



Règles complémentaires pour les salles de donjon

Par Thomov le Poussiereux

Repaire:

En plus de tirer normalement la carte Evènement dans cette salle lancez 1D6:

1-2: 1D3 Monstres (large socle) issus du tableau de génération des Monstres du Niveau de donjon en cours apparaissent.

2-4: 1 Monstre (large socle) de 1 niveau supérieur au niveau du donjon apparait

5-6: la bête n'est pas là, tuée par des aventuriers en mal de sensations fortes ou simplement partie se dégoûter les pattes et les Guerriers peuvent fouiller sa tanière. Lancez 1D6 pour chaque Guerrier, celui qui obtient le plus haut résultat gagne un Trésor (lancez normalement comme pour un Trésor de salle de donjon)

Salle des Gardes:

Les Evènements imprévus dans cette salle seront toujours des monstres, inutile de tirer une carte. Avant de déterminer quels Monstres arrivent en jeu lancez 1D6:

1: les Monstres qui apparaissent sont tirés dans le tableau un niveau au dessus de la normale

2: si le jet pour déterminer les Monstres donne un double, les Monstres qui apparaissent sont tirés un niveau au dessus de la normale

3: doublez le nombre de créatures qui apparaissent

4-6: les Monstres sont générés normalement

Ces règles s'appliquent à tous les Evènements Imprévus qui surviennent dans cette pièce; si les Guerriers sont disposés de telle sorte que le groupe se retrouve divisé entre deux pièces quand un Evènement survient, on applique la règle de la Salle des Gardes.

Puits Maudit:

Lancez 1D6 quand les Guerriers entrent dans cette salle:

1-2: la puanteur est telle qu'elle inflige -1 pour toucher aux guerriers tant qu'ils sont dans cette pièce

3-4: l'odeur insoutenable vous fait tousser, toutes les figurines dans cette pièce subissent un malus de -1 en endurance

5-6: les fragrances qui s'échappent du puits vous soulève le cœur, mais vous parvenez à vous dominer et pouvez combattre normalement

Quand ils ont tués tous les Monstres dans cette salle, les Guerriers peuvent remplir une seule fiole vide chacun (s'ils en possèdent) avec le répugnant liquide issu du puits. Vous pouvez ultérieurement lancer cette fiole sur un Monstre (jet pour toucher à distance); si le jet est réussi, le monstre subi un malus de -1 pour toucher jusqu'à la fin du combat (plusieurs fioles lancées sur un même Monstre n'ont pas d'effets cumulatifs).

Cercle Cabalistique:

Quand vous entrez dans cette pièce, lancez 1D6:

1-2 Pouvoir instable: jeter un dé supplémentaire pour le Pouvoir; vous pouvez garder le meilleur. Cependant, si un 1 est obtenu, on tire une Carte Evènement; si deux 1 sont obtenus, on en tire 2. Dans les deux cas le Pouvoir pour ce tour est de 1.

3-4 Vortex magique: toutes les figurines subissent un malus de -1 pour tout lancement de sort/bénédiction (pour les Guerriers comme pour les Monstres)

5-6 Source magique: +1 pour tous lancement de sorts/bénédictions (pour les Guerriers comme pour les Monstres)



Salle de Torture:

Tous les Guerriers doivent lancer 1D6 en entrant dans la pièce et y ajouter leur Volonté. Si le total est de 7 ou plus, le spectacle des corps meurtris et des instruments de torture emplie le Guerrier de rage; il suit désormais les règles de Haine contre tous les Monstres qu'il rencontrera dans cette pièce. Si le total est inférieur à 7, le Guerrier est terrifié par les atrocités commises dans cet endroit et il est si effrayé qu'il compte comme ayant Peur de tous les Monstres qu'il rencontrera dans cette pièce.

Cellule:

Lancez 1D6 quand les Guerriers entrent dans cette salle en plus de la carte Evènement traditionnelle.

1-2: les Guerriers tombent nez à nez avec 3 geôliers Ogres

3-4: les Guerriers tombent nez à nez avec 3 geôliers Ogres qui gardent 1D4 prisonniers

5-6: les Guerriers découvrent 1D4 prisonniers laissés à moisir dans leur cellule.

Dans le cas où des prisonniers sont découverts, ajoutez la section des geôles à celle de la Cellule. Les prisonniers y sont enfermés. Pour pouvoir ouvrir les portes, les Guerriers doivent soit disposer d'un rossignol, soit forcer la serrure. Pour forcer une serrure vous devez passer 1D6 tours sur une case adjacente et les Evènements Imprévus arrivent sur 1 et 2 sur le jet de pouvoir en raison du bruit que vous produisez. Il est également possible de forcer une serrure à l'aide d'une arme à poudre noire; un seul tour suffit mais cela génère automatiquement un Evènement Imprévu à cause de la détonation.

Les prisonniers ne sont jamais attaqués et suivent les Guerriers; s'ils les ramènent sains et sauf hors du donjon, chaque prisonnier rapporte au groupe un trésor (jeter comme pour un Trésor de Salle de Donjon).

Escaliers:

Lancer 1D6 quand les Guerriers arrivent dans cette section:

1-2: Les Guerriers descendent dans les profondeurs: +1 niveau donjon

3-4: Les Guerriers remontent: -1 niveau donjon

5: Ces escaliers sont joués normalement

6: Passage vers un autre donjon: formez un nouveau tas de cartes Donjon constitué d'1D6 + 2 cartes et d'une Pièce Objectif tirée au hasard. Cette nouvelle section est un niveau au dessus du donjon que les Guerriers ont entrepris pour ce qui est des Evènements Imprévus générant des Monstres. Placez une nouvelle porte dans la dernière pièce traversée par les Guerriers pour leur ouvrir une nouvelle voie dans leur aventure initiale.

Crypte:

Les Guerriers peuvent toujours tenter d'ouvrir les cercueils en plus de la carte Evènement traditionnelle. Lancer 1D6:

1-3 -Les Morts se lèvent: la profanation des tombes à attiré l'attention des morts;

lancer un autre D6:

1 - Vampires

2 - Spectres

3 - Momies

4 - Fantômes

5 - Revenants

6 - Goules

Il y a autant de monstres que le niveau du donjon +1.

4-6 Repos éternel: les Guerriers trouvent un trésor chacun (jeter comme pour un trésor de salle de donjon).

Fontaine:

Les dalles de cette salle sont continuellement arrosées par les éclaboussures que produit la cascade, les rendant particulièrement glissantes. Lancer 1D6:

1-3 Toute figurine qui se déplace volontairement dans cette pièce doit lancer 1D6 par case traversée:

1 - Chute: elle tombe sur place et son tour se termine là.

2 - Dérapage: elle manque de glisser et retrouve son équilibre juste à temps; son déplacement est terminé mais elle peut porter ses attaques normalement.

3/4 - rien ne se passe.

5 - Glissade: elle peut terminer son mouvement sans jeter d'autres dés.

6 - Glissade contrôlée: elle peut terminer son mouvement sans jeter d'autres dés et n'est plus sujette aux règles de blocage jusqu'à la fin du tour.

4-5 Toutes les figurines qui se déplacent dans cette salle ont un malus de -1 en Mouvement; de plus, aucune figurine n'est sujette aux règles de blocage dans cette pièce.

