé sur le tableau des échecs et un guerrier quittent chaque bande, comme en cas d'échec normal.*

### **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.

## **Le Coffre**

Dans la fiche de votre bande, notez le nombre de pts restants non utilisés lors du recrutement et les pts que vous gagnez lors d'une victoire. Ces points peuvent être dépensés avant chaque partie pour améliorer une ou plusieurs figurines en leur donnant de l'équipement. A la fin de la campagne, c'est-à-dire quand une bande a atteint le nombre de pts de quêtes nécessaires à la victoire, ajoutez à votre total de pts de quêtes 1 pt par tranche complète de 10 pts du coffre non-utilisés. Déterminez ensuite quelle bande a gagné la campagne.

## **Note sur les races et leurs règles propres**

Zombie et squelettes: Vous pouvez ajouter des figurines pendant la campagne, avec les pts dans votre coffre, comme un équipement.

Vampires: Ajoutez 1 au résultat du dé sur le tableau des blessures infligées aux vampires.

Orques: Vous pouvez relancer le dé du jet sur le tableau des blessures infligées aux orques.

Trolls: Vous pouvez relancer le dé du jet sur le tableau des blessures infligées aux Trolls.

Skavens et gobelins: Ne lancez pas le dé sur le tableau des échecs en cas de fuite de votre bande.

Démons: Ignorez les effets du résultat du dé sur le tableau des blessures infligées aux démons.

Homme: Vous pouvez relancer le dé sur le tableau des blessures infligées aux hommes.

Nain: Doublez la quantité de points ajoutés au coffre lors de la campagne.

Elfes: Vous pouvez choisir de jouer en premier avant chaque partie à laquelle vous participez.

Bêtes du Chaos: Ignorez les blessures « -1 en Force » et « -1 en Endurance ».

Skinks et Saurus: Ignorez la perte des pts de votre coffre.

Ogres: Vous pouvez relancer le dé du jet sur le tableau des blessures infligées aux Ogres.

## **Section Modélisme**

Section en cours de création