

QU'EST-CE QUE LE JEU DE ROLE?

Jusqu'à présent, les guerriers ont été limités dans ce qu'ils peuvent entreprendre durant la partie. Ils peuvent bouger, explorer et combattre, mais c'est à peu près tout. Maintenant que nous introduisons le concept de jeu de rôle, vous constaterez que les guerriers peuvent faire beaucoup de nouvelles choses durant leur exploration du donjon. Ce chapitre propose des guides pour couvrir certaines des choses qu'ils voudront probablement faire.

Dans le monde réel, les guerriers auraient beaucoup plus d'options que simplement attaquer tout ce qu'ils trouvent. Ils pourraient par exemple, essayer de à une bande d'orques au lieu de les tuer. Ceci n'apporterait sans doute pas grand chose, car les orques n'ont pas une conversation très brillante, mais l'option existe. De même façon, bien que la carte de Trésor Cape de Fourrure permette de diminuer les dommages d'un coup, le porteur peut décider de déchirer cet objet et de l'utiliser comme bandages.



Résoudre ce genre de situation est l'aspect le plus difficile du rôle de maître de jeu, mais c'est aussi le plus gratifiant. En laissant les joueurs imaginer de nouvelles façons de résoudre les problèmes au lieu de simplement tout démolir, un nouveau degré d'implication est introduit dans le jeu. En tant que maître de jeu, encouragez les joueurs à réfléchir aux situations, énigmes et pièges que vous avez préparés pour eux.

- LA SEQUENCE DU TOUR -

Comme mentionné précédemment, il y a une nouvelle phase dans la séquence du tour de Warhammer Quest Jeu de Rôle, la phase de déclaration. Dans cette phase, chaque joueur déclare ce que va faire son guerrier pour ce tour. Cela dépendra de la situation dans laquelle se trouvent les joueurs, selon qu'ils se trouvent au milieu d'un combat ou explorent le donjon à la recherche de trésors ou d'indices.

LES GUERRIERS COMBATTENT-ILS ?

La règle de base à respecter est que lorsqu'il y a des monstres sur la même section de donjon que les guerriers, ils ne peuvent rien faire qui ne soit lié au combat. Dans ce cas, la phrase typique durant la phase de déclaration est "Je reste où je suis et j'attaque les monstres". Maintenant, après une courte réflexion, un joueur peut annoncer que son guerrier va tenter de "tenter de contourner le squelette devant moi et foncer pour attaquer le nécromancien" ou "je m'abrite derrière la table et je combats les monstres de derrière cet abri". Selon les circonstances, ce que tentent de faire les guerriers apparaîtra sensé ou non. Si vous observez la liste des actions que les guerriers peuvent essayer, vous différenciez rapidement celles qui se rapportent au combat et les autres.

Quand il n'y a pas de monstres sur la même section de donjon que les joueurs, ceux-ci ont beaucoup plus de liberté dans leurs actions. S'il n'y a rien de plus urgent à s'occuper (comme un dragon en colère), encouragez les joueurs à essayer presque tout ce à quoi ils peuvent penser. Durant la phase de déclaration, demandez à chacun d'eux ce qu'il compte faire.

Informez le joueur de la difficulté de l'action prévue lorsqu'il déclare pour la première fois ce qu'il entend faire.

- LE MAITRE DE JEU -

C'est à vous, le maître de jeu, de décider si ce que les guerriers essayent de faire est raisonnable selon les circonstances, et de déterminer les chances de succès et le temps nécessaire à l'action. Si vous trouvez qu'une idée est intéressante, laissez les guerriers l'essayer.

Ce chapitre donne de nombreux exemples de choses que les guerriers peuvent tenter. Le travail d'un maître de jeu est de résoudre les diverses actions des guerriers dans le contexte de la partie. Comme les actions introduites dans ce chapitre prennent souvent un certain temps, c'est à vous le maître de jeu de décider si un guerrier peut faire plus d'une chose par tour.

Par exemple, un joueur dont le guerrier fouille une pièce peut vous demander s'il lui est possible de préparer des bandages en découpant un vieux manteau en même temps. La réponse la plus sensée est qu'il ne le peut pas, car fouiller une pièce requiert toute l'attention du guerrier pour au moins un tour.

DECRIRE L'AVENTURE

Dans le jeu de rôle, l'action se passe dans l'esprit des joueurs en fonction des informations que le maître de jeu leur transmet. C'est à vous de faire en sorte que l'aventure "prenne vie", pour que l'action qui se déroule sur le plateau soit une représentation de celle qui se déroule dans l'imagination des joueurs.

L'ENVIRONNEMENT DES JOUEURS

Les décisions des guerriers dépendront presque entièrement de vos descriptions de leur environnement. Si vous leur dites qu'ils se trouvent dans une pièce avec des tentures couvrant les murs et sans sortie visible, les guerriers vont certainement fouiller derrière à la recherche d'une porte (qui a dit que les guerriers disposaient du libre arbitre ?...)

Quand vous préparez l'aventure, notez une description de chaque pièce. Il ne sert à rien de demander "Que voulez-vous faire ?" si vous n'avez pas donné suffisamment de détails aux joueurs à propos de la pièce dans laquelle ils se trouvent. Etudier la campagne Mort sous Karak Azgal vous donnera une bonne idée du degré de description requis pour chaque pièce composant un donjon.

Le plus important est de rendre l'aventure vraiment vivante, sans qu'elle devienne pour autant confuse ou surchargée. Ne remplissez pas la tête des joueurs de description trop incertaines, car les joueurs vont vous prendre au mot et agir en conséquence - et sans doute vous prendre en défaut !

DEPLACER LES FIGURINES SUR LE PLATEAU

Dans ce style de jeu descriptif, vous constaterez qu'il n'est nécessaire de déplacer les figurines sur le plateau que si les joueurs tentent de faire quelque chose de spécifique, comme ouvrir une porte particulière ou un coffre.

Comme principe général, pour faire quelque chose lié à un objet effectivement sur le plateau (comme ouvrir une porte ou un coffre), le guerrier doit se tenir à côté. Pour effectuer une fouille ou une observation globale, le guerrier doit juste se trouver dans la zone immédiate.

Par exemple, le Barbare peut ôter un tableau d'un mur à côté duquel il se trouve, puis traverser la pièce jusqu'à la porte où se tiennent l'Elfe et le Sorcier. Cela impliquera de déplacer normalement la figurine du Barbare.

Pendant ce temps, l'Elfe peut essayer d'écouter à la porte ce qui se trouve dans la pièce suivante, le Nain peut fouiller la pièce à la recherche de pièges ou de trésors et le Sorcier peut utiliser des pointes de fer pour bloquer la porte. Aucune de ces actions n'implique de déplacer de figurines. Le Sorcier et l'Elfe sont déjà près de la porte et n'ont donc pas besoin de bouger. La figurine du Nain, bien qu'il passe tout son temps à explorer la pièce, ne bouge pas non plus. On considère qu'il passe tout son temps à en faire le tour avant de revenir à son point de départ. Généralement, si le guerrier fait quelque chose de secondaire pendant les mouvements dans le donjon, il n'y a pas besoin d'effectuer de mouvement sur la table. Ôter le tableau du mur est un bon exemple, le Barbare prend simplement le tableau et s'en va. Le seul point important est de noter où se retrouve le Barbare quand il a terminé ce qu'il fait.

Des actions qui de toute évidence demandent du temps pour être achevées et qui ont un but propre, occupent tout le tour du guerrier. Le Nain fouillant la pièce en est un bon exemple. Tout son tour est occupé à cela, mais il n'y a pas besoin de déplacer la figurine sur toute la section.

Vous trouverez une liste d'actions "types" plus loin dans ce chapitre, avec le temps approximativement nécessaire à leur réalisation. En dernière analyse cependant, c'est à Vous, le maître de jeu, de décider. Si le Barbare a dit vouloir retirer le tableau, en chercher les pièges, en ôter le cadre, l'enrouler et le mettre dans son sac à dos, par exemple, vous pouvez raisonnablement affirmer que cela va lui prendre au moins un tour complet.

La question du temps qu'il faut à un guerrier pour faire quelque chose peut être assez difficile. Vous pouvez vous simplifier la tâche en anticipant les actions des joueurs. Si vous placez un piège dans le donjon, notez le temps nécessaire pour le désamorcer, car c'est probablement ce que les joueurs tenteront de faire. Bien sûr, il y aura toujours des actions que les joueurs voudront entreprendre que vous n'avez pas prévues. Dans ces situations, il vous faudra improviser et décider du temps nécessaire sous l'impulsion du moment.

- TESTS DE CARACTERISTIQUES -

Les diverses choses que les joueurs déclarent vouloir faire peuvent être liées à une ou plus des caractéristiques du profil de leur guerrier. Repousser un monstre sera lié à la Force du guerrier, alors que déchiffrer d'antiques runes est plus étroitement lié à l'Initiative.

Le maître de jeu juge de la réussite de ce que tentent les guerriers en utilisant les tests de caractéristiques. Il s'agit de jets de dés que vous demandez au joueur d'effectuer pour déterminer si son guerrier réussit son action. Le jet de dé est comparé à une des caractéristiques de son guerrier.

Pour effectuer un test de caractéristique, lancez un dé et ajoutez la caractéristique en question au résultat du dé. En fonction de la difficulté de ce que le guerrier essaye de faire, le maître de jeu décide du résultat final à obtenir pour que le guerrier réussisse. En règle générale, si le résultat est supérieur ou égal à 7, le test a réussi. Si le résultat est inférieur à 7, ou si un 1 naturel a été obtenu au dé, le test a échoué.

Dans l'exemple cité précédemment, le Barbare devrait effectuer un "test de Force" pour repousser le monstre, alors que déchiffrer les runes demanderait un "test d'Initiative". Ainsi, plus la caractéristique du guerrier est élevée, plus il y a de chance de réussir le test. Les guerriers forts et endurants comme le Barbare ou le Nain seront donc meilleurs dans les tests physiques, alors que les guerriers avec une bonne Initiative ou Volonté observeront, comprendront ou réagiront mieux. De cette façon, le jeu de rôle commence vraiment à mettre en lumière les différences entre les guerriers.

TESTS DE FORCE

Les situations qui requièrent un effort physique sont généralement testées sous la Force du guerrier. Maintenir une porte fermée ou soulever une herse en sont de bons exemples.

TESTS D'INITIATIVE

Les situations faisant appel à l'agilité, la ruse ou la vivacité sont généralement testées sous la caractéristique Initiative d'un guerrier. Les tests d'Initiative sont divisés en deux types, "physique" ou "réflexion". Par exemple, un test d'Initiative pour éviter la chute d'un rocher est clairement physique, car le test concerne les réactions d'un guerrier bondissant de côté. Un test d'Initiative consistant à lire les runes antiques d'une tombe est plutôt de la "réflexion", car le guerrier s'efforce de comprendre la signification des signes. La différence est parfois importante car certains guerriers peuvent avoir des réactions extrêmement rapides face à des dangers du type "chute de pierre" et être incapable de résoudre la moindre énigme demandant un peu de réflexion.



Les tests de caractéristiques sous la Force ou l'Initiative sont les plus communs, mais de temps en temps vous rencontrerez une situation qui demandera un test sous une autre caractéristique.

Par exemple, un Nain de niveau 4 veut essayer de traverser un gouffre en empruntant une mince planche. Le maître de jeu décide que cela demande un test d'Initiative "physique" réussi. Il lance un dé et obtient 3, ce qui, ajouté à son Initiative de 3 donne 6. C'est un échec, et le Nain tombe dans le gouffre !

Un maître de jeu vindicatif pourrait décider qu'il s'agit du moment idéal pour souligner qu'il aurait été astucieux de passer une corde autour de la taille du Nain avant qu'il ne traverse, pour pouvoir le remonter en cas de chute.

Un maître de jeu bienveillant laisserait les joueurs proches essayer de récupérer le Nain, en demandant un jet d'Initiative réussi pour pouvoir l'attraper.

Dans ce cas, l'Elfe de niveau 4 essaye de récupérer le Nain et obtient un 2. Ajoutant son Initiative de 5, il obtient le 7 nécessaire. Le Nain est sauvé, mais de justesse. Si le maître de jeu voulait vraiment être dur, il pourrait demander à l'Elfe d'effectuer un test de Force pour voir s'il peut sortir le nain du gouffre après l'avoir saisi !

Il peut parfois être nécessaire au maître de jeu d'effectuer à la place du joueur un test de caractéristique en secret, pour éviter de trahir le jeu. Ecouter aux portes et identifier des objets sont des exemples classiques. Si un joueur lance un dé pour identifier une épée et obtient un 1, il sait déjà qu'il a fait une erreur d'identification ! Si le Nain écoute à une porte et obtient un 1, par exemple, il sait qu'il a raté son action, quoi que lui dise le maître de jeu. Si le maître de jeu effectue le jet en secret et obtient un 1, il peut dire au Nain qu'il n'a rien entendu. Le nain ne peut pas savoir s'il n'a rien entendu parce qu'il n'y a rien à entendre ou s'il n'a pas remarqué la lourde respiration d'un immense dragon en train de dormir de l'autre côté de la porte. Là où il peut être avantageux d'effectuer le test de caractéristique en secret, l'action a été notée avec un astérisque (*) au chapitre Nouvelles Actions.

TESTS DE CARACTERISTIQUES MODIFIES

Vous pouvez constater qu'utiliser ce style de jeu rend les parties beaucoup plus spontanées mais moins structurées. Il n'y a pas de règles incontournables sur ce que les guerriers peuvent ou ne peuvent pas faire. C'est à vous, le maître de jeu, de décider si quelque chose est possible, et si oui, quel est le test à effectuer. Certaines idées des joueurs peuvent être parfaitement stupides, auquel cas vous devez refuser de les laisser essayer. D'un autre côté, si elles sont simplement très risquées ou difficiles, vous pouvez modifier le résultat requis. Par exemple, le Barbare décide d'essayer de maintenir la herse ouverte d'une main tout en hissant l'Elfe blessé hors de la fosse de l'autre. Le maître de jeu décide qu'il s'agit de deux tests de Force, mais avec -1 à chaque jet, chaque test devant donc obtenir 8 ou plus pour réussir.

SITUATIONS DIFFERENTES

Si les guerriers sont en combat, il n'y a souvent aucun intérêt pour eux à essayer de faire des choses non reliées au combat. Dans une pièce pleine d'ogres, par exemple, les guerriers peuvent vouloir sauter par dessus le gouffre pour s'échapper, renverser le mobilier pour s'en servir comme couvert, etc. Ce sont des actions valides dans ces circonstances, et elles doivent être autorisées. Bien sûr, positionner les guerriers est d'une importance capitale. Si dans l'exemple ci-dessus, le Barbare commence le tour bloqué par les ogres, il doit d'abord se dégager. D'un autre côté, fouiller une pièce en quête de pièges ou écouter à une porte est complètement inapproprié avant que les monstres n'aient été éliminés de la pièce. Si les joueurs insistent pour que leurs guerriers essayent d'écouter à une porte pendant qu'ils sont attaqués par des ogres, laissez les ogres les toucher automatiquement. C'est une leçon qu'il apprendront vite !

GUERRIERS DIFFERENTS

Certains guerriers sont meilleurs que d'autres pour certaines choses, et ceci est représenté par des modificateurs à leurs tests de caractéristiques. Bien qu'il ne soit pas possible d'indiquer la valeur de chaque guerrier pour chaque action imaginable, un paragraphe est consacré à chaque guerrier, soulignant ses forces et faiblesses.

Le Nain

Les nains sont des guerriers fiers et malins, experts en matière de mines et galeries souterraines. Ils comprennent généralement bien la mécanique et leur obstination les rend résistants à la magie. Le sous-sol est leur élément, et ils sont souvent capables de trouver des pièges ou d'identifier des inscriptions effacées que les autres ne remarqueraient même pas. Cependant, ils ne sont pas très agiles et

préfèrent garder leurs pieds au sol pendant qu'ils font tourner leur hache.

En terme de jeu, ces traits sont représentés en donnant aux nains des bonus lors des tests impliquant de chercher des passages secrets, des portes secrètes, des pièges, etc. Ils peuvent même parfois gagner des bonus aux tests de Volonté qui doivent être effectués pour résister à la magie, à l'hypnotisme, la possession, etc. D'un autre côté, un Nain subit des malus à ses tests s'il essaie de sauter ou de faire des cabrioles comme un Elfe.

Le Barbare

Les Barbares excellent dans les combats et les tâches physiques, et ont donc des bonus lorsqu'ils grimpent, endurent des épreuves, etc. De même façon, leur Initiative leur sert à réagir aux menaces, leur donnant parfois des bonus pour les tests d'Initiative faits en réaction à des dangers, comme des faux ou des chutes de blocs de pierre. D'un autre côté, les barbares ne sont pas très versés dans l'art de la magie ou même de la lecture, et ils auront souvent des malus pour la plupart des jets d'Initiative de "réflexion", comme lire des parchemins, et autres choses du genre. Ce sont des combattants, pas des penseurs!

L'Elfe

Les elfes sont les plus agiles des guerriers, se déplaçant et combattant si rapidement qu'ils en deviennent à peine visibles. Ces combattants gracieux peuvent tenter des mouvements qui sembleraient suicidaires à d'autres créatures, et qui pourtant réussissent généralement. Leur vision et leur ouïe sont très affûtées, ce qui en fait d'excellents pisteurs et archers, tout en restant de très bons guerriers en corps à corps.

Pour représenter ces caractéristiques, les elfes reçoivent parfois des bonus lors de tests "physiques" comme sauter, bondir, etc. Cependant, lors des tests de "réflexion" comme pour déchiffrer les parchemins, ils obtiennent rarement ces bonus. Ils ne sont pas très intéressés par les mécanismes et peuvent subir des malus lors de tests impliquant la découverte et le désamorçage d'un piège. Sans être faible, un elfe n'est pas endurant. Les elfes comptent sur leur agilité, leur vitesse et leur vivacité de réactions pour sortir des épreuves sains et saufs.

Le Sorcier

Les sorciers sont peut-être les plus étranges des guerriers. Leurs capacités ne penchent pas du tout vers les combats. Ils ne sont pas très versés en mécanique car ils ne se spécialisent que dans une seule chose : la MAGIE. Ce qui explique qu'ils soient très bons pour identifier les armes ou objets magiques, etc. C'est le Sorcier qui a les meilleures chances d'identifier un artefact ou de déchiffrer un parchemin. Il peut parfois détecter un piège ou une porte secrète magique car il repère le pouvoir qui les nimbe. Ces situations sont résolues par un test d'Initiative de "réflexion" ou de Volonté, deux domaines où les sorciers excellent. Lors des tests physiques, cependant, ils ne sont pas très brillants.

MODIFICATEURS EN FONCTION DE LA DIFFICULTE

En tant que maître de jeu, en plus de tenir compte de la nature des guerriers pour déterminer le résultat d'un test, vous devez aussi garder à l'esprit la difficulté de l'action tentée.

Le Barbare, par exemple, ne devrait pas recevoir de bonus pour chaque test de Force qu'il fait parce qu'il est bon dans le domaine physique. Certaines choses sont trop difficiles pour justifier un tel avantage. En fait, si l'action qu'il tente est très dure, il peut même avoir un modificateur négatif. S'il tente de déplacer un énorme bloc de pierre bloquant le passage, par exemple, vous pouvez décider qu'il a un modificateur global de -3, même en tenant compte de son bonus normal de +1. L'Elfe et le Nain seraient dans ce cas à -4, et le Sorcier à -6.

Dans l'ensemble, les tests peuvent être estimés comme appartenant à trois catégories : facile, normal et difficile. Un test facile devrait avoir un modificateur de +1 ou +2 au dé, un test normal devrait être un jet normal et un test difficile devrait avoir un malus de -1 ou -2. A partir de ces exemples, vous pouvez voir qu'il peut y avoir des situations de périls extrêmes où les guerriers subissent des malus encore plus forts à leurs jets de dés, et là, la situation devient vraiment problématique !

DEGRES DE REUSSITE ET D'ECHEC

En certaines occasions, un guerrier peut manquer un test de justesse, ratant le résultat requis de 1 ou 2. En tel cas, vous pouvez permettre au guerrier de réussir, mais de justesse, au lieu de déclarer qu'il a complètement raté son action.

Par exemple, le Barbare tente un test de Force pour ouvrir une herse mais rate son jet de 1. En tant que maître de jeu, vous décidez qu'il parvient à ouvrir la herse mais se froisse un muscle dans la tentative, perdant ainsi 1 Point de Vie.

Vous pouvez aussi dire qu'il a réussi mais est tellement fatigué qu'il a -1 pour toucher ou -1 en Force pour le prochain tour.

Vous pouvez bien entendu décider qu'un échec est un échec, purement et simplement.

De même, si un guerrier réussit très largement un test de caractéristique, vous pouvez décider d'ajouter un bonus au résultat. Pour la même situation, vous pouvez décider que le Barbare a réussi avec tant de facilité que grâce à l'élan acquis, il aura deux cases de mouvement supplémentaire pour ce tour.

Vous prendrez surtout vos décisions de maître de jeu selon que vous vouliez ou non que le joueur réussisse, et que vous estimiez que ce qu'il entreprend est essentiel pour l'aventure ou risque de gâcher la partie. Dans ces circonstances, un bon maître de jeu prend la direction des opérations, manipulant les tests pour obtenir les résultats nécessaires pour faire progresser l'aventure, tout en convainquant les joueurs qu'ils ont "raté de justesse" ou "réussi d'un cheveu". Tout cela fait partie du rôle d'acteur du maître de jeu.

Par exemple, si vous voulez que le nécromancien survive, alors il survivra. Peu importe le nombre d'actions que les guerriers tenteront, le nombre de monstres qu'ils repousseront, ou l'agilité avec laquelle ils franchiront le gouffre. Ils échoueront toujours de justesse, et le nécromancien survivra jusqu'à la rencontre finale.

ECHEC CATASTROPHIQUE

Si un guerrier obtient un 1 naturel pour un test de caractéristique, les choses se sont très mal passées, c'est un échec catastrophique ! Cela signifie que non seulement il a raté son action, mais qu'en plus quelque chose a mal tourné. Les conséquences d'un échec catastrophique sont généralement évidentes et dépendent de ce que faisait le joueur.

Par exemple, si un guerrier tentant de sauter par dessus une fosse obtient un résultat naturel de 1 pour son test d'Initiative, vous pouvez déclarer qu'il est tombé directement dedans.

S'il tente de désamorcer un piège, vous pouvez déclarer qu'il l'a déclenché par erreur et en subit immédiatement tous les effets !

Il existe certains cas où le guerrier rate si lamentablement qu'il ne peut pas tenter cette action à nouveau.

Par exemple, le Barbare veut identifier une épée que les guerriers ont trouvée. Le maître de jeu décide que cela nécessite un test d'Initiative de "réflexion" et lance le dé en secret. Il obtient un 1, un échec catastrophique ! Le Barbare tait une terrible erreur. Le maître de jeu dit au joueur que le Barbare reconnaît une Epée Tueuse de Démons, alors qu'il s'agit d'une Lame de Gel. Le Barbare ne peut pas essayer d'identifier à nouveau l'épée, car il est convaincu qu'il s'agit d'un Epée Tueuse de Démons. Cela ne signifie pas qu'il ne

peut pas essayer d'identifier d'autres épées, seulement qu'il n'a pas pu identifier correctement celle-ci. Bien sûr, quand il touchera un monstre avec, sa véritable nature peut se révéler...

Parfois, même si un guerrier obtient un 1 lors d'un test de caractéristique, vous pouvez décider qu'il ne s'agit pas d'un échec catastrophique. Ceci se passe d'habitude dans le cas où un guerrier rate horriblement ce à quoi il est généralement bon (et dans celui où vous êtes de bonne humeur).

Si un sorcier obtient un échec catastrophique en grimpant sur une table, par exemple, il peut glisser et s'écraser au sol (perdant peut-être des Points de Vie, ou se cassant le nez).

Un elfe, d'un autre côté, ne réussirait toujours pas à monter sur la table, mais parviendrait à rester debout, car c'est un expert de ce type de comportement. A nouveau, c'est à vous, le maître de jeu, de trancher ces situations lorsqu'elles se produisent.

CHANCE ET TESTS

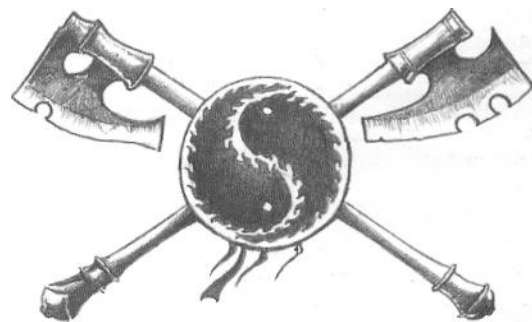
La Chance peut être utilisée pour relancer un test raté, tout comme n'importe quel autre jet de dé.

TESTS DE CARACTERISTIQUES MULTIPLES

Parfois, ce que le guerrier déclare vouloir taire ne peut être résolu par un seul test de caractéristique, car il désire effectuer toute une série d'actions. Dans ce cas, chaque test de caractéristique est résolu séparément pour déterminer la réussite ou l'échec.

Exemple

Le Barbare affronte deux squelettes. 11 indique au maître de jeu pendant la phase de déclaration qu'il désire repousser les squelettes pour pouvoir attaquer le liche qui se tient derrière la pierre tombale. Le maître de jeu décide que le guerrier devra d'abord écarter le squelette, puis sauter par dessus la tombe (très improbable, mais vaut le coup d'essayer).



Lorsque vient le tour du Barbare durant la phase des guerriers, le maître de jeu indique au guerrier : "Fais un test de Force à +1 pour écarter le squelette, après avoir fait un test de Peur, bien sûr". Le Barbare réussit ses deux tests et peut donc passer le premier squelette. "Bien", continue le maître de jeu, "maintenant, un test d'Initiative pour sauter par dessus la tombe". Malheureusement, le Barbare obtient un 1 naturel à son test d'Initiative, un échec catastrophique. "Pas de chance, tu repousses le squelette, libérant le chemin, mais tu glisses lamentablement dans l'action et tu finis dans le mur près de la tombe. Normalement, avec un 1, tu devrais te retrouver sur le dos, mais en tant que Barbare, tu es plutôt bon dans ce genre d'action. Donc, bien que tu n'ais pas réussi à franchir la tombe, tu restes quand même debout".

Le Barbare demande à frapper le squelette à la place. "Pas de problème, après avoir réussi un test d'Initiative pour changer d'action. Et comme tu as obtenu un 1 naturel en voulant sauter par dessus la tombe, on va appliquer un modificateur de, disons, -8 au dé. Tu veux toujours essayer?"

ENTRAIDE MUTUELLE

Parfois, les guerriers voudront s'entraider dans leurs actions, tout particulièrement si la tâche est très importante ou difficile (ou les deux !). Pour aider un autre joueur, le guerrier qui aide doit être dans une position dans laquelle il pourrait entreprendre l'action lui-même. Le guerrier qui est assisté est celui qui effectue le test de caractéristique, mais chaque guerrier qui apporte son aide donne un bonus au jet de dé, peut-être 1 par guerrier apportant son aide.

- VOLONTE, UNE NOUVELLE CARACTERISTIQUE -

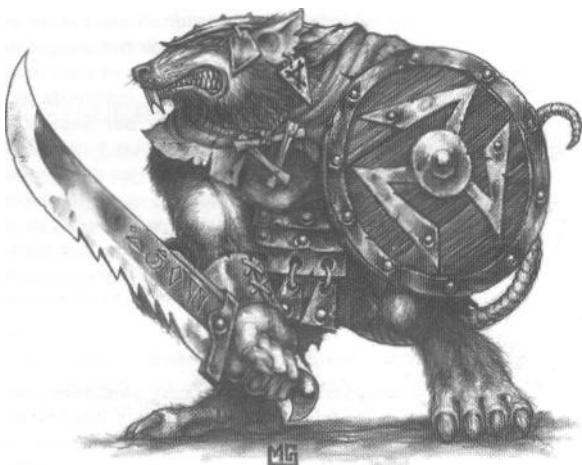
Vous trouverez une nouvelle caractéristique sur les tableaux de niveaux de votre guerrier : la Volonté. Vous pouvez vous demander à quoi elle sert. La Volonté est une représentation de la force mentale et de caractère d'un guerrier, sa capacité à repousser des sorts visant à contrôler l'esprit ou à l'hypnotiser. La Volonté est souvent liée à la magie et montre la capacité d'un guerrier à utiliser la magie (dans le cas des sorciers) ou à résister à ses effets (dans celui des nains).

Dans le jeu de rôle, la Volonté est surtout utilisée lors de tests de caractéristique qui traitent ce genre de situation. Plus la Volonté de votre guerrier est élevée, moins il a de chance d'être hypnotisé, charmé ou possédé par des forces au-delà de son contrôle. Les nains sont extrêmement bornés et réputés pour leur Volonté, tout comme les sorciers, qui doivent posséder une force d'esprit immense pour maîtriser les puissantes énergies qu'ils s'efforcent de contrôler.

Le tableau de Volonté ci-dessous montre la caractéristique de Volonté pour chaque guerrier à chaque niveau. Au fur et à mesure que votre guerrier progresse, sa caractéristique de Volonté s'améliore.

TABLEAU DE VOLONTE

Niveau	Barbare	Nain	Elfe	Sorcier
1	3	4	2	3
2	3	4	2	4
3	3	5	3	4
4	3	5	3	4
5	4	5	3	4
6	4	5	3	5
7	4	5	3	5
8	4	6	4	5
9	4	6	4	5
10	4	6	4	6

**- NOUVELLES ACTIONS -**

La liste qui suit est conçue pour aider le maître de jeu à résoudre les intentions des joueurs lorsqu'ils indiquent ce que leurs guerriers vont faire. Elle donne des exemples sur la façon de résoudre de nombreuses situations, ainsi que des suggestions quant aux tests de caractéristique applicables et aux modificateurs de difficulté.

Notez qu'il y a certaines choses que certains guerriers ne devraient même pas même tenter. Il y a peu de chance pour que le nain s'abrite derrière une table ou s'essaye à des actions acrobatiques en chargeant avec sa hache, par exemple. C'est au maître de jeu de garder les joueurs dans leur rôle.

Certaines actions sont indiquées comme étant plus difficile ou facile à tenter pour certains guerriers, en appliquant un modificateur au dé. N'oubliez pas que ce ne sont que des guides et que vous avez toute liberté d'appliquer des modificateurs supplémentaires en fonction des circonstances.

Rappelez-vous que la liste suivante n'est pas exhaustive. Les joueurs vont probablement trouver toutes sortes d'idées selon les situations, et une partie de votre boulot est d'en déterminer les conséquences.

ALLUMER UN FEU

Les guerriers astucieux voudront peut-être allumer un feu à partir d'une flammes. Cela demande un test d'Initiative de "réflexion", modifié par les conditions et par l'humidité du bois.

Il est peu probable qu'un tel feu se transforme en brasier. Cependant, le maître de jeu devrait indiquer de temps en temps ce qu'il advient du feu. Sous certaines conditions, le feu peut simplement rater. Dans les cas extrêmes, il peut créer un incendie dans tout le donjon. Si les guerriers essayent de se réchauffer dans la poudrière skaven, ils peuvent s'attendre à de belles flammes !

Le temps nécessaire pour allumer un feu dépend des conditions et du matériel disponible. Dans une pièce sèche, tiède et avec beaucoup de paille, un bon foyer peut être obtenu en moins d'un tour. Dans une caverne humide, avec une pile de chiffons détremés, cela peut devenir impossible.

ASSOMMER UN ENNEMI

Parfois, un guerrier voudra assommer un ennemi plutôt que le tuer. Ceci devient probable lorsque le maître de jeu a fait comprendre que ce personnage détient une information importante, ou peut être détenu en vue d'une rançon. Il y a peut-être plus à gagner que sa seule Valeur en Or. Il y a de nombreuses façons de convaincre les guerriers assoiffés d'or de ne pas tuer un monstre. Cela peut être déterminé comme suit.

Après avoir déclaré que son guerrier essaye d'assommer son adversaire, le joueur doit lancer pour toucher et déterminer les dommages normalement. Si le guerrier réussit et inflige des dommages, faites un test sous sa compétence Combat.

Si le test sous Combat réussit, et que les dommages soient suffisants pour réduire la cible à 0 Points de Vie, celle-ci est assommée (ne soustrayez pas de Points de Vie). Le monstre reste assommé pendant au moins 1 tour, mais cela peut être prolongé en fonction de la facilité avec laquelle le test sous Combat a été réussi, et de la Force du guerrier.

Si le test sous la compétence Combat réussit mais que les dommages ne sont pas suffisants pour réduire la cible à 0 Points de Vie, la cible est sonnée et a -2 à ses jets pour toucher pour 1 tour. Ne déduisez toujours pas les Points de Vie car le guerrier essayait d'assommer, pas de tuer.

Si le test de Combat est un échec, le guerrier ne parvient pas à assommer du tout, et effectue une attaque normale contre son adversaire, infligeant de véritables blessures.



ATTACHER/DETACHER

Si les guerriers sont attachés, ou ont trouvé des prisonniers à libérer, ils peuvent vouloir détacher des liens. Ceci demande un test de Force et d'Initiative, modifié par les actions du prisonnier et la qualité des liens. Des chaînes ou des menottes poseront plus de problèmes qu'une corde ! Bien sûr, le test sera beaucoup plus difficile si le guerrier essaye de se libérer lui-même. Le temps nécessaire pour détacher quelqu'un dépend de qui a fait les liens et du soin qu'il y a mis. Il suffit de quelques instants pour se débarrasser d'une cordelette mais libérer un prisonnier soigneusement bâillonné et enchaîné prend nettement plus longtemps.

Attacher un monstre est l'inverse de détacher un prisonnier, mais les guerriers devront soumettre ou assommer le monstre avant de pouvoir l'attacher. Gardez aussi à l'esprit l'endurance et la force du monstre quand il s'éveille. On ne connaît pas de liens assez puissants pour entraver un Dragon Empereur très longtemps ! C'est au maître de jeu de décider du temps qu'il faut pour attacher ou détacher un prisonnier.

Si les guerriers échouent, le monstre peut jouer la comédie et s'échapper dès qu'il est seul. Ou peut-être se libère-t-il immédiatement, obtenant une ou deux attaques gratuites contre les guerriers surpris

ATTENDRE/INTERROMPRE

Il est possible pour un joueur de déclarer qu'il va essayer d'agir en dehors de la séquence en attendant qu'un autre guerrier ait d'abord joué son tour, même si l'autre guerrier a une Initiative plus basse. Un test d'Initiative réussi indique que le guerrier peut jouer plus tard que d'habitude dans la phase des guerriers. A l'inverse, un guerrier peut annoncer qu'il veut véritablement jouer en premier, bondissant devant les autres. Cela n'est généralement pas conseillé, car cela peut causer des disputes parmi les joueurs. Cependant, vous pouvez parfois être dans la situation où le Nain est pratiquement venu à bout d'un monstre et voit le "maudit Elfe" s'approcher pour donner le coup de grâce. Dans cette situation, il peut vouloir dire "je veux y aller en premier !" Le maître de jeu peut résoudre ceci d'un simple "Non !" ou laisser les deux joueurs lancer un dé et ajouter l'Initiative de leur guerrier respectif au résultat, le total le plus élevé jouant en premier.

BLOQUER UNE PORTE

Un guerrier peut tenter de maintenir une porte ouverte ou fermée en la bloquant. Cela demande un objet approprié pour bloquer la porte en question, comme une pointe de fer, une épée ou une dague. Un test de Force réussi, modifié par la taille ou le poids de la porte (plus les éventuels monstres poussant de l'autre côté) indique que la porte est bloquée dans cette position. Un échec peut indiquer que les monstres enfoncent la porte en renversant le guerrier, ou que l'objet utilisé se casse, etc...

Bloquer une porte prend un minimum de 1 tour.

BLUFFER*

Parfois, les joueurs peuvent choisir de ne pas simplement se contenter de mettre les monstres en morceaux, mais d'essayer plutôt de les vaincre par l'astuce et la ruse. Cette sorte de situation, quand les joueurs désirent "bluffer les gardes pour pouvoir passer" ne surviendra généralement que dans une aventure préconçue, lorsque le maître de jeu a préparé la situation à l'avance.

Il est difficile de déterminer le temps nécessaire pour convaincre un ennemi. Cela dépend de sa naïveté et de la persuasion des guerriers. Bien sûr, si le maître de jeu ne veut pas que son monstre soit "bluffé", alors il ne le sera pas ! Cette sorte de chose réclame un test d'Initiative (réflexion), modifié selon le goût du maître de jeu. Si les guerriers échouent, peut-être les monstres ont-ils droit immédiatement à des attaques en éventant la ruse. Ils peuvent aussi appeler d'autres monstres à l'aide !

BOND

Un guerrier peut essayer de "bondir par dessus l'Abîme de Feu" ou autre chose du genre. Ce type de mouvement peut être vu comme une combinaison d'Initiative et de Force, demandant une bonne coordination, de bons réflexes et des muscles puissants. Pour réussir à bondir, le guerrier doit effectuer un test d'Initiative, modifié par -1 pour chaque case en plus des deux premières qu'il franchit. Ce test peut être plus facile pour les guerriers très forts. Il peut aussi être rendu plus difficile si le guerrier est chargé de trésors, en armure, etc.

S'il rate, peut-être réussit-il de justesse, suspendu de l'autre côté du gouffre, cherchant désespérément une main secourable. Peut-être perd-il un objet ou deux dans le vide. Ou peut-être tombe-t-il tout simplement !

Un bond peut être fait n'importe quand avant, pendant ou après le mouvement du guerrier et coûte une partie de sa capacité de Mouvement, en fonction de la largeur de l'obstacle.

COMBATTRE DEFENSIVEMENT

Un guerrier peut abandonner une ou plusieurs de ses Attaques par tour, en échangeant chacune des Attaques ainsi perdues contre un modificateur de -1 aux jets pour toucher de l'adversaire. Après avoir abandonné des Attaques, il doit faire un test de Combat pour voir si son combat défensif est réussi. En cas d'échec, il a abandonné des Attaques pour rien !

COMPRENDRE UN LANGAGE*

Parfois, un guerrier peut essayer de comprendre les paroles d'étrangers ou de monstres, ou au moins d'en discerner le sens approximatif. Cela demande un test d'Initiative de "réflexion", modifié par le volume et la clarté des paroles que le guerrier essaye de comprendre. Un échec peut signifier une interprétation complètement erronée, alors qu'une réussite signifie que le guerrier a une idée de ce qui se passe.

Comprendre ne prend pas du tout de temps.

CONSTRUCTION

Un guerrier ingénieux devrait être parfois autorisé à construire un équipement spécial à partir de matériaux qu'il a en sa possession ou qu'il a pu trouver dans le donjon. Un pont de planches pour traverser un gouffre, ou une longue perche pour récupérer une clé ou une gemme sont de bons exemples de ces sortes de choses qui peuvent être fabriquées hâtivement. Un test combiné de Force /Initiative est requis pour le succès.

En tant que maître de jeu, vous devez déterminer si la tâche que le guerrier tente est réalisable ou non, et décider du temps qu'il va lui falloir. Bien sûr, en plus du temps requis pour construire l'objet, il faut également un certain temps pour l'utiliser. Si l'action du guerrier échoue, il peut ne perdre qu'un tour ou deux, ou, si vous êtes vraiment sévère, l'objet peut se briser à un moment vital !

CROCHETER UNE SERRURE

Les guerriers peuvent vouloir ouvrir un coffre, une porte, ou un buffet fermé alors qu'ils n'en possèdent pas la clé. Cela demande un test d'Initiative de "réflexion", modifié par la complexité de la serrure, des outils disponibles et de la vitesse à laquelle le guerrier résout son action. S'il rate, la serrure reste obstinément fermée. Reste alors à savoir si cette serrure que les guerriers ont trafiqué est piégée...

DEPLACER DES OBJETS LOURDS

Un guerrier peut essayer de déplacer un objet lourd, comme un tonneau ou une armoire, peut-être pour bloquer une porte ou un passage. Cela demande un test de Force, modifié par le poids de l'objet déplacé. Si l'objet est vraiment volumineux ou lourd, deux guerriers ou plus peuvent combiner leur efforts pour le déplacer.

Cela peut prendre un tour ou plus à effectuer, selon ce que les joueurs tentent, pendant lesquels les guerriers ne peuvent rien faire d'autre et voient leur Mouvement au moins divisés par deux. Par exemple, ramener le sarcophage d'or massif de la momie Thoutmès VIII à la surface peut prendre des mois et les guerriers feraient alors bien de se méfier de Thoutmès lui-même. S'ils ratent, c'est que l'objet est trop lourd. Peut-être le lâchent-ils sur les pieds d'un guerrier!

DESAMORCER UN PIEGE

Parfois un guerrier se trouve en (périlleuse) position de désamorcer un piège. Il peut effectuer un test d'Initiative de "réflexion" pour le désamorcer. Si le guerrier réussit, le piège est alors désamorcé. Si le guerrier échoue, le piège se déclenche. Des pièges plus vicieux peuvent avoir un modificateur au résultat obtenu.

Chaque tentative d'un guerrier pour désamorcer un piège nécessite un tour complet.

DESARMER UN ENNEMI

Un guerrier peut essayer de désarmer un ennemi au lieu de (ou peut-être avant de) le tuer. Pour désarmer un ennemi, faites un jet pour toucher normal contre la cible puis réussissez un test sous la compétence Combat pour le désarmer au lieu de lui causer des dommages. Si votre guerrier réussit, le monstre est désarmé et doit passer un tour à récupérer son arme. Pendant ce temps, le monstre a une compétence Combat de 1. Si le guerrier ne parvient pas à désarmer le monstre, l'attaque est perdue.

Le maître de jeu peut modifier ce test comme il le veut, en fonction du monstre que le guerrier essaye de désarmer, ou de ses désirs purs et simples !

**DIVERSION**

Parfois, il vaut mieux essayer d'éviter un monstre seul (une sentinelle ou un puissant dragon, par exemple) sans avoir à le combattre.

Un guerrier peut tenter de distraire un tel monstre en lançant un caillou ou une pièce d'or d'un côté pour attirer son attention. Un test de Tir est nécessaire pour lancer la pièce avec précision à l'endroit visé, suivi par un test d'Initiative pour tromper le monstre, en le modifiant s'il est particulièrement malin (ou stupide). Si cela réussit, le monstre se déplace pour vérifier, permettant aux guerriers de passer. Si votre guerrier rate le test, le monstre devient suspicieux et commence à regarder autour de lui avec méfiance.

Cette action peut être exécutée soit avant soit après le mouvement des guerriers.

ECARTER

S'il le veut, un guerrier peut essayer d'écarter un monstre de côté pour pouvoir passer. Bien sûr, le guerrier devra d'abord se dégager ! Le monstre reste où il est, mais si le guerrier le décide, il peut le passer lors de ce tour à travers la case occupée par le monstre. Si le guerrier échoue, en fonction de la gravité de l'échec, il peut se retrouver au sol ou juste rester où il est et combattre. Peut-être perd-il une attaque pour ce tour ou subit-il des malus à ses jets pour toucher, du fait de la perte d'équilibre pour avoir raté son action.

Cette action ne prend pas de temps et nécessite un test de Force

ECOUTER A UNE PORTE*

Un guerrier qui se tient près d'une porte peut essayer de déterminer ce qu'il y a au-delà en écoutant à la porte. Cela se fait généralement juste avant que les guerriers n'explorent. Cela demande de réussir un test d'Initiative de "réflexion", peut-être modifié par l'épaisseur de la porte et le volume du bruit. Bien sûr, s'il n'y a pas de monstres derrière la porte, ou s'ils sont conscients de la présence des guerriers et restent délibérément discrets, les guerriers ne les entendront pas, même s'ils réussissent le test !

Dans un donjon préparé à l'avance, ceci est facile à résoudre car le maître de jeu se réfère simplement à ses notes pour déterminer s'il y a quelque chose derrière la porte que les guerriers peuvent entendre. Même si les guerriers entendent quelque chose, ils doivent rester incertains de ce dont il s'agit exactement, à moins que le bruit ne soit particulièrement facile à identifier.

Les joueurs décident du temps que les guerriers passent à écouter. En général, plus longtemps ils écoutent, plus ils ont de chance d'entendre quelque chose, s'il y a quelque chose à entendre. Ceci est une très bonne occasion pour le maître de jeu de transmettre des informations aux joueurs !

ESCALADER UN MUR

Il est possible qu'un guerrier tente d'escalader un mur. Faites un jet d'Initiative par tranche de 3 mètres escaladée. S'il rate, il tombe, perdant peut-être 1 D6 + 2 Points de Vie par tranche de 3 mètres. Pendant qu'il escalade, un guerrier ne peut rien faire d'autre. Les tests d'Initiative pour escalader peuvent être modifiés en fonction de l'état du mur, lisse, humide, effrité, etc. Grimper 3 mètres prend un tour.

EXAMINER UN OBJET*

Ayant trouvé un objet, un guerrier peut vouloir l'examiner entièrement, cherchant un piège, des mots, des runes, un compartiment caché, etc.

Cela nécessite un test d'Initiative de "réflexion" avec les modificateurs habituels pour le type de guerrier, la complexité du piège, etc... Il est parfois très amusant pour le maître de jeu de déclarer, lorsqu'on arrive à la phase des guerriers, quelque chose comme :

Maître de Jeu : "Ah oui, Grumni le Nain. Tu as déclaré vouloir examiner le cube noir en cherchant d'éventuels pièges, n'est-ce pas ? (sourire sinistre en observant ses notes).

Grumni : "Euh, oui". (regard inquiet).

Maître de Jeu : "Voyons, y a-t-il des guerriers à deux cases ou moins de toi, Grumni ? (il inspecte soigneusement le donjon). "Oh, tiens donc, le Sorcier Shadrach est juste à côté de toi". (Avec un petit sourire triste, comme s'il n'osait même plus regarder ses notes).

Grumni : "Oh non, qu'est-ce que j'ai encore fait ?"

Les autres (à l'unisson) : "Espèce d'imbécile !"

Maître de Jeu : "Bien, fais un test d'Initiative à... -6 au dé".

Bien sûr, il n'y a pas de piège, le cube s'ouvre sans danger et tout va bien. Néanmoins, le maître de jeu a maintenu les joueurs en haleine !

Généralement, si un guerrier échoue, il ne trouve rien. Et s'il rate vraiment complètement, il peut bien déclencher un piège après tout...

FABRIQUER UNE CORDE

Les guerriers peuvent parfois essayer de fabriquer une corde à partir de ce qu'ils ont sous la main, des vêtements, par exemple. Cela demande de réussir un test d'Initiative et de Force. C'est au maître de jeu de décider si cela est possible, en fonction des matériaux disponibles.

Une fois la corde fabriquée, le maître de jeu décide s'il y a une chance qu'elle se brise dans l'utilisation, en fonction de la qualité des matériaux utilisés. Notez qu'une telle corde ne peut jamais supporter plus que le poids d'un seul aventurier à la fois.

S'ils disposent des matériaux nécessaires, il faut un tour aux guerriers pour fabriquer une corde de 6 mètres (la longueur maximum en utilisant les manteaux et autres objets que les guerriers ont sous la main). Si les guerriers ratent le test pour la fabrication de la corde, le maître de jeu peut leur dire "Le résultat n'est pas joli à voir" ou même "Tu commences à peine à descendre que tu entends un craquement sinistre..."

FAIRE DES BANDAGES

En cas de nécessité, un guerrier peut déchirer des vêtements pour en faire des bandages. Un guerrier ne peut faire cela que s'il a des vêtements en plus (comme la carte de Trésor Cape de Fourrure). Cette activité demande un test d'Initiative. Le guerrier qui fait le bandage doit se tenir dans une case adjacente au guerrier blessé.

Le meilleur effet que de tels bandages peuvent avoir est de redonner 1 Point de Vie au guerrier et de le maintenir en vie. Il ne s'agit pas d'un véritable moyen de guérison. Les joueurs ne doivent pas s'attendre à ce que ces bandages médiocres stoppent une hémorragie. Cette action est généralement désespérée et permet d'éviter la mort d'un guerrier si ses compagnons n'ont pas de potion ou de sort capable de le soigner. Le maître de jeu ne devrait pas laisser les joueurs abuser de cette option et leur faire savoir qu'il leur accorde une véritable faveur en les laissant s'en sortir comme ça!

Cette action ne prend pas de temps.

FAIRE LE MORT

Faire le mort est généralement un ultime recours (ne me frappez plus, je suis mort !) et est similaire à la compétence qu'un guerrier peut apprendre du kislévite dans le taverne (résultat t i sur le tableau des événements de taverne). Si un guerrier fait le mort, les monstres ne l'attaqueront généralement pas s'il y a d'autres cibles actives ailleurs. Faire le mort nécessite un test d'Initiative, peut-être à -3, pour réussir (les monstres ne sont pas tous stupides).

Si le guerrier réussit, aucun monstre ne l'attaquera tant qu'au moins un autre guerrier sera debout. Si tous les guerriers font le mort au même moment, les monstres considèrent que le combat est terminé. Ils commenceront alors à fouiller les "cadavres", découvriront qu'ils sont vivants et attaqueront à t2 ou plus à leurs jets pour toucher. Faire le mort ne prend pas de temps mais, une fois à terre, un guerrier doit y rester au moins un tour complet, ou des tours complets par la suite. En tant que maître de jeu, ne laissez pas un joueur s'en sortir par des ruses comme :
Joueur : Je vais frapper la gorgone, puis m'écrouler et faire le mort jusqu'à la fin du tour pour pouvoir me relever au prochain tour et recommencer sans que la gorgone ne m'attaque.

Maître de Jeu : Bonne idée, mais je doute que ça marche !



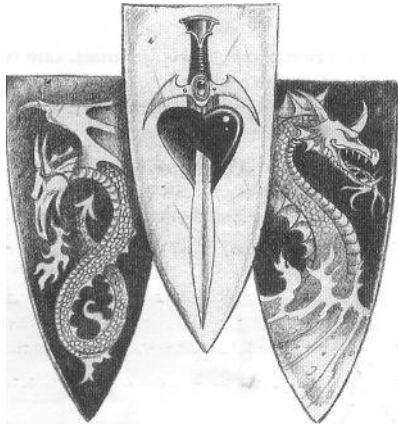
FOUILLER DES PIÈCES*

Les guerriers peuvent décider de complètement fouiller une pièce à la recherche de portes secrètes, de passages, d'indices vitaux... Cela demande un test d'Initiative de "réflexion", modifié par la façon dont sont camouflés les objets que les guerriers essayent de trouver.

Il y a également des modificateurs à prendre en compte selon qui fouille (les nains sont très bons dans ce domaine, surtout s'il y a des chances de trouver de l'or). Plus la zone que fouille un guerrier est spécifique ("je fouille juste le mur du fond") plus il a de chance d'y trouver un objet caché. A nouveau, le maître de jeu devra parfois s'assurer que les guerriers trouvent certaines portes secrètes, surtout si elles sont vitales pour la suite de l'aventure.

En fonction de ce que recherchent les aventuriers, un échec peut aller de la simple perte de temps jusqu'à déclencher une alerte et attirer les monstres vers eux. S'ils trouvent des objets, ceux-ci peuvent être "examinés" et "identifiés" au tour suivant pour déterminer leur nature exacte.

Il faut au moins 1 tour pour fouiller une pièce, selon sa taille et le nombre de choses qu'elle contient. Un guerrier qui fouille ne peut rien faire d'autre pendant sa fouille.

**IDENTIFICATION***

Quand il a trouvé un objet, un guerrier peut tenter de déterminer de quoi il s'agit exactement. Ses chances d'y arriver dépendent de quelle sorte de guerrier il s'agit et de ce qu'il observe. Un Barbare aura peu de chance d'identifier correctement l'Orbe de Pouvoir, mais il peut avoir une bonne idée de ce à quoi ressemble une Épée Berserk. Un test d'Initiative de réflexion, modifié par la capacité du guerrier et le caractère mystérieux de l'objet est requis pour le succès. Cela demande un ou plusieurs tours.

Si un guerrier ne parvient pas à identifier un objet, le maître de jeu peut dire "Tu n'as aucune idée de ce dont il s'agit" ou même "Tu penses qu'il s'agit d'une épée de blasphème et de damnation" ou tout ce qui lui passe par la tête.

IMPROVISER UNE ARME

Les guerriers peuvent parfois se retrouver à court d'armes fiables. Lorsque cela arrive, ils peuvent essayer d'improviser et d'utiliser autre chose (chaises, bouteilles cassées, etc.). Les attaques avec de telles armes impliquent parfois une variété de tests. Par exemple, un guerrier tentant de tuer une araignée géante en laissant tomber un coffre sur elle nécessite un test de Force pour lever le coffre, suivi d'un test de Tir pour toucher la créature. Les dommages infligés par une telle attaque dépendent de la taille/poids/tranchant de l'arme improvisée et doivent être déterminés par le maître de jeu.

INTERROGER

Après s'être emparé d'un prisonnier, un guerrier peut vouloir lui poser quelques questions. Ceci demande une combinaison de tests de Force, d'Initiative et de Volonté, selon que le guerrier utilise la force brute, la ruse ou essaye d'impressionner pour l'interrogatoire.

Le guerrier doit déclarer quelle méthode il utilise au début de l'interrogatoire et effectuer le(s) test(s) nécessaire(s), modifié par l'Endurance du prisonnier.

Un test de Force lorsqu'il utilise la force brute.

Un test d'Initiative de "réflexion" lorsqu'il utilise la ruse.

Un test de Volonté lorsqu'il essaye d'impressionner.

Si le jet réussit, le prisonnier dit ce que le guerrier veut savoir.

Bien sûr, cette sorte de chose ne marche réellement que si le maître de jeu a créé le contexte pour certains monstres dans l'aventure, offrant l'opportunité aux guerriers de capturer un monstre et d'essayer de lui soutirer des informations vitales. S'ils échouent, le monstre leur raconte un paquet de mensonges crédibles, ne parvient pas à comprendre un mot de ce qu'ils disent, meurt sous la torture ou même s'échappe et donne l'alarme.

Un interrogatoire peut prendre un tour ou plus.

LIRE

Parfois, les guerriers voudront essayer de lire des glyphes et des runes inconnus qu'ils découvrent. Cela demande un test d'Initiative de "réflexion", modifié par la difficulté des runes ou des glyphes que le guerrier essaye de déchiffrer. Si le texte est magique, le guerrier peut avoir à faire un test de Volonté pour simplement réussir à le voir.

Si les guerriers ratent, le maître de jeu peut les faire marcher "Le texte parle du Grand Chapeau Pointu du Pouvoir" ou juste dire que les guerriers n'ont aucune idée du sens du texte. Il est souvent important que les guerriers lisent le texte car il peut être un élément essentiel de l'intrigue. Dans ce cas, le maître de jeu doit s'assurer que les guerriers le trouvent, et qu'un d'entre eux le lise et le comprenne.

MAINTENIR PORTE OUVERTE/FERMÉE

Un guerrier peut tenter de maintenir ouverte ou fermée une porte, une herse, un pont-levis, ou autre chose. Il faut réussir un test de Force pour y arriver, modifié par la taille et le poids de la porte, et la force du mécanisme qui la ferme ou l'ouvre. Si le guerrier rate le test, il y a une possibilité qu'il soit piégé par la porte se fermant.

En fonction de la situation, le maître de jeu doit déterminer si ouvrir la porte est rapide et facile, permettant au guerrier de continuer son mouvement comme d'habitude après avoir terminé cette action, ou si elle prend tout le tour.

Cette action nécessite un test d'Initiative "physique" pour être menée à bien.

MONTER SUR LES EPAULES

Un guerrier peut essayer de monter sur les épaules d'un autre guerrier, pour regarder par dessus un mur. Aussi longtemps qu'ils ne se déplacent pas trop, il n'y a pas de difficultés et aucun test n'est requis.

Si un autre guerrier veut grimper au sommet, puis un autre, etc., tous les guerriers doivent faire un test d'Initiative pour rester en équilibre, en appliquant des malus pour les guerriers supplémentaires. S'ils ratent, ils peuvent s'écrouler, alertant l'ennemi ou perdant des Points de Vie en heurtant le sol ou être seulement essoufflés et incapables de faire quoi que ce soit pour un tour.

RAMPER

Au lieu de marcher, un guerrier peut ramper, se cacher derrière des objets et sortir de la ligne de tir des armes de jet. Quand il rampe, un guerrier se déplace deux fois moins vite.

Cette action ne demande pas de test de caractéristique.

RENVERSER

Un guerrier peut essayer de renverser du mobilier ou autres objets lourds dans la pièce, probablement dans le but de ralentir l'avance des ennemis ou de s'en servir comme couvert. Cela exige généralement que le guerrier réussisse un test de Force, peut-être modifié par le poids de l'objet. Un objet qui a été renversé ralentit la progression de l'ennemi en freinant son mouvement dans les cases encombrées. Par exemple, une table qui bloque une porte peut demander un tour avant d'être repoussée. Certaines possibilités de "combattre derrière un couvert" sont expliquées plus loin. Renverser un objet ne prend généralement pas de temps, car cela est fait au cœur de l'action

**SAUT**

Un guerrier peut tenter de sauter vers une surface en contrebas, comme l'Arène. Notez que "sauter" est différent de "bondir". Les guerriers sautent vers des choses comme une table, une corniche, ou à partir d'escaliers ou du haut d'une fosse, alors qu'ils bondissent par dessus des obstacles (l'Abîme de Feu, par exemple).

Pour réussir un saut, le guerrier doit faire un test d'Initiative, pouvant être modifié par -1 par tranche de 3 mètres franchie.

Si le saut est raté, il peut tomber, subissant 1D6 + 2 blessures par tranche de 3 mètres de chute.

Si le saut est réussi, le maître de jeu peut accorder au guerrier de continuer à bouger et combattre normalement.

Un saut peut être effectué à tout moment durant le mouvement du guerrier. Par exemple, il peut bouger de deux cases puis sauter sur la tombe pour avoir une bonne ligne de vue et pouvoir tirer sur le vampire.

SE BALANCER A UNE CORDE

Si l'opportunité se présente, un guerrier peut essayer de se balancer à une corde pour franchir un gouffre. Ceci demande un test d'Initiative "physique", modifié par la distance du balancement. Un échec peut indiquer que le guerrier n'a pas lâché la corde et revient, restant accroché au-dessus du gouffre. Dans le pire des cas, la corde échappe au guerrier, et celui-ci tombe vers son destin !

Une telle action peut être faite à tout moment avant, pendant ou après le mouvement du guerrier et peut lui coûter 1, 2, 3 ou plus de cases de mouvement, en fonction de la largeur de l'obstacle et de la générosité du maître de jeu.

SE BAISSER

Le guerrier peut essayer de se pencher sous le Coup Mortel d'un de ses camarades pour ne pas le gêner et le laisser continuer contre le monstre suivant. Si le test échoue, le coup touche le guerrier, qui subit normalement les blessures.

Cette action nécessite un test d'Initiative "physique" pour être menée à bien.

SE CACHER*

Sous certaines circonstances, un guerrier peut essayer de se cacher un moment, peut-être le temps de récupérer de ses blessures. C'est au maître de jeu de déterminer s'il y a un endroit où se cacher dans ce secteur du donjon. Si oui, le guerrier doit réussir un test d'Initiative pour se réussir à se cacher. C'est au maître de jeu de déterminer ce qui se passe si certains monstres se rapprochent (peut-être y a-t-il une chance sur deux qu'ils passent sans voir le guerrier caché). Il peut être possible pour le guerrier de se déplacer en étant caché, en rampant dans les ombres, par exemple.

Méfiez-vous cependant des guerriers qui se cachent au premier signe de danger et essayent d'éviter tous les monstres. C'est tout à fait dans les droits du maître de jeu de faire en sorte que les monstres trouvent immédiatement le guerrier.

SE METTRE A COUVERT

Les guerriers se trouvant derrière une table dressée ou un autre objet (ou corps) imposant peuvent vouloir l'utiliser comme couvert, obtenant peut-être +1 ou mieux en Endurance par sa protection. Au combat, un guerrier peut avoir -1 à ses dés d'attaque et les monstres l'attaquant peuvent aussi avoir -1 à leurs dés d'attaque, aussi longtemps que le couvert est entre eux. Au choix du maître de jeu, si un guerrier se cachant derrière une table ou autre couvert obtient un 1 naturel sur une attaque, peut-être enfonce-t-il son épée dans l'objet (ici la table) avant de glisser et tomber à terre. Il peut lui falloir le reste du tour pour se relever et est entre temps considéré au sol.

Se mettre à couvert ne nécessite aucun test de caractéristique.

SOULEVER UNE TRAPPE

Parfois les guerriers désireront ouvrir une trappe, ou soulever une dalle de pierre. Cela exige généralement un test de Force réussi, modifié par le poids de la trappe et par son état (complètement rouillé, fermée, etc)... Soulever une trappe prend un minimum de 1 tour.

TIR DIFFICILE

Un bon archer peut parfois essayer un tir qui paraît difficile ou impossible. Cela comprend des choses comme faire passer une flèche par une petite fenêtre ou accrocher une corde à une flèche et la faire passer au-dessus d'un gouffre. Ceci nécessite un jet pour toucher de Tir réussi, modifié par la difficulté du tir tenté. En cas d'échec, le tir rate !

Ceci ne demande pas plus de temps qu'un tir normal.



- EXEMPLES D' ACTIONS DES GUERRIERS -

ACTION	Modificateur suggéré				Test	Notes
	B	N	E	S		
Allumer un feu	+1	0	0	+1	Initiative	Une source de feu est nécessaire pour que l'action puisse être tentée.
Assommer un ennemi	0	0	0	0	CC, pour toucher	
Attacher/Détacher	0	0	0	0	Init./Force	
Attendre/Interrompre	-	-	-	-	Initiative	
Bloquer une porte	+1	0	0	0	Force	Maintenir une porte fermée ou ouverte sans résistance adverse
Bluffer*	-2	-2	0	+1	Initiative	Moins efficace contre d'importants groupes. Les effets durent 1 tour.
Bond	0	-2	+2	-1	Initiative	Horizontal, modifié par -1 pour chaque case après la deuxième
Combattre défensivement	-	-	-	-		Pour chaque Attaque que le guerrier sacrifie, l'ennemi a -1 pour toucher.
Comprendre un langage*	0	0	0	+2	Initiative	
Construction	-3	+2	-1	0	Init./Force	Le temps d'utilisation de l'objet construit vient en plus de sa construction.
Crocheter une serrure	-1	+2	-3	0	Initiative	
Déplacer des objets lourds	0	0	0	0	Force	Un guerrier qui déplace un tel objet a -un Mouvement divisé par 2.
Désamorcer un piège	-2	+3	-2	0	Initiative	Chaque tentative prend 1 tour.
Désarmer un ennemi	+1	0	0	-3	CC/Force	L'adversaire met un tour à récupérer son arme, et a 1 en CC d'ici là.
Diversion	0	0	0	+1	Init, Tir	L'action peut être résolue avant ou après le mouvement.
Ecarter	+1	0	-2	-2	Force	
Ecouter à une Porte*	0	0	+1	0	Initiative	Cette action ne permet pas d'identifier un son, seulement sa présence.
Escalader un mur	+2	-2	0	0	Initiative	Test tous les 3 mètres. 1 D6 +2 dommages par 3 mètres de chute.
Examiner un objet	-2	+3	-2	0	Initiative	Pendant qu'il examine, un guerrier ne peut rien faire d'autre.
Fabriquer une corde	-1	+2	-1	0	Init./Force	Action possible si le matériel nécessaire est disponible.
Faire des bandages	-1	-1	+1	0	Initiative	Action possible si le matériel nécessaire est disponible.
Faire le mort	0	0	0	+2	Initiative	Le guerrier qui fait le mort doit rester à terre pendant au moins un tour.
Fouiller des Pièces	0	+1	0	0	Initiative	Pendant qu'il fouille, un guerrier ne peut rien faire d'autre.
Identification*	0	+2	0	+2	Initiative	Le guerrier peut utiliser sa Chance pour améliorer ses chances de succès.
Improviser une arme	-	-	-	-	?	Le maître de jeu détermine.
Interroger	+1	+2	-1	0	Init, For, Vol.	Test de Force pour la Force, d'Initiative pour la ruse, de Volonté. pour impressionner.
Lire	-4	0	+1	+2	Initiative, Vol.	Test de Volonté nécessaire pour lire des runes/glyphes magiques.
Maintenir porte Ouv./Fermée	+1	+1	0	-2	Force	Maintenir une porte fermée ou ouverte contre une résistance adverse.
Monter sur les épaules	+1	-2	+2	0	Initiative	Déduire du dé le nombre de cases parcourues.
Ramper	0	-1	0	0	-	Mouvement réduit à la moitié ou moins.
Renverser	0	0	0	0	Force	Guerrier derrière une table a +1 en armure.. Adversaire a -1 pour toucher.
Saut	0	2	0	0	Initiative, End.	Utilisé pour sauter verticalement. Modifié de -1 par tranche de 3 mètres.
Se balancer à une corde	+1	-2	0	-1	Initiative	L'action coûte un nombre de cases égal à la largeur de l'obstacle.
Se baisser	0	+1	+1	0	Initiative	Permet au guerrier d'éviter le Coup Mortel d'un compagnon.
Se cacher*	0	0	0	+2	Initiative	Un guerrier caché ne peut que se reposer et surveiller.
Se mettre à couvert	-	-	-	-	-	Le guerrier caché a -1 pour toucher et -1 pour être touché.
Soulever une trappe	+1	0	0	0	Force	Cette action nécessite au moins 1 tour.
Tir difficile	0	-2	+1	-1	Tir	

-RE AGIR-

Jusqu'à présent, les décisions et les activités des guerriers ont déclenché des tests de caractéristiques. Ecarter des monstres est résolu en utilisant un test de Force, alors que lire d'étranges runes demande un test d'Initiative de "réflexion", etc. Dans chaque cas, le joueur dit ce qu'il veut faire et le maître de jeu quel test de caractéristique est le plus approprié.

Le second type de test que les guerriers font souvent vient en réaction à quelque chose que le maître de jeu a préparé. Par exemple, si un des guerriers s'assoit sur un sarcophage fermé, c'est au maître de jeu de dire s'il se passe quelque chose ou non. Si le sarcophage recèle un piège secret, le maître de jeu peut l'annoncer aux joueurs. Parfois, ses notes préciseront que cela déclenche une flèche empoisonnée, ou la chute d'un bloc de pierre. Quoi qu'il en soit, c'est au maître de jeu de décider si le guerrier en question a une chance de réagir et de s'écarter, ou s'il est empoisonné ou écrasé sur place. Dans ces situations, c'est au maître de jeu de dire au joueur de faire un test de caractéristique pour réagir à temps.

Les exemples suivants de situations préparées par le maître de jeu ne représentent en aucun cas une liste exhaustive, mais couvrent certaines des situations les plus fréquemment rencontrées.

En tant que maître de jeu, vous pourrez trouver utile de ne pas annoncer aux joueurs ce à quoi ils réagissent avant qu'ils n'aient lancé les dés. C'est seulement après avoir effectué tous les tests que vous pouvez leur annoncer qu'ils ont évité de justesse un éboulement. Ceci vous garantit que vos joueurs ne rateront pas une seule de vos paroles !

Enfin, n'oubliez pas que les guerriers ne réagissent pas automatiquement à tout ce qui leur arrive. C'est au maître de jeu de décider s'ils sont suffisamment rapides pour cela. Par exemple, vous pouvez décider que le piège Eclair est si rapide que les guerriers atteints n'ont aucune chance de réagir.



ANIMOSITE

Certains objets ou pièces peuvent être maudits, et y entrer ou se tenir près d'eux peut placer les guerriers sous un sort de paranoïa qui les conduit à se méfier les uns des autres. S'il réagit mal à ce sort, un guerrier peut se convaincre que ses compagnons essayent de l'éliminer ou de lui voler ses trésors. En conséquence, il peut très bien attaquer son voisin le plus proche. En d'autres occasions, la malédiction peut ne pas être aussi puissante. C'est au maître de jeu de décider de la durée de ses effets, en fonction de la force du sort, (un tour est une durée habituelle). Les guerriers qui subissent les effets de l'Animosité peuvent être contrôlés par le maître de jeu. Toute réaction à ce type de piège sera effectuée sous la Volonté.

COMPRENDRE UN LANGAGE

Le fait qu'un guerrier entende quelque chose à travers une porte ne signifie pas toujours qu'il comprend ce qu'il entend. Le maître de jeu peut lui faire effectuer un test d'Initiative pour voir s'il comprend ce qui est dit. S'il rate le test, le maître de jeu peut lui raconter un tas de bobards car le guerrier aura tout compris de travers, ou il peut tout simplement dire au joueur qu'il ne comprend pas la langue utilisée. Toute réaction à ce type de situation donne lieu à un test d'Initiative.

DETECTER LES MENSONGES

Les guerriers peuvent parfois rencontrer un des personnages créés par le maître de jeu pour peupler son aventure. Ce peut être un ami ou un ennemi, qui sait ? (en fait, le maître de jeu le sait, mais il n'en dit rien). Ce type de personnage peut parfois mentir aux guerriers, les menant dans une fausse direction pour quelque raison obscure. Le maître de jeu peut laisser les guerriers réaliser que le personnage est de toute évidence en train de leur mentir. S'ils ne repèrent pas le mensonge, ils peuvent croire ce qu'on leur dit. S'ils ratent de justesse, ils peuvent y croire mais en restant suspicieux. Notez que cela ne signifie pas qu'ils croiront le personnage s'il leur dit quelque chose de totalement ridicule, comme, par exemple, qu'il est un éléphant déguisé! Toute réaction à ce type de situation nécessite un test de Volonté et peut-être d'Initiative.

EVITER UN PIEGE

Pendant qu'il explore, un guerrier peut parfois déclencher un piège. Le guerrier peut ensuite avoir une petite chance d'éviter le piège ou ses effets. Bien sûr, s'il est déclenché, le piège peut affecter tous les guerriers. Une fois de plus, il y a divers degrés de réussite ou d'échec. Par exemple, le piège peut être activé mais les réactions foudroyantes du guerrier peuvent lui permettre d'en éviter les pires effets.

Toute réaction à ce genre de situation nécessite un test d'Initiative.

MALADIE

Certains objets, pièges ou pièces peuvent être infectés par une maladie comme la Pourriture de Nurgle. Les guerriers qui inspectent imprudemment de tels objets risquent d'être contaminés. Les conséquences de telles maladies peuvent varier selon l'humeur du maître de jeu. Le guerrier peut perdre 1 point d'Endurance jusqu'à ce qu'il atteigne une ville et paye 1 D6 x 200 pièces d'or en soins ou utilise une potion de soins. Si l'Endurance d'un guerrier est réduite à 0, il meurt.

Toute réaction à ce genre de situation nécessite un test d'Initiative.

REACTION

Voici un test bien pratique qui couvre la plupart des situations non traitées spécifiquement ici. Le maître de jeu peut demander au guerrier de faire un test d'Initiative pour voir s'il remarque un monstre arrivant discrètement, une petite gemme au sol, le fait que le sol de la caverne commence à s'incliner, que la température augmente lentement, etc.

Toute réaction à ce genre de situation nécessite un test d'Initiative.

RESISTANCE A LA MAGIE

Le maître de jeu peut parfois préparer une situation par laquelle les guerriers, en entrant dans un passage ou une pièce, déclenchent une défense magique, comme un éclair, un sort de gel, d'hypnotisme, ou autre chose: La source du sort peut être n'importe quoi, d'un objet agissant en défense statique jusqu'à un sort lancé secrètement contre le guerrier.

Les sorciers et les nains résistent mieux à ce type d'attaques que les autres guerriers, le Sorcier du fait de sa compréhension de la nature de la magie et sa capacité à maîtriser les pouvoirs lancés contre lui, et le Nain par son caractère bourru et sa détermination à ne pas croire au sort.

Toute réaction à ce type de situation nécessite un test de Volonté.

Notez que les guerriers ne résistent pas automatiquement à tous les sorts. Cette règle ne s'applique que dans des circonstances spéciales.

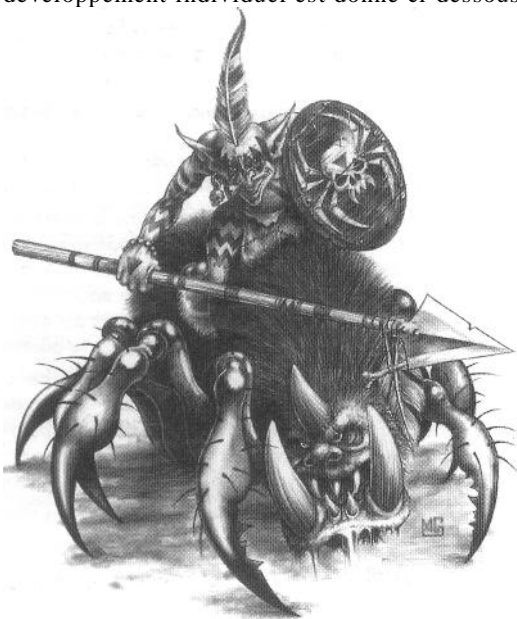
- CONTROLER LES TESTS -

En tant que maître de jeu, vous devez apprendre à contrôler les joueurs, les menant dans l'aventure et résolvant leurs intentions par un test de caractéristique ou un autre. La chose importante est de garder le jeu tendu et excitant. Ne laissez pas les joueurs s'enfermer dans la routine de "entrer dans la pièce, voir si le nain remarque quelque chose, si l'Elfe détecte une odeur, faire bloquer la porte par le Barbare, pendant que le Sorcier se cache, et ensuite tout le monde fouille la pièce". Après quelques tours de ce genre, tendez-leur une embuscade. Pendant qu'ils sont occupés à observer, renifler, bloquer et se cacher, en leur donnant -Z pour toucher pendant le premier tour. N'oubliez pas qu'un des aspects de votre travail est de garder le contrôle du jeu.

- PERSONNIFICATION DES GUERRIERS -

Au fur et à mesure que les guerriers progressent de niveau, chacun obtiendra sa propre combinaison de compétences, d'armes et d'équipement. C'est une part importante de Warhammer Quest. En fait, il est possible d'accentuer la personnalisation des guerriers en les laissant devenir meilleurs dans certains domaines spécifiques. L'Elfe peut devenir un tireur redoutable, obtenant des bonus même en tentant les coups les plus difficiles avec son arc. Le Barbare peut développer sa propre technique pour repousser les monstres, lui permettant de se frayer un chemin dans toute situation. Cela rendra les guerriers plus discernables les uns des autres, même des guerriers du même type.

Une fois que vous aurez joué quelques parties, vous constaterez sans doute qu'il y a des choses que chaque guerrier tente systématiquement. Ragnar le Barbare, par exemple, tentera peut-être de toujours se frayer jusqu'au milieu de la pièce pour délivrer un bon Coup Mortel. Raisonnablement, ce type de comportement ne devrait pas être considéré comme un "stéréotypé" et devrait être encouragé. Après tout, c'est de cette sorte de particularité individuelle que les légendes sont faites... Une façon de résoudre ce niveau supplémentaire de développement individuel est donné ci-dessous.



- ACTIONS PRIVILEGIEES -

Certaines des choses que les guerriers tentent peuvent être si précises qu'elles sont résolues de la même façon chaque fois. Ecarter un monstre est un bon exemple. Réaliser un tir difficile en est un autre. Chaque fois qu'un guerrier franchit un niveau, il y a une chance qu'il devienne adepte de certaines actions. Ce sont ses actions privilégiées, et se sont des additions aux compétences qu'il peut gagner.

Quand votre guerrier franchit un niveau, lancez 1 D6 :

1-3 Pas d'Action Privilégiée

4-6 Une Action Privilégiée

Ce que cela signifie est simple. Quand l'Elfe franchit un niveau, par exemple, il lance un dé pour déterminer s'il se spécialise dans quelque chose de particulier. S'il obtient 4 ou plus, il peut dire "J'aimerais me spécialiser en tirs difficiles". Si le maître de jeu estime que la requête est raisonnable, il donne son accord, et le joueur peut noter "Bon en tirs difficiles" sur sa feuille d'aventures, avec une brève description de ce que cela signifie et une note de la caractéristique impliquée.

A partir de maintenant, quand il tentera un tir difficile, l'Elfe obtiendra +1 à son jet de dé. S'il le désire, il peut encore s'améliorer en tirs difficiles la prochaine fois qu'il franchit un niveau et obtient 4+ sur le tableau ci-dessus. Il devrait alors noter "Tirs difficiles +2", etc.

Les bonus gagnés de cette façon pour certains types d'actions ne peuvent jamais s'appliquer aux dés lancés pour les combats. Un joueur ne peut pas dire "Je veux m'améliorer pour toucher les monstres avec mon arc puis avec mon épée". Ces conseils sont juste là pour ajouter un niveau supplémentaire de détail pour chaque guerrier du jeu de rôle.

LIMITES

D'une façon générale, un joueur peut choisir ce en quoi il veut se spécialiser, aussi longtemps que le maître de jeu juge que cela convient à ce type de guerrier. Les nains, par exemple, sont bons pour repérer les pièges, trouver des portes secrètes, etc, et leurs actions privilégiées devraient refléter ceci. Il y a moins de chance qu'ils se spécialisent dans des actions comme franchir des gouffres.

Quand il choisit ce en quoi il s'améliore, le joueur devrait s'imaginer l'archétype du Barbare, du Nain, du Sorcier ou de l'Elfe avant de faire son choix. Néanmoins, la décision finale appartient toujours au maître de jeu, qui ne doit pas hésiter à refuser certaines actions privilégiées à certains guerriers. Si ni les joueurs ni le maître de jeu ne parviennent à décider si un choix est approprié ou pas, considérez qu'il ne l'est pas.

IMPROVISATION

Ces règles sont délibérément ouvertes, afin que lorsque certaines actions viennent à l'esprit des joueurs ou du maître de jeu, il soit possible de les incorporer facilement. Il est possible de penser à certaines choses qui peuvent être appliquées lors des voyages entre aventures, ou dans une ville. Par exemple, essayer de marchander avec un commerçant est typiquement le genre de chose dans lequel le nain excelle.

S'il veut être efficace, le maître de jeu peut établir sa propre liste d'actions que les guerriers peuvent tenter, ainsi que la façon dont il les a résolues par le passé, les tests de caractéristiques appliqués et les résultats nécessaires pour réussir.

Si vous rejoignez une autre campagne, il vous faudra indiquer au nouveau maître de jeu les actions privilégiées de votre guerrier et les bonus qu'il a quand il essaye certains exploits. Ce sera à lui de décider si vous pouvez ou non les utiliser dans ses donjons.