

Légo manie ! - 1/3

Après le massacre des Légos,... LE JEU DE ROLE !

Et oui j'ai eu une idée ! (ça m'arrive)

J'ai voulu créer un jeux de rôle avec des légos et je veux toujours mais pour cela il me faudrait plus d'expérience là-dedans, voilà comment ça se présente :

REGLES

-Chaque joueur a une armée (aussi grande qu'il veut), il doit protéger son leader un maximum car si il meurt il devra reculer ses personnages de 5 cases et devra passer des tours (choisis par un dés 6).

-Tous les personnages légos ont les même capacités (sauf héros et persos speciaux) ils avancent de 5 cases, attaquent avec un dé d'attaque (dé spécial avec dessin : 3 têtes de mort, 2 boucliers, 1 signe), ont droit à 1 dé de défense et ont 2 points de vie. Leurs capacités changent selon les armes qu'ils ont.

-Jeux sur un plateau légo quadrillé en carrés de 2 sur 2 (+-1cm/1cm)

-Le joueur, pendant son tour, ne pourra avancer ou attaquer qu'avec 5 hommes, ou un personnage spécial ou avec une arme de siège.

-Pour attaquer, le personnage devra lancer le nombre de dés qui lui correspond, il devra faire une ou des tête de mort pour toucher son adversaire qui pourra se défendre en lançant le nombre de dés qui lui correspond, il parera le coup si il fait le même nombre de bouclier que l'autre a fait de tête de mort.

-Seul les personnages légos appartenant au moyen âge, aux pirates, aux indigènes sont acceptés.

-Un seul héros sur le plateau de jeux, il sera le leader. Si une armée n'a pas de leader elle commencera dernière, et ne pourra posséder de persos spéciaux ou de sorts.

Voilà pour le début des règles.

ARMES :

Hallebarde : + 2 cases de portée

+2 dés de combat, +3 contre la cavalerie et les dragons

-2 de déplacement

arme à 2 mains

Epée et sabre : +1 dé de combat

Arc + flèche : +20 cases de portée

+1 dé de combat, +2 contre les dragons

arme à 2 mains

Lance et fourche : +1 case de portée

+1 dé de combat

arme à 2 mains

Arbalète : +10 cases de portée

+2 dés de combat

-1 case de déplacement

arme à 2 mains

Légo manie ! - 2/3

Hache : +2 dés de combat
-1 de déplacement
Mousquet : +15 de portée
+2 dés de combat (1 coup seulement)
-1 de déplacement
arme à 2 mains
Pistolet : +5 de portée
+2 dés de combat (2 coups)
Epée longue : +2 dés de combat, arme anti-spectre
-1 de déplacement
Armure : +3 dés de défense
-3 de déplacement
Casque : +1 dé de défense
+1 de déplacement
Bouclier : +1 dé de défense
Pavois : +3 dés de défense
-2 de déplacement
Cheval : +5 de déplacement

Il peut y avoir double arme, le joueur doit lancer 2 fois les dés.

PERSO SPECIAUX ET ARME DE SIEGE

Sorcier : -possède les sorts de : boule de feu (5 fois), gèle (2 fois), convocation squelette (1 fois), téléportation (2 fois), feu sacré (3 fois), résistance (1 fois), force (1 fois), rapidité (1 fois)
-immunité contre sortilège.
Dragon : -10 cases de déplacement
-3 dés d'attaque
-boule de feu
-3 dés défense
-5 points de vie
Fantôme (spectre) : -téléportation (1 fois)
-immunité aux armes
Squelette : -5 points de vie
-3 dés d'attaque
Canon : -25 de portée (ni + ni -)
-tue le personnage d'un seul coup
-1 coup
-a besoin d'1 personnage à côté
-immobile

SORT

Boule de feu : 10 de portée, 3 dés d'attaque
Gèle : immobilisation de la cible pendant 3 tours
Convocation squelette : fait apparaître un squelette
Téléportation : le perso peut apparaître où il veut sur le plateau

Légo manie ! - 3/3

Feu sacré : boule d'énergie contre les fantômes et squelettes

Résistance : +1 dé de défense pour la cible

Force : +1 dé de combat pour la cible

Rapidité : +5 de déplacement pour la cible

HEROS

Roi, guerrier chauve souris, sorcier, personnage possédant une cape, robin des bois.

Le héro possède le sortilège de feux sacré à l'infini.

Voilà un bref aperçu de mon nouveau jeu ! Si vous voulez ajouter quelque chose laissez un commentaire, merci !