



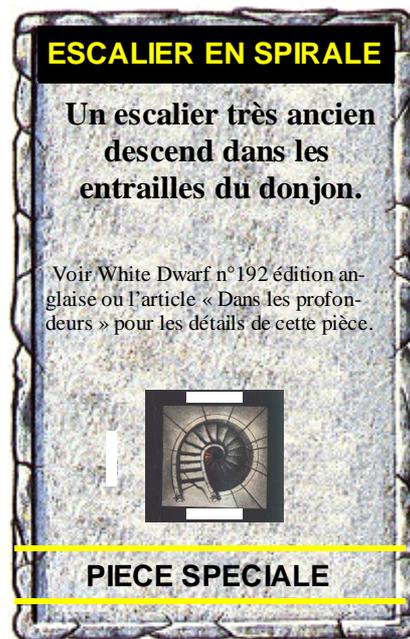
# Dans les profondeurs

## Nouvelles pièces

Salles additionnelles de White Dwarf No.192 (édition GB)

Traduction Fanrax le Nécromancien





## Dans l'obscurité

La carte « Escalier en spirale » est accompagnée de la section du même nom. Imaginer que cette section est divisée en quatre cases autour du puits de l'escalier lui-même. Les guerriers peuvent ignorer les marches et contourner l'escalier en restant sur le palier ou ils peuvent descendre dans les entrailles mêmes du donjon. Aucun monstre ne s'aventure dans l'escalier, et tandis que les guerriers sont sur cette section aucun événement inattendu ne se produira. Cependant, le secteur est saturé de magie noire et aucun guerrier ne peut utiliser de magie tant que l'un d'entre eux reste sur cette section.

La procédure pour l'escalier en spirale est simple à employer, mais un peu difficile à expliquer parce qu'il faut encore battre des cartes. Une fois que tous les guerriers sont sur l'escalier, lancer 1D6. Prendre ce nombre de cartes de donjon dans celles qui ne sont pas dans le jeu (parce qu'elles ont été déjà employées ou sont disponibles), ne comprenant pas de salles objectives.

Prendre maintenant la pile de carte de pièces de donjon restante (celles qui représentent les salles qui n'ont pas été encore explorées) de la direction où les guerriers se dirigeaient. Mélanger ces dernières et les nouvelles cartes dans une seule pile et remplacer les cartes encore inconnues du donjon par le même nombre de cartes de ce nouveau paquet. Les cartes restantes dans votre main sont placées à côté du puits d'escalier, et représentent les salles en bas des escaliers en spirales.

## Davantage de mouvement

Si les guerriers décident de passer normalement, ils doivent les explorer et s'écarter de l'escalier en spirale pour atteindre n'importe quelle autre section. S'ils descendent dans les profondeurs, retourner la carte supérieure de la pile de carte de pièces de donjon de l'escalier et placer les guerriers devant la pièce ainsi désignée, comme s'ils commençaient un nouveau donjon. Les guerriers peuvent retourner sur l'escalier en s'écarter du bord de la section. Au début de la prochaine phase des guerriers, placer la figurine du guerrier sur la section de l'escalier en spirale.

## Les périls de l'obscurité

Le donjon en bas de l'escalier est dangereux, en effet, c'est le cœur même du repaire du monstre. Toutes les fois qu'un événement inattendu se produit dans les profondeurs, les guerriers devront prendre 1D3 cartes événement au lieu d'une (lancer 1D6, un 1-2 = 1, un 3-4 = 2, un 5-6 = 3.) Tous les événements « E » doivent être résolus avant que des monstres ne soient placés sur le plateau. Alternativement, si vous employez les Tableaux des monstres du livre de règles avancées, lancer sur un tableau de niveau plus haut que la normale.

Cette section force les guerriers à faire un choix cornélien. Premièrement, ils doivent considérer où la salle objective se trouve, et deuxièmement, s'ils se sentent assez forts. Il peut s'avérer qu'ils devront descendre dans les ténèbres pour atteindre la salle objective contrairement à leurs souhaits, mais personne ne dit que la vie est juste...

# Cul-de-sac



Les guerriers sont parvenus dans un cul-de-sac et ils doivent soit revenir sur leurs pas, soit creuser un passage à travers l'éboulement. Vous ne pouvez pas creuser tant qu'il y a des monstres sur la même section.

## HI HO, HI HO!

Deux guerriers seulement peuvent creuser en même temps, et tous les deux doivent se tenir à l'extrémité effondrée du passage. Pour chaque tour qu'un guerrier passe à creuser, lancer 1D6 et ajouter leur force. Noter le total des points. Quand le total atteint 30 ou plus les guerriers ont dégagé un passage et peuvent continuer à explorer le donjon normalement. Cependant, si deux guerriers creusent en même temps et qu'ils obtiennent un double, le plafond s'effondre et tout le travail qu'ils ont effectué est ruiné; réduire leur total du nombre de points obtenu avec le double plutôt que de les ajouter.

## Monstres sournois

Les monstres qui menacent dans le donjon savent que les guerriers audacieux passeront beaucoup de temps près du cul-de-sac. Pour cette raison ils patrouillent régulièrement dans le secteur et placent des pièges pour attraper les imprudents. Le cul-de-sac est un couloir, aussi seulement des événements imprévus se produiront ici. Tant qu'un guerrier se tient sur la section du cul-de-sac un résultat de 1 ou de 6 sur un jet de pouvoir déclenchera un événement imprévu.