

PIEGES & PORTES SECRETES .

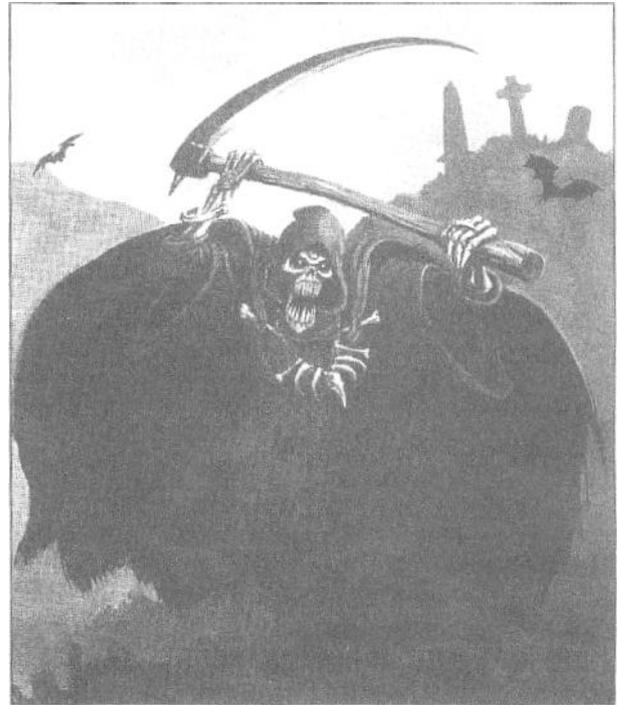
Maintenant que vous concevez vos donjons, vous pouvez y introduire de nombreuses particularités. Vous pouvez poser des pièges, tendre des embuscades et placer des portes secrètes. Vous pouvez même créer des cases de téléportation qui emporteront les guerriers vers de nouvelles sections du donjon. La liste des pièges et surprises possibles n'est limitée que par votre imagination.

Lorsque vous concevez un donjon, n'oubliez pas de noter ce qui déclenche les pièges et ne manquez pas cette situation lorsqu'elle se produit dans le jeu. Un piège peut être activé en marchant sur une case, en essayant d'ouvrir une porte, en ramassant un trésor, ou par le poids combiné des guerriers. Le piège peut même se déclencher si les guerriers restent trop longtemps dans une certaine zone.

C'est au maître de jeu de décider des pièges et de la façon dont ils se déclenchent. Vous devez aussi noter les événements qui sont liés aux pièges. Par exemple, "Après l'explosion de la bombe, il y a 50 % de chance que 2D6 orques arrivent voir ce qui se passe". C'est ce type de prévision qui empêche vos donjons de ressembler à une série d'événements aléatoires sans rapports entre eux, et en fait des lieux vivants, peuplés de véritables monstres.

. EXEMPLES DE PIEGES .

Flèche	Inflige des blessures à celui qui l'active.
Empoisonnée	Comme flèche, mais peut en plus réduire la Force et infliger des blessures supplémentaires (voir "Poison" dans le Bestiaire).
Bloc de Pierre	Ecrase un guerrier, infligeant des blessures. L'armure peut ne pas avoir d'effet. Selon la taille du bloc, peut détruire l'armure.
Trappe	S'ouvre lorsque l'on marche dessus, faisant chuter un guerrier dans un puits. Parfois, la trappe se déclenche lorsque les guerriers marchent sur une autre case, ou accomplissent une action ailleurs.
Gaz	Il y a différents gaz. Les guerriers ne peuvent pas déduire leur armure des blessures reçues. Gaz Empoisonné : Comme la capacité Poison des monstres, de force variable
Gaz Léthargique	Un sort de Sommeil ou pire. Gaz Hallucinogène : Peut rendre fous les guerriers ou les faire s'attaquer entre eux.
Eclair	Un piège magique, déclenché en tentant d'ouvrir une porte ou un coffre fermé, ou en marchant sur certaines runes ou dans une zone délimitée. Inflige un certain nombre de blessures
Faux	Quand déclenché par un guerrier, affecte tous les guerriers d'une pièce, car de nombreuses faux jaillissent des murs et du sol.
Eau	La pièce se remplit d'eau en un certain nombre de tours, noyant les guerriers si ceux-ci ne parviennent pas à fuir à temps.
Sable	Un piège similaire à Eau.
Herse	S'abat, enfermant les guerriers, empêchant leur fuite à partir de, ou vers, une certaine zone. Possèdent-ils déjà la clé ?



Sort Paralysant	Activé comme le piège Eclair, sauf que le guerrier est paralysé. Peut durer un certain nombre de tours, ou jusqu'à ce que l'antidote soit trouvée.
Eboulement	Une partie du plafond s'écroule, bloquant complètement le chemin des guerriers. Bien sûr, il peut exister un passage secret leur permettant de s'échapper...
Puits	Le guerrier tombe dans l'obscurité et subit des dommages en s'écrasant en contrebas. A-t-il la longueur de corde suffisante pour remonter ?
Fosse	Cela ressemble à un puits, mais en pire, car il y a une chance (jet de 1, de 2, de 3 ?) que le guerrier s'empale sur des pieux acérés, ce qui aggrave ses blessures. D'autres variétés présentent des serpents, de l'eau ou des pieux empoisonnés !
Bombe	La zone, la pièce, ou un certain nombre de cases sont enveloppées de flammes. Selon la force de l'explosion, les dommages peuvent sensiblement varier.
Murs Coulissants	Les guerriers doivent s'échapper de la pièce avant que les murs ne les écrasent. Cela demande un certain nombre de tours, délai durant lequel les guerriers doivent trouver une porte secrète ou désactiver le mécanisme.

QUE FONT LES PIEGES ?

La plupart provoquent des blessures ou immobilisent. Une flèche, par exemple, peut jaillir et frapper un des guerriers (utilisez les pions de guerriers pour déterminer qui est touché, à moins que le piège n'affecte que le guerrier qui l'a déclenché), infligeant 1D6 blessures, avec les modificateurs normaux. Quand les guerriers montent de niveau, vous pouvez utiliser le même type de piège qui inflige 2D6, 3D6, ou plus, blessures.

Certaines des compétences des guerriers peuvent les aider à repérer les pièges ou les portes secrètes. En tant que maître de jeu, vous devez déterminer quand c'est le cas et appliquer les résultats. L'attitude des joueurs joue aussi un rôle. S'ils chargent aveuglément, sans se préoccuper des alentours, ils ont plus de chance de déclencher un piège que s'ils sont prudents.

REPERER LES PIEGES

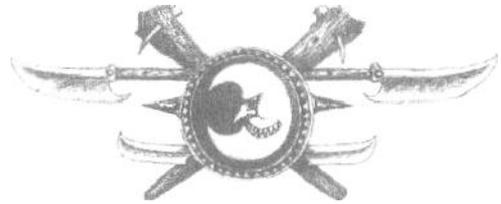
Si les guerriers sont généralement prudents, vous devez leur donner une chance de repérer un piège. Le chapitre Nouvelles Actions du Guerrier explique comment cela se passe.

REPRESENTER LES PIEGES SUR LE PLATEAU

Il y a dans la boîte de Warhammer Quest de nombreux pions pour représenter des coffres, des trappes, des grilles, des squelettes, etc. Lorsque vous écrivez vos aventures, ces pions sont idéaux pour indiquer les emplacements d'objets, comme des trappes. Vous pouvez en concevoir d'autres et les ajouter aux pions fournis dans la boîte si nécessaire.

. PORTES SECRETES .

Les portes secrètes sont des portes qui ne sont pas apparentes lorsque les guerriers entrent dans une pièce. Elles peuvent être dissimulées dans le mur, ou derrière une bibliothèque. Quel que soit l'endroit, si les guerriers ne les cherchent pas, elles ne peuvent pas être trouvées. Bien sur, lorsqu'ils trouvent une porte secrète, elle peut être fermée, ou piégée, ou les deux.



Les portes secrètes peuvent être utilisées pour relier des sections de donjon, ou mener vers des sections complètement nouvelles du donjon.

Parfois, vous devrez donner aux guerriers des indices pour leur éviter de rater quelque chose d'important, surtout si la porte secrète est essentielle pour finir le donjon. Ne vous en privez pas car votre but principal est de garder les joueurs heureux et intéressés, plutôt que frustrés et déçus.

Quand une porte secrète a été découverte, placez une porte sur le plateau à l'endroit où elle a été trouvée, et traitez-la maintenant comme une porte normale.

