



Architecture de donjon

Terrains pour Warhammer Quest par Andy Judson

Parution Deathblow n° 2

Andy de Shepshed, Leicester n'est pas un étranger au Citadel Journal et chez Fanatic Press, il a montré ses miniatures et publié son scénario l'assaut sur Doran VI dans les Citadel n° 27 et 28.

Cette fois il s'est entièrement immergé en fabriquant des terrains en 3D pour ses donjons de Warhammer Quest. Nous pensons que vous conviendrez qu'il s'est totalement surpassé et ses très beaux terrains ajoutent une atmosphère incroyable et une nouvelle splendeur visuelle au jeu. Lisez, digérez, et attaquez vous à la fabrication de vos propres donjons, vous serez étonné de la facilité de leur réalisation et à la façon dont vos Quêtes seront ensuite plus amusantes.

COMMENT FAIRE DES PIÈCES POUR WARHAMMER QUEST EN 3D

La beauté de n'importe quel wargame ou jeu de plateau est due à la magnificence des miniatures et de tout leur environnement. Bien que les pièces de quête d'origine du jeu Warhammer Quest soit très agréable, pour moi le seul regard bidimensionnel n'est pas suffisant. C'est quand j'ai décidé que je ferais mes propres salles et couloirs en 3-D qui j'ai vraiment compris la sensation d'être à l'étroit dans un cachot souterrain mortel et cela ajoute énormément à l'atmosphère de nos jeux. Et parce que je suis un brave gars, j'ai pensé que je partagerais mon expérience avec vous !

LA SALLE DE QUÊTE DE BASE

D'abord vous devez décider de la taille que vous voulez donner à votre pièce. Pour celle-ci, j'ai choisi de faire une salle 4 cases par 4 cases, c'est une taille assez simple. Pour faire une salle 4 x 4, vous devrez découper une plaque de support de 5" x 5", dans une carte de carton ceci parce que les dalles dans la pièce vont être coupées à 1 pouce carré, et il faut ½ pouce supplémentaire autour du bord pour enfoncer les portes en plastique dessus. Si vous faites un grand nombre de salles, vous gagnerez beaucoup de temps en dessinant les salles sur la carte de carton de sorte de ne pas en gaspiller. Il est également beaucoup plus rapide de couper les dalles de liège avant de commencer, ne les coupez pas toute cependant, vous pouvez en avoir besoin plus tard. La carte coûte £2 pour une feuille A1, avec laquelle il y a plus qu'assez pour faire un donjon, et les plaques de liège valent £5 pour dix feuilles. A 1pouce de côté par dalle on peut faire 144 dalles, cela ne grèvera pas votre budget ! Maintenant vous devez marquer un trait à 1/2 pouce du bord de la base et coller les dalles avec de la colle P.V.A. Ne pas en employer trop car elle déformera le carton. C'est une bonne idée de poncer les bords des dalles légèrement et de les coller avec un espace entre elles. Mettre la salle de côté à sécher avec un poids dessus tel qu'une pile de livres ou une boîte pour la maintenir à plat.

Tandis qu'elle sèche vous pouvez vous occuper à faire une autre pièce. Cela ne devrait pas prendre trop longtemps pour que les dalles sèchent, le poids des livres accélère le processus. Quand c'est sec vous pouvez la peindre. Il faut passer une couche de fond noire d'abord, soit pulvérisée, soit au pinceau. La pulvérisation est plus rapide et plus facile, mais le pinceau vous permet de peindre entre les dalles de façon plus efficace. C'est pourquoi je recommande d'utiliser du carton noir, si vous employez du carton blanc, il ressortira entre les dalles et l'aspect final ne sera pas convainquant. Bien sur, si vous n'avez pas de carton noir vous pouvez le peindre en noir avant de coller les dalles. Quand la pièce est sèche la broser à sec avec du gris codex. Si vous avez une grande brosse pour la peinture d'art, d'environ 3/8 de pouce, utilisez la, sinon employer un grand pinceau plat. Brossez alors les bords des dalles avec une nuance plus légère de gris, tel que le gris fantomatique. Peignez enfin le bord de la pièce avec de la peinture noire diluée. Si vous voulez, vous pouvez coller un peu d'herbe statique sur certaines parties de la salle pour représenter le lichen et la mousse.

CE QUE VOUS AUREZ BESOIN

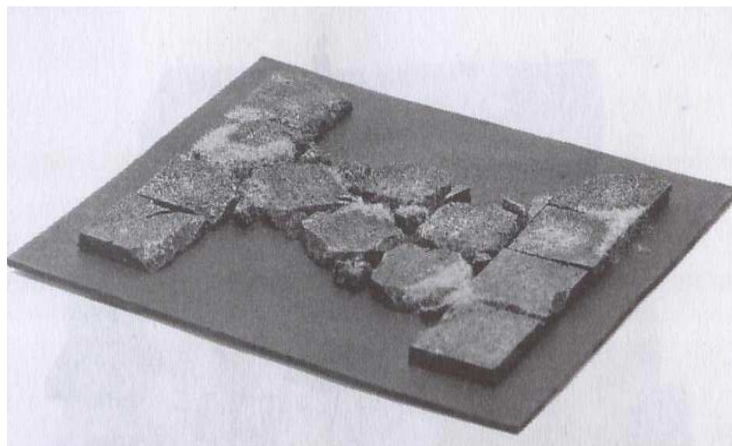
- Du carton noir épais de préférence
- Dalles de sol de liège
- Une règle en acier, une règle en plastique sera abimée
- Un cutter
- De la colle PVA
- De la colle Super glue
- Pinceau et peintures noir, gris codex et gris fantomatique
- Vous aurez également besoin :
- Morceaux de support plastique, têtes, armes, boucliers, corps, etc
- Flocage, herbe statique

AJOUTER DES DÉTAILS

Sur d'autres salles vous pouvez ajouter des détails pour rendre vos salles uniques. Il y a un certain nombre de choses que vous pouvez faire. Premièrement et plus simplement, vous pouvez découper des fissures et des trous dans certaines des dalles avant de les coller pour leur donner un aspect vieux et usé. Il est évident que toutes les salles doivent avoir un rendu différent.

Deuxièmement vous pouvez ajouter des éléments que les guerriers auront, à étudier pendant la partie.

Par exemple, j'ai bon nombre de têtes et d'armes disponibles dans des boîtes à rabiote, des squelettes et des zombies, et quelques éléments dispersés dans tout le donjon rendent vraiment bien, comme des boucliers et des baguettes magiques.



Une variante des couloirs de base, la passage effondré

L'étape finale est d'ajouter de plus grands éléments à vos salles, tels que des sarcophages, des puits, des escaliers et des pièges. Ceux-ci peuvent prendre beaucoup de temps, aussi il faut limiter ces derniers et de ne pas se laisser trop emporter. Naturellement maintenant que vous faites vos propres salles, il n'y a aucune raison de respecter les dimensions des pièces de base. Des pièces de tailles et de formes différentes peuvent être intéressantes, et sont une façon utile d'utiliser un morceau restant de carton.

Vous n'êtes pas obligé de peindre en gris tout les sols, la forteresse d'un seigneur de chaos pourrait être rouge foncé et noir brillant, alors que la pyramide d'un roi des tombes serait faite couleur sable.

Si vous êtes un maître de jeux et que vous concevez vos propres quêtes, vous pouvez facilement réaliser une salle unique pour un donjon spécifique: une prison, la tanière d'un Nécromancien, même des maisons, des tavernes et des temples peuvent être réalisés avec de légers changements à la conception de base.

FABRICATION DES PIONS

Maintenant que vous avez un donjon complet, il faudrait que vous ayez avoir quelques pions pour représenter des pièges, des coffres de trésor, des puits et autres. Il n'y a pas plus simple. Prendre une dalle de même taille que celle des salles, et coller une miniature représentant le trésor ou quoi que soit sur la dalle. La peindre normalement, de la même manière que le reste du donjon. Si vous pouvez, venir au magasin de Lenton, ils ont des coffres de trésor, des piliers d'autres choses utiles que je n'ai pas vu en vente ailleurs pendant sept ans. (*Ou vous pouvez demander aux Trolls de la vente par correspondance ce qui est disponible - ED.*)

La seule limite est votre imagination et vous devriez n'avoir aucun problème.

RÈGLES POUR LES NOUVELLES SALLES

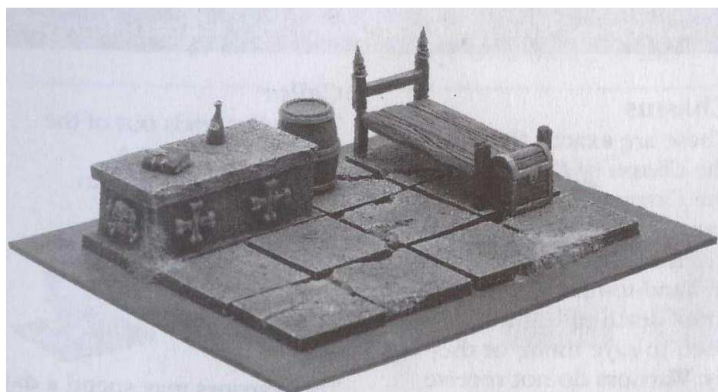
Les salles que j'ai faites sont habituellement employées en jeux de jeu de rôle, et il n'y a pas besoin de règles spécifiques pour elles. J'ai cependant une petite idée du genre de chose qui se produit dans les salles particulières que j'ai faites.

Voici les règles que j'emploie généralement :

Tombeaux et Sarcophages

Ceux-ci apparaissent dans la plupart de mes salles, le thème de mon donjon tourne autour de la tanière d'un Nécromancien ou d'un vampire. Des tombeaux non-ouverts peuvent être ouverts par un guerrier, qui a besoin d'un test de force. Il peut être aidé par un autre guerrier normalement. Une fois ouvert, lancer 1D6 pour voir ce qu'ils trouvent :

- 1 Le cadavre se réveille de son repos pour attaquer ceux qui violent son tombeau. Lancer un autre D6 pour déterminer le type de créature :
 - 1 Revenant
 - 2 - 3 Gardien des tombes
 - 4 - 5 Guerrier squelette
 - 6 Zombi
- 2 Le tombeau est piégé pour le protéger contre les pilleurs de tombes. Un éclair d'énergie frappe les guerriers ouvrant le tombeau, causant 1D6+3 blessures, modifiées normalement. Le corps à l'intérieur du tombeau n'a rien de valeur.
- 3 - 4 Le tombeau est vide indépendamment du corps délabré qui l'occupe.
- 5 Fouillant le corps, le guerrier trouve 1D6 50 pièces d'or.
- 6 Fouillant le corps, le guerrier trouve un trésor de pièce de donjon.





La fabrication de différents pions est utile pour toute sorte de donjon.

Abîmes

Les règles sont identiques à celle de l'abîme du sort malheureux des catacombes de la terreur:

Tout guerrier ou monstre qui lance un "1" pour toucher dans un combat corps à corps est mort à moins qu'une corde soit employée pour le sauver, ou qu'il puisse voler. Les guerriers ne reçoivent aucune pièce d'or pour les monstres qui meurent de cette façon.

Bibliothèque noire /Autel de sang

Ces salles sont saturées de magie démoniaque. Tous les jeteurs de sorts ennemis ont +1 aux jets de dés pour déterminer quel sort est lancé.

Dans la bibliothèque noire, n'importe quel trésor reçu sera automatiquement prit dans le tableau des objets magiques du livre de règles avancées.

La tanière des goules

Au lieu de prendre une carte d'événement pour déterminer quels monstres sont dans cette pièce, lancer 1D6 :

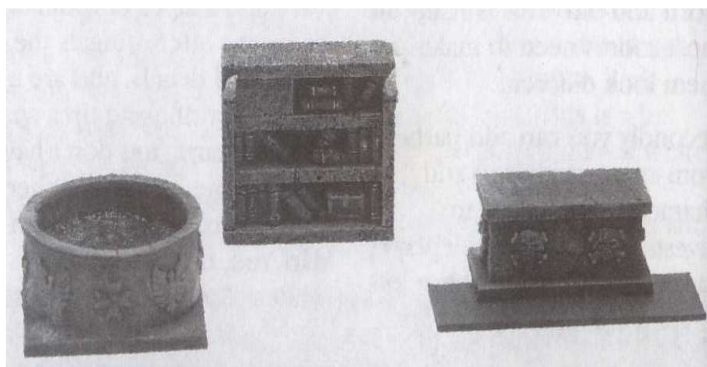
- 1-2. Prendre une carte d'événement comme d'habitude.
- 3-6. La salle contient 2D6 goules. Tant qu'elles sont dans leur tanière, les goules ne s'enfuient pas rendues frénétiques par la viande corrompue dont elles se nourrissent.

Caverne

La caverne mène hors du donjon et dans une agglomération. Lancer 1D6 pour en déterminer le type :

- 1-3. Village
- 4-5. Ville
6. Cité

Les guerriers peuvent passer un jour dans l'agglomération, achetant et vendant de l'équipement etc. avant que la caverne ne soit bloquée par les autorités.



Il est facile de faire des bibliothèques, des sarcophages et des puits



Quand vous aurez un peu d'expérience, essayez de faire ceci...



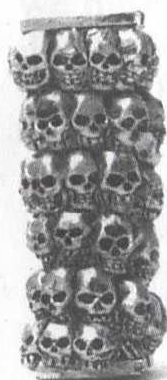
La collection d'Andy de personnages comprenant quelques très vieilles légendes Citadel.



Aucun donjon ne serait digne de ce nom sans sa collection de monstres.

Architecture mystérieuse

Ceci est juste une sélection des miniatures disponibles, pour plus de détails, consulter la vente par correspondance



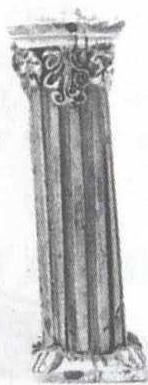
Colonne 1
079717/7



Colonne 2
079717/8



Colonne 3
079717/9



Colonne 4
079717/10



Colonne 5
079717/12



Candelabre
079717/11



Gargouille 1
079717/13



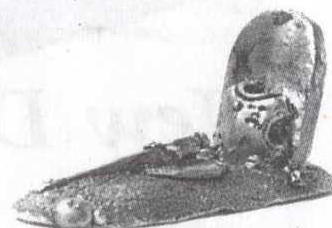
Gargouille 2
079717/14



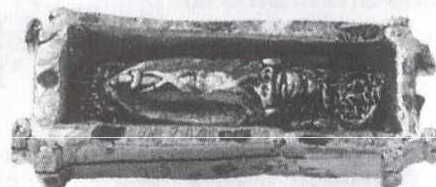
Porte mystérieuse
079717/1



Petite porte
079717/2



Tombe 2
079717/22



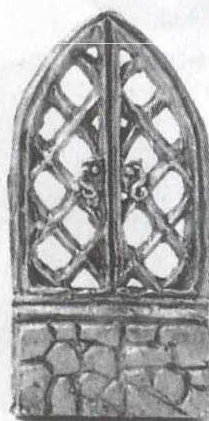
Sarcophage 1
079717/24



Pierre tombale 1 double
079717/15



Pierre tombale 2
079717/16



Petite fenêtre
079717/5



Couvercle de sarcophage 1
079717/24

