



Événements de pièce

Original : Garlic's Lair, traduction Fanrax le Nécromancien

En concevant vos quêtes pour WQ vous pouvez utiliser ces tableaux pour vos événements de pièces de donjon et vos événements imprévus, toutefois, ne les employez pas dans chaque pièce, car que vous tueriez votre bande de guerrier trop vite.

1D8	Résultat
1	Moisissure
2	Champignons
3	Grille
4	Fontaine
5	Cercle Magique
6	Trappe
7	Gaz
8	Piège

1 Moisissure

1D6	Résultat
1	Poison Mortel. Le guerrier doit dépenser un point de chance ou mourir
2 - 3	Poison Le guerrier perd 1 point de vie de façon permanente à moins qu'il ne dépense 1 point de chance
4 - 5	Irritant Pendant le prochain combat le guerrier est à -2 pour toucher
6	Aucun Effet

2 Champignons

Parfois les guerriers peuvent trouver des champignons. S'ils veulent ils peuvent en cueillir et les manger. Lancer 1D12 chaque fois qu'un guerrier mange un champignon. Il y a toujours 1D6 champignons. Les champignons doivent être employés avant que les guerriers quittent le donjon. Après avoir quitter le donjon, tous les champignons deviennent toxiques.

1D12	Résultat
1 - 2	Poison Mortel. Le guerrier doit dépenser un point de chance ou mourir
3 - 4	Champignons soporifiques Le guerrier s'endort pour 2D6 tours
5 - 6	Irruption de boutons. La peau du guerrier éclate sous une éruption de points rouges, verts et jaunes. Le guerrier peut être guéri avec un breuvage magique curatif ou il peut visiter la hutte du guérisseur. Aussi longtemps que le guerrier n'est pas guéri on ne lui permet pas d'entrer dans aucune agglomération car les habitants ont peur de la contagion.
7 - 8	Force. Le guerrier obtient 1 dé de dommages supplémentaire pour 1D4 tours.
9 - 10	Vitesse. Le mouvement du guerrier est doublé pour 1D4 tours
11 - 12	Guérison. Le guerrier est guéri de toutes ses blessures.

3 Grille

S'il y a une grille dans la pièce, le guerrier se tenant devant la grille peut voir ce qui est derrière la grille.

1D6	Résultat
1 - 2	Couloir. Mélanger 1D6 cartes de donjon et commencer par un couloir
3 - 4	Petite Pièce
5 - 6	Pièce Objectif

4 Fontaine

N'importe quel guerrier peut boire à une fontaine. Les fontaines affectent les guerriers de différentes manières chaque fois qu'un guerrier boit à une fontaine, lancer 1D12.

1D12	Résultat
1	Poison Mortel. Le guerrier doit dépenser un point de chance ou mourir
2 - 4	Potions soporifiques. Le guerrier s'endort pour 1D6 tours
5 - 8	Chance. Le guerrier gagne un point de chance qui doit être dépensé dans cette expédition.
9 - 12	Guérison. Le guerrier est guéri de toutes ses blessures.

5 Cercle Magique

Un grand cercle magique, représentant la grande roue de la magie est tracé sur le plancher. Si un guerrier entre dans le cercle, lancer 1D12:

1D12	Résultat
1	Maudit Le guerrier perd un point de chance, de façon permanente.
2	Convocation. Rouler sur le Tableau de monstre et placer les monstres n'importe où dans la ligne de la vue du guerrier. Les monstres gagnent l'embuscade
3 - 6	Rien ne se produit
7 - 9	Pouvoir magique. Si un magicien se tient sur le cercle il regagne tout ses points de pouvoir.
10 - 11	Guérison. Un guerrier qui se tient dans le cercle est guéri de toutes ses blessures et obtient un point de vie de manière permanente.
12	Chance. Le guerrier gagne un point de chance qui doit être dépensé dans cette expédition.

6 Trappe

N'importe quel guerrier peut ouvrir une trappe, lancer 1D12 pour voir ce qui est sous la trappe.

1D12	Résultat
1	Piège La porte de la trappe est piégée. Lancer sur le tableau des pièges pour voir ce qui se produit.
2 - 3	Pièce Il y a une salle sous la trappe. Relancer sur grille
4 - 6	Crypte Une petite crypte est située sous la trappe. N'importe quel guerrier peut explorer la crypte, s'il lance 1D12 : 1 - 2 Moisissure Relancer sur le tableau des moisissures 3 - 6 Vide 7 - 11 Anneau d'or. La crypte contient un squelette portant un anneau d'or d'une valeur de 500 pièces d'or. 12 Momie. Une momie saute hors de la crypte et vous attaque. La momie est en embuscade.
7 - 9	Labyrinthe. Battre 1D10 cartes de donjon sans salle objectif. C'est le labyrinthe qui est situé sous la trappe.
10 - 12	Escaliers. La trappe mène à un prochain niveau ou à une salle objectif, au choix du MJ.

7 Gaz

Un nuage de gaz est expulsé de ce piège. Le guerrier qui aura déclenché le piège sera au centre de ce nuage, et n'importe qui dans les cases adjacentes ou dans les cases à côté en subira les effets. Les guerriers peuvent éviter le piège en faisant un test d'initiative. Les guerriers adjacents obtiennent -1 ou -2 au jet du test. Si n'importe quel guerrier est touché par le nuage de gaz lancer 1D12:

1D12	Résultat
1 - 6	Poison léger. Le guerrier subit 1D6 blessures sans modificateurs et peut ne pas se déplacer pour les prochains 1D3 tours.
7 - 8	Nausée. Le guerrier souffre de longs accès de vomissements et de vertiges. Pour le reste de l'aventure il est à moitié de son mouvement, -2 en force et -2 pour toucher.
9 - 10	Folie. Le guerrier devient fou et attaque les autres guerriers. L'effet dure 1D3 tours.
11	Poison Fort. Le guerrier subit 8D6 blessures.
12	Poison Mortel. Le guerrier doit dépenser un point de chance ou mourir

8 Piège

Chaque fois qu'un piège est activé, lancer 1D20 pour voir ce qui se produit.

1D20	Résultat
1	Fléchette. Cause 1D3 blessures sans modificateurs
2	Fléchette empoisonnée. Cause 3D3 blessures sans modificateurs. Si le guerrier atteint 0 point de vie ou moins par une fléchette empoisonnée il perd 1 point en force de manière permanente
3	Bloc de pierre. Écrase le guerrier. Cause (1D6 x niveau de combat) blessures. Lancer 1D6. Sur un 1 ou 2 le bloc écrase l'armure.
4	Porte piégée. Le piège est activé par un autre guerrier, se tenant sur un "déclencheur" ou effectuant une certaine action dans un autre endroit
5	Gaz. Lancer sur le tableau des gaz
6	Eclair de foudre. Cause (1D6 x niveau de combat) sans modificateurs. C'est un piège magique, actionné par l'action d'ouvrir une porte ou un coffre fermée par magie et scellée, ou par la progression au delà de certaines runes ou dans une case désignée.
7	Faux. Affecte tous les guerriers dans la pièce. Cause 2D6 blessures sans modificateurs
8	Eau. La salle se remplit d'eau en 1D6 tours, noyant les guerriers s'ils ne s'échappent pas.
9	Sable. La salle se remplit de sable en 1D6 tours, étouffant les guerriers s'ils ne s'échappent pas.

10	Herse. Une herse tombe, enfermant les guerriers, empêchant leur évacion ou les maintenant dans un certain secteur.
11	Sort de paralysie. Lancer 1D6, sur un 1 le guerrier est maintenant paralysé
12	Éboulement. Une partie du plafond de la salle s'effondre complètement, bloquant le chemin des guerriers.
13	Puits. Le guerrier dégringole dans l'obscurité, subissant 1D6 dommages quand il touche le fond avec un bruit mat.
14	Puits garni de pointes Comme le 13, mais en plus, le guerrier s'empale sur 1D6 pieux, qui causes chacun 1D6 dommages additionnels
15	Bombe incendiaire. Le secteur entier, la pièce ou un certain nombre de cases sont enveloppées de flammes. Selon la force de l'explosion un certain nombre de blessures seront causées.
16	Écrasement des murs. Les guerriers doivent échapper à une salle avant qu'ils soient écrasés par les murs qui se rapprochent. Ceci prend un certain nombre de tours, pendant lesquels les guerriers doivent trouver une porte secrète ou stopper le mécanisme.
17	Piège à mâchoire. Les mâchoires d'un piège à loup se referment brutalement sur la main du guerrier, lancer 4D6 pour les dommages. En outre si la main prise au piège était la main qui tient le bouclier, le guerrier ne peut plus porter un bouclier ni la lanterne dans cette main pendant cette aventure. Si la main était la main qui tient l'épée alors le guerrier peut le tenir dans l'autres main et continuer à combattre sans bouclier mais il est à -2 pour toucher..
18	Arbalète. Le guerrier qui déclenche ce piège est frappé par un certain nombre de carreaux d'arbalète. Il y a 1D6 carreaux, qui causent 1D6 + 5 blessures chacun.
19	Guillotine. Une lame s'abat sur les mains du guerrier. Ceci cause 2D6 blessures seulement modifiées par l'endurance. Si le guerrier est blessé il souffre des mêmes effets que ceux du piège à mâchoire.
20	Alarme. Lancer deux fois sur le tableau des monstres. Les monstres sont en embuscade.