

# . RENCONTRES DE PERSONNAGES .

*Arrivé à ce point, un niveau supplémentaire de détail que vous pouvez ajouter à vos parties de Warhammer Quest sont les rencontres de personnages. Cela signifie simplement que les guerriers peuvent croiser d'autres personnes, amicales ou hostiles, durant leurs aventures et c'est vous, le maître de jeu, qui les contrôlez au lieu des joueurs.*

Le prospecteur nain des cartes Événement, par exemple, est une rencontre de personnage, dont les actions sont contrôlées par les instructions de la carte. De même façon, tous les brigands, marchands, camelots, etc. que les guerriers croisent dans leurs voyages vers les villes sont également des rencontres de personnages. Bien que ces personnes ne soient généralement pas représentées par des figurines et aient un champ d'interaction limité avec les joueurs, elles ajoutent beaucoup de couleurs et d'intérêt au jeu.

## - PERSONNAGES ENTRE LES AVENTURES -

Lorsque les guerriers visitent une ville, vous pouvez leur présenter de nombreux personnages, comme des voleurs, des joueurs, des duellistes, des commerçants, des domestiques, des escrocs, des mendiants, des vagabonds, et bien d'autres. Le maître de jeu peut utiliser ces personnages pour son intrigue, pour transmettre des informations aux joueurs et les faire ainsi entrer dans l'histoire qu'il a préparée.

Par exemple, si les guerriers décident de se rendre dans une taverne, en plus des événements normaux qui se déroulent là-bas, vous pouvez leur présenter le "Vieux Walter", l'ex- aventurier alcoolique qui connaît bien des histoires sur les montagnes gelées et les trésors qui s'y trouvent. Au lieu de simplement lire une carte, le maître de jeu "devient le Vieux Walter et doit réagir en conséquence face aux guerriers.

## . PERSONNAGES DANS UN DONJON .

En tant que maître de jeu, vous pouvez introduire des personnages représentés par des figurines. Bien que ces personnages soient toujours contrôlés par vous, ils peuvent rejoindre les guerriers pendant un certain temps durant l'aventure. Il peut s'agir d'un guerrier dont les compagnons ont été tués et qui rejoint le groupe pour se faire justice. Ce peut aussi être un prisonnier que les guerriers libèrent et qu'ils escortent vers la liberté. Peut-être ce personnage est-il un traître qui se révélera lors de la phase de combat suivante.



Ces personnages peuvent être très utiles pour faire avancer l'histoire, révélant l'emplacement d'une porte secrète que les guerriers doivent trouver ou sachant qu'un piège est soigneusement dissimulé dans telle ou telle salle.

Vous avez un contrôle total sur ces personnages et vous ne devez jamais révéler leur profil aux guerriers. Les joueurs ne doivent pas avoir la moindre idée du nombre de Points de Vie qu'a le personnage ni de sa Force. Ils doivent même ignorer s'il s'agit d'un guerrier, d'un sorcier ou d'un simple voyageur. De cette façon, au moment voulu, vous pouvez le faire mourir même s'il lui reste 34 Points de Vie



Quoi que vous vouliez faire d'un personnage, introduisez-le en jeu prudemment. Le jeu est centré sur les joueurs, pas sur les personnages du maître de jeu, ils ne doivent jamais dominer les événements. Il serait très agaçant pour les joueurs de rencontrer un sorcier éliminant tout danger dans le donjon, affrontant et battant à lui seul le dragon se trouvant dans la dernière pièce du plus profond niveau. Les personnages doivent être des éléments d'intrigue intéressants, mais ils ne doivent pas voler la vedette aux guerriers.

En général, le profil d'un personnage n'est pas très important. Vous devriez simplement le faire entrer en jeu, lui faire transmettre ses informations ou jouer son rôle auprès des aventuriers, puis le faire disparaître, en restant généralement un étranger énigmatique. La chose la plus importante est de rendre le personnage convaincant et intéressant. Les guerriers vont-ils lui faire confiance ? Vont-ils l'attaquer ? Vont-ils suivre ses conseils ? Cela dépend largement de leur expérience et de la façon dont vous leur présenterez ce personnage.

# . UNE RENCONTRE TYPIQUE DE PERSONNAGE .

*Les guerriers ont terminé la première partie de leur aventure et se sont rendus dans une ville. A leur arrivée, ils décident de se rendre à la taverne- Le maître de jeu tance sur le tableau des événements de taverne pour déterminer ce qui leur arrive, et leur dit :*

Maître de Jeu : "Toi, le Barbare, tu entends un vieil homme ivre parler de l'Épée de Jakkar, l'épée même que les Sorciers d'Altdorf vous ont envoyés chercher. Comment peut-il parler de cela, alors que son existence est gardée secrète ? Que faites-vous ?"

Joueur Barbare : (Se tournant vers les autres joueurs) "On le tue ?"

Joueur Elfe : "Je n'arrive pas à croire que tu puisse dire des choses pareilles. Non, essayons plutôt d'apprendre ce qu'il sait."

Joueur Elfe : (Au maître de jeu) "Je vais le voir, lui offre un verre et essaye de discuter avec lui."

Maître de Jeu : (Consultant ses notes) "On dirait qu'il n'aime pas beaucoup les elfes. Peut-être at-il eu des démêlés avec un membre de ta race par le passé. En tout cas, il crache par terre et renverse ta chope de bière."

Joueur Elfe : "Charmant."

Joueur Barbare : "Alors, on le tue maintenant ? Il parle de l'épée, après tout. Allez, laissez-moi m'en charger."

Joueur Sorcier : "Attendez, laissez-le moi un instant." (Au maître de jeu) "Je le rejoins et commence à lui parler. Je lui donne 10 pièces d'or pendant que les autres vont dans un coin où ils ne pourront pas nous ennuyer."

Maître de Jeu : "Il t'accepte, surtout ton or, et après quelques ragots sans importance, te raconte avoir été employé par les Sorciers d'Altdorf pour retrouver l'Épée de Jakkar, il y a de cela plusieurs années. Sa quête a duré des mois avant d'échouer et de son groupe de sept aventuriers, lui seul a survécu."

Cet exemple montre comment un personnage peut être rencontré pour ajouter de l'intérêt et de l'excitation, faisant avancer l'intrigue sans réellement avoir à agir.

Tout ce que le maître de jeu avait noté pour cette rencontre dans la taverne était :

"Rencontre vieil homme dans la taverne, Parle de l'épée. Déteste les elfes. Bavardera et donnera sa carte pour 30 pièces d'or ou plus. Parle aussi de Saagan Vashal le nécromancien et de la porte secrète menant dans Karak Azgal."

Quelques lignes dans les notes du maître de jeu et beaucoup de plaisir pour les joueurs. ils ont le sentiment d'avoir obtenu quelque chose, et le maître de jeu leur a fourni l'information nécessaire pour faire progresser la partie. Bien sûr, si les guerriers n'avaient pas visité la taverne, le maître de jeu aurait pu placer le vieil homme dans un autre lieu de son choix..

Une autre façon d'interpréter le vieil homme aurait pu être de jouer ses réponses au lieu de simplement dire aux joueurs ce qu'il fait. Cela est encore plus gratifiant mais demande une certaine pratique, et convient plus à ceux qui se sentent une âme d'acteurs.

Joueur Barbare : "SEPT!?!"

Maître de Jeu : (Au joueur Barbare) "Silence. Tu es à l'autre bout de la pièce, et tu n'entends rien."

Joueur Sorcier : "Hum, je lui demande ce qui s'est passé, et ce qu'il a appris sur l'épée."

Maître de Jeu: "Le vieil homme regarde sa chope d'un air mélancolique, avant de dire que la bière devient chaque jour de plus en plus chère."

Joueur Sorcier : "Oui, je vois. Je lui redonne 10 pièces d'or."

Maître de Jeu : "Après quelques instants, le vieil homme te dit que l'épée se trouve dans les plus profonds donjons de Karak Azgal et qu'elle est défendue par des monstres hideux commandés par le nécromancien Saagan Vashal, qui cherche à plier le pouvoir de l'épée à sa volonté. Il ajoute que pour 50 pièces d'or il te donnera une carte indiquant un passage secret permettant d'entrer dans l'ancienne forteresse naine."

Joueur Sorcier : (Aux autres joueurs) "Est-ce qu'on paye ? J'ai déjà déboursé 20 pièces d'or ?"

Joueur Barbare : "Utilise ta dague de vif-acier. Elle touche automatiquement, et tout le monde pensera qu'il est ivre. Puis vole-lui sa carte."

Joueur Nain : "Ne sois pas stupide. N'oublie pas que la taverne est bondée. D'ailleurs, ce n'est pas très héroïque, tu ne trouves pas ?"

Joueur Sorcier : "D'accord, je paye, mais j'entends bien récupérer une partie de ma mise."

Joueur Elfe : Pas de problème. Donne-lui son or ainsi qu'un supplément pour qu'il reste discret."

Joueur Barbare : "Je connais un moyen de le faire taire. Je suis sûr que c'est un espion qui nous rapporterait pas mal d'or si on pouvait s'en débarrasser."

Les Autres : "LA FERME !"

*Le Sorcier tend la somme et prend la carte. Désormais, les guerriers savent par où commencer la prochaine partie de leur quête...*



## . EXEMPLES DE RENCONTRES DE PERSONNAGES

### OTTO VON STEIN, APPRENTI SORCIER

Von Stein est attiré par les trésors et en a assez des études interminables nécessaires pour devenir un véritable sorcier. Il a donc abandonné ses études et est descendu dans le donjon sous Karak Azgal à la recherche d'or. Il peut avoir une carte de sort ou deux, mais il y a une chance sur deux qu'un sort qu'il lance tourne mal, blessant les guerriers ou guérissant les monstres!

### CAPITAINE MERCENAIRE

Makkar le Rouge n'aime pas parler des raisons qui l'ont amené dans le donjon, mais tout laisse supposer qu'il sait quelque chose.

Si les guerriers le suivent ou le laissent rejoindre leur groupe, peut-être les aidera-t-il à trouver une porte secrète, derrière laquelle se trouvent de grands trésors (ainsi évidemment que des monstres).

« Aha ! » s'exclama l'étranger. « Ainsi vous connaissez l'épée, hein ? » Malgré la capuche qui dissimulait son visage, les trois guerriers sentaient ses yeux ardents les fixer.

Ils l'avaient rencontré à la Taverne du Loup Sauvage à leur arrivée à Middenheim. Il leur avait offert des bières et, avant de pouvoir s'en rendre compte. Ils lui racontaient leurs aventures et les secrets qu'ils avaient découverts.

Ce n'est qu'au retour de Mordon le Sorcier à leur table, les sourcils levés de surprise en entendant leur conversation, qu'ils se calmèrent. S'éveillant comme d'un mauvais rêve, ils secouèrent la tête d'incompréhension, se demandant ce qui avait bien pu leur faire révéler autant de choses à un parfait étranger. Celui-ci ne semblait pas perturbé, et Mordon remarqua le ton inflexible de sa voix lorsqu'il reprit la parole.

« Vous parliez de l'épée. Continuez ! » dit-il joyeusement, alignant de nouvelles chopes devant eux.

Hypnotisés, les guerriers recommencèrent à parler, mais leur voix semblaient à présent pâteuses, comme s'ils étaient en proie à un conflit intérieur. Mordon sentait la présence de flux magiques autour de l'étranger, et luttait avec force contre l'envie de bavarder. D'un effort de volonté surhumain, il se leva et enfonça sa dague d'argent dans le cœur de l'étranger. Un hurlement perçant s'éleva alors que le grand manteau s'effondrait en un tas, le corps soudainement disparu. Les autres haletaient, comme s'ils sortaient d'une transe, effondrés sur la table.

« Que... ? » commença Kargan le Barbare.

« Vampire » cracha le sorcier, alors que le dernier mot de l'étranger s'évanouissait enfin..

« Imbéciles... »



### ALFREDO LANYAR, GARDE DU CORPS

Cette armoire à glace d'Alfredo est dans le donjon pour rechercher son maître, incroyablement riche, capturé par les skavens. Le libérer pourrait valoir une formidable récompense....

### EDMUND MAGDEBERG, NOBLE DE L'EMPIRE

Edmund a été confié aux guerriers par son père. Si le groupe parvient sortir du donjon, ils seront richement récompensés et Edmund gagnera l'estime de ses pairs. S'ils échouent et qu'Edmund est tué, son père demandera réparation et lancera une chasse à l'homme contre eux..

Edmund est rempli de bonnes intentions mais c'est un incompetent notoire qui semble attirer les monstres comme un aimant.

### DAMIEN COEUR DE FER, BRIGAND

Damien Coeur de Fer se présente comme étant Simon le Gris, un voyageur de Marienburg, dont les compagnons ont été capturés et menés dans ces horribles tunnels par des orques. Il a juré de les libérer ou de mourir dans la tentative. Voilà qui est bien dit, mais qui est bien sûr complètement faux !

Lorsque les guerriers rencontrent des monstres pour la première fois, Damien révèle sa véritable nature en trahissant (peut-être les monstres obtiennent-ils une Attaque supplémentaire, ou tendent-ils une embuscade automatique) puis il disparaît dans l'ombre après avoir volé un objet à chaque guerrier. Choisissez les objets volés (soyez juste)