



Salles des Cavernes

Il y a six nouvelles pièces dans cet ensemble :

Passage effondré - un passage qui est bloqué sur une extrémité

Coude - un passage avec un angle de 90 degrés

Croisement - une intersection à 4 voies

Passage - le couloir de base des salles de caverne

Puits - un passage avec une extrémité qui donne sur un puits profond

Jonction T - une intersection en « T3 ».

Vous pouvez imprimer autant de ces sections que nécessaire pour créer de nouveaux donjons de quête

Voir le fichier Salle des cavernes pour les informations sur la façon dont les pièces de caverne sont décomposées en blocs pour le mouvement.

Voici quelques règles que vous pouvez employer avec ces pièces. Je les ai classées par titres principaux, puis, ensuite les règles secondaires. Vous êtes libre pour employer n'importe laquelle, toutes ou aucunes ces règles.

Règles sur la lumière

La caverne est sombre, donc les héros ont besoin d'une source lumineuse. L'arsenal vend des torches et des lanternes. Une torche dure 10 tours et coûte 25 pièces d'or. Une lanterne dure 50 tours et coûte 100 pièces d'or.

- A. Il faut une main libre pour tenir une torche ou une lanterne, donc le héros la portant ne peut pas tenir un bouclier ou se battre à l'aide d'une arme à deux mains (hache ou mousquet...)
- B. Des torches peuvent être balancées comme armes par n'importe quel héros. Le héros qui jette la torche peut lancer deux dés de dommage. Chaque attaque, réduit la vie de la torche de un tour. Si la torche du héros a déjà servi neuf tours et qu'il s'en sert pour frapper, elle est sur son dixième tour et s'éteint.
- C. Les lanternes peuvent être jetées à un ennemi ou à un groupe d'ennemis. Une fois jetée, l'huile de la lanterne se répand sur un espace de deux cases sur deux. L'huile ne passera pas à travers les murs, mais traversera les portes ouvertes et coulera sous les meubles. N'importe quel personnage, héros ou monstre, touché par l'huile subira quatre dés de dommages. Une fois jetée, l'huile brûle pendant un tour, éclairant la pièce ou le passage, puis s'éteint. Après avoir été jeté, la lanterne est vide.

- D. Si une lanterne est jetée sur des meubles en bois, y compris des coffres, ils sont consommés par les flammes. Les dommages se produisant au trésor ou aux objets façonnés placés dans les meubles sont à la discrétion du maître de jeu, et dépendent du matériel dont il dispose.
- E. Si les héros sont sans lumière, mettre chacun sur un morceau de papier blanc. Marquer l'endroit où se trouvent les guerriers sur la carte de quête. Le héros peut se déplacer d'une case par son tour. En raison de la confusion provoquée par l'obscurité, la direction du mouvement des héros est aléatoire. Lancer un dé rouge, sur un jet de 1, le déplacer vers le nord, de 2 le déplacer vers l'est, de 3 le déplacer au sud, et 4 le déplacer à l'ouest. Si le résultat est 5 ou 6, le héros est tombé dans un puits et subit une blessure. Si le héros entre dans un mur, lui dire qu'il s'est cogné dans le mur; son tour de mouvement est terminé.
- F. Les sources lumineuses illumineront seulement la section où le support est allumé, plus une devant le héros et une derrière. Aux intersections, placer les sections sur le plateau quand le héros se tient au centre de l'intersection. Quand le guerrier avec la lumière se déplace sur une nouvelle section, devez enlever une section derrière lui et en placer une devant. Ceci peut laisser un héros dans l'obscurité. Voir la règle ci-dessus. Traiter les grandes salles comme une section normale pour cette règle.
- G. Les sources lumineuses éclairent les salles entièrement.
- H. S'il y a des monstres dans la caverne qui sont habitués à l'obscurité, la lumière des guerriers trahit leur présence. Les monstres ne sont jamais surpris, et peuvent attendre dans l'obscurité les guerriers pour les prendre en embuscade.
- I. Les monstres réguliers (ceux trouvés sur la surface) auront besoin de leurs propres sources lumineuses pour voir. Cela peut alerter les héros sur la présence des monstres et leur permettre de leur tendre une embuscade.

Les pièges

Les pièges éboulement bloqueront le passage. Pour continuer à progresser, les héros devront creuser. Ceci peut déclencher plus de chute de pierres sur la tête du mineur!

Les sections de donjon

Pour des passages plus larges, deux sections de couloirs ou plus peut être posées côte à côte.

La section avec le puits peut être utilisée de différentes manières. Ce peut être le chemin entre les niveaux (les héros devront avoir une corde ou une autre méthode pour monter ou descendre dans le puits) ou comme piège. Si un héros tombe ou est jeté par-dessus bord dans le combat, il pourrait subir la perte de points de vie, et attendre sa délivrance.

Puisque vous pouvez créer des couloirs très longs avec ces sections, limiter la longueur du passage ou peuvent être recherchée les pièges (ou les trésors si vous permettez aux héros de rechercher des trésors dans les couloirs). Un bon principe de base est qu'une recherche couvre toutes les sections éclairées (la section courante plus une en avant et une derrière). Si les héros sont dans une chambre, ils ne peuvent faire de recherche que dans la pièce.

Parfois vous pourriez vouloir placer une salle quand la lumière des héros l'éclaire, et d'autres fois vous pourriez vouloir attendre jusqu'à ce qu'ils entrent réellement dans la pièce. Peut-être le passage mène bien dans la salle et le guerrier porteur de la lanterne s'avance dans le couloir, éclairant la salle. Parfois le passage peut s'élever ou passer sous la pièce, et les héros ne peuvent pas voir dans la salle jusqu'à ce qu'ils y soient réellement entrés.

