

# · CREER DES AVENTURES ·

**Lorsque vous créez vos propres aventures, évitez de les rendre trop difficiles. Certes, il faut conserver les joueurs sur le qui-vive, mais ils ne doivent pas avoir le sentiment de n'avoir aucune chance de sortir vivants! Ce chapitre émet quelques suggestions pour équilibrer vos donjons et faire en sorte qu'ils soient un vrai défi pour les guerriers sans pour autant les transformer en promenade de santé pour monstres.**

Il y a différentes façons de créer vos propres aventures, mais la plus facile pour débiter est d'utiliser une variante du système aléatoire basé sur les cartes que vous avez utilisé jusqu'à présent dans vos parties. Au lieu de générer l'aventure au fur et à mesure que les guerriers explorent, vous pouvez décider des cartes utilisées avant que les joueurs n'arrivent pour la partie. Vous pouvez même préparer toute l'affaire quelques jours plus tôt.

Quand vous avez programmé une aventure à l'avance, vous continuez à révéler les cartes de Donjon pour indiquer la localisation des pièces, vous utilisez les cartes d'Événements, les tableaux de monstres, etc, pour déterminer quels monstres et quels événements ont lieu dans quelles pièces, et les cartes de Trésor (ou les tableaux de trésors) pour déterminer quels trésors gardent les monstres. La différence est que tout ceci est préparé et noté avant que la partie ne commence.

Bien sûr, si vous voulez qu'un certain objet soit dans une pièce, gardé par un certain monstre, vous pouvez tout simplement ignorer les cartes et les tableaux et noter un mot à cet effet. De façon similaire, si les cartes ou les tableaux font apparaître un événement que vous estimez inapproprié à ce niveau de l'aventure (un éboulement dans un couloir vital, ou le prospecteur nain quand vous n'en voulez pas, par exemple), ignorez-les et retirez une carte ou relancez les dés.

Au fur et à mesure que vous placez vos cartes pour former le donjon, dessinez-en un plan, en notant le contenu de chaque pièce selon les cartes ou tableaux de rencontre et de trésors. Ainsi, lorsque vous commencerez à jouer, vous saurez exactement ce qui peuple votre donjon. Au lieu de tourner les cartes et de vous référer à des tableaux pour déterminer ce qu'il y a derrière chaque porte, vous n'aurez qu'à consulter votre plan pour vous rappeler ce que vous avez préparé aux aventuriers !

L'avantage de ce genre de préparation est que vous n'êtes pas surpris par ce que trouvent les guerriers, et que vous pouvez utiliser vos connaissances pour faire monter la tension. De plus, cette planification fait que les guerriers se sentent moins à la merci d'un tirage aléatoire de cartes ou de tableaux, mais savent que leur destin repose sur vous, le maître de jeu. Enfin, cette préparation est également amusante pour vous : comme vous connaissez la disposition du donjon, vous pouvez savourer la perspective de voir les guerriers entrer dans une pièce pleine de minotaures et d'orques, bien avant qu'ils ne s'en approchent!

En utilisant ce système, vous avez un meilleur contrôle sur le jeu. Désormais, vous pouvez utiliser les monstres qui apparaissent, mais vous pouvez aussi envoyer des monstres proches en renfort. Cela rend le défi encore plus attrayant pour les joueurs.

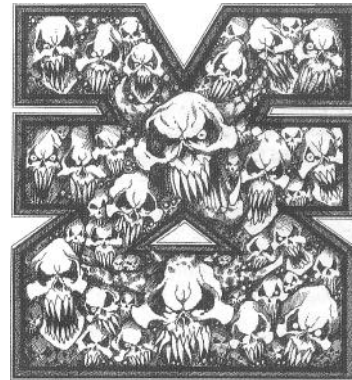
Une fois que vous vous serez familiarisé avec l'écriture d'aventures selon cette méthode, vous pourrez inventer vos propres scénarios à partir de zéro. C'est ce que vous devriez tenter de faire. Vous pouvez disposer les pièces du donjon exactement comme vous le voulez, en accord avec vos plans démoniaques. Vous pouvez placer le type

et le nombre de monstres que vous voulez, selon les figurines dont vous disposez, et semer dans le donjon les riches trésors et les pièges mortels qui attendront les guerriers.

La dernière étape consiste à inventer vos propres pièces, trésors et pièges, et de les lier pour créer une campagne unique, complétée par le grand ennemi que les guerriers rencontreront encore et encore, en triomphant de ses esclaves et en contrariant ses projets machiavéliques.

Ecrire des aventures à l'avance, au lieu d'utiliser le système basé sur les cartes, offre une autre différence importante : vous pouvez mener les joueurs dans des passages sans issue et des culs-de-sac, sachant que le trésor qu'ils recherchent se trouve dans la partie du tunnel qu'ils ont délaissée quelques instants auparavant. Dans un donjon basé sur les cartes, vous ne pouvez pas faire cela, car quelle que soit la direction qu'ils prennent, les guerriers continuent à retourner des cartes de Donjon.

Pour déterminer exactement comment cette sorte de chose fonctionne, étudiez la campagne *Mort sous Karak Azgal* à la fin de ce livre. Elle vous montrera comment une campagne fonctionne et le niveau de détail requis.



Vous constaterez qu'il y a un fil, une histoire, se déroulant tout au long de l'aventure de Karak Azgal. Quand vous créez vos propres aventures, essayez d'imaginer une intrigue captivante. L'histoire, le contexte, les personnages spéciaux, les éléments secondaires, l'intrigue, les trésors et les monstres à la réputation maléfique contribuent tous à faire une histoire fantastique et une aventure passionnante. Les intrigues du Livre d'Aventures, même si elles sont simples, introduisent tous ces éléments, comme le font les divers tableaux et cartes. Si vous réfléchissez à vos aventures et en faites une bonne histoire, les parties seront passionnantes et vos joueurs passeront un formidable moment!

Les livres d'armées de Warhammer, disponibles chez Games Workshop, présentent le contexte qui vous permettra de fixer vos aventures n'importe où dans le Vieux Monde. Ils vous serviront aussi d'inépuisables sources d'inspiration et vous montreront certaines des figurines pouvant peupler vos aventures.

La chose la plus importante dont il faut se souvenir lorsque vous créez vos aventures de cette façon est que, quoi qu'il arrive, vous ne devez jamais montrer vos notes aux joueurs !

# . EXEMPLE DE JEU .

La description suivante présente quelques tours du jeu de rôle Warhammer Quest. Il montre comment le maître de jeu contrôle la partie et illustre certaines des nouvelles options désormais offertes aux joueurs et à leurs guerriers.

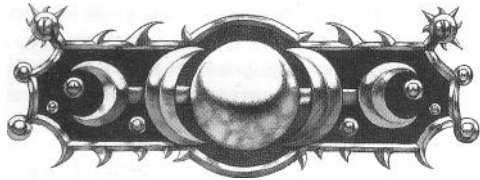
## - TOUR UN -

### Phase de Déclaration

*Durant cette phase, les joueurs déclarent les actions de leurs joueurs pour le tour à venir. Cependant, avant qu'ils ne décident, le maître de jeu consulte ses notes et lit la description de la pièce.*

**Maître de Jeu :** "Vous êtes dans une petite pièce avec deux portes menant Dieu sait où". (désignant les portes fixées à la section de donjon). A part une pile de guenilles dans un coin, la pièce est vide."

*Le Nain décide de rester où il est et de passer le tour à fouiller la pièce. Le Sorcier, suspicieux comme toujours, déclare vouloir léviter pour éviter de déclencher des pièges placés au niveau du sol. L'Elfe décide d'aller inspecter les guenilles. Le Barbare décide d'aller voir ce qu'il y a au-delà d'une des portes. Il se déplace donc pour aller écouter.*



### Phase de Pouvoir

*Le Sorcier lance pour son pouvoir et obtient 4. Pas d'événement imprévu pour ce tour!*

### Phase des Guerriers

*Le Barbare va jusqu'à la porte, prêt pour la phase d'exploration, et pose son oreille contre elle. Observant sa carte, le maître de jeu voit que la pièce est vide, mais il effectue néanmoins un test d'Initiative secret pour le Barbare. Il obtient un 6, ratant le test, et il indique donc au Barbare qu'il n'entend rien.*

*L'Elfe va jusqu'aux guenilles et commence à les fouiller. Jetant à nouveau un œil sur ses notes, le maître de jeu indique à l'Elfe que ceci lui prend le reste de son tour. Le Sorcier, utilisant son sort de lévitation, s'élève d'un ou deux mètres en l'air.*

*Les notes du maître de jeu indiquent clairement qu'il n'y a rien de valeur dans cette pièce, mais il lance tout de même quelques dés supplémentaires pour le Nain. (supposés être des tests d'Initiative). Evidemment, le Nain ne trouve rien.*

### Phase des Monstres

*Il n'y a pas de monstres sur le plateau en ce moment, donc rien ne se passe durant cette phase.*

### Phase d'Exploration

*Le Barbare passe la lanterne à travers les grilles de la porte pour voir ce qu'il y a au-delà. Se référant à ses notes, le maître de jeu lit la description de la pièce, telle qu'elle est vue à travers la grille.*

**Maître de Jeu :** "Vous voyez une pièce vaguement éclairée."

*Pour finir le tour, le maître de jeu informe l'Elfe qu'il a trouvé un petit coffret sous la pile de guenilles, posé dans un petit renfoncement du mur.*

## - TOUR DEUX -

### Phase de Déclaration

*Après une discussion avec le Barbare, le Nain décide de suivre celui-ci dans la pièce suivante et de se tenir prêt au combat. Le Sorcier indique qu'il va faire la même chose. L'Elfe demande s'il peut combiner deux actions :*

**Joueur Elfe :** "Puis-je ramasser la cassette et entrer dans la pièce avec le Barbare ?"

**Maître de Jeu :** "Oui, cela semble raisonnable."

*L'Elfe précise qu'il saisira la cassette et suivra également le Barbare. Le Barbare, comme convenu avec ses compagnons, indique qu'il va entrer dans la nouvelle pièce et frapper tout ce qui se présente.*

### Phase de Pouvoir

*Ce tour, le Sorcier obtient un 3 pour son pouvoir, et donc, à nouveau, il n'y a pas d'événement imprévu.*

### Phase des Guerriers

*Le Barbare s'avance dans la pièce nouvellement explorée et prend position contre le mur tout proche.*

*L'Elfe ramasse la cassette et se prépare à suivre le Barbare. Au même moment, le maître de jeu dit :*

**Maître de Jeu :** "Fais un test d'Initiative l'Elfe, tu viens juste de déclencher un piège !"

*Tout en grognant, l'Elfe lance le dé et obtient un 3. Ajoutant son Initiative de 5, il obtient un total de 8, atteignant le résultat requis.*

**Maître de Jeu :** "Chanceux. Alors que tu soulèves la cassette, le changement de poids dans le renfoncement active un pieu effilé qui tombe en sifflant du plafond. Tu roules sur le côté avec la cassette juste à temps!"

*Soulagé, l'Elfe détaille avec la cassette et va dans la pièce suivante, rapidement suivi par le Sorcier et le Nain.*



### Phase des Monstres

*Consultant ses notes, le maître de jeu lit à voix haute :*

**Maître de Jeu :** "Vous émergez dans une pièce carrée, au sol recouvert de dalles vertes. Un bourdonnement croissant remplit l'air. Soudain, dans un éclair, 8 orques apparaissent, vous entourant. Un d'eux semble être le chef, et il attaque... (il tire un pion guerrier)... le Barbare."

*Le maître de jeu place les figurines des monstres sur le plateau, le chef attaquant le Barbare.*

### Phase d'Exploration

*Les guerriers ne peuvent pas explorer ce tour car ils sont engagés en combat. Cependant, le joueur Elfe demande :*

**Joueur Elfe :** "Puis-je jeter un coup d'oeil rapide dans la cassette ?"

**Maître de Jeu :** "Ne sois pas stupide. Tu es entouré par les orques et tout ton temps pour ce tour est écoulé. Au prochain tour tu pourras essayer si tu le veux vraiment, mais tu seras à -2 en Combat et tu ne pourras pas effectuer d'attaques... et n'oublie pas qu'elle peut être piégée. Bon, tu veux essayer ?"

**Joueur Elfe :** "Heu, non... je vais attendre finalement."



## - TOURS TROIS A CINQ -

*Au cours des trois tours suivants, les guerriers se concentrent sur les orques, subissent quelques blessures au cours du combat, mais survivent sans problème. L'apothéose du combat voit le Barbare s'emparer d'un banc et écraser trois orques contre le mur avec. A la fin du tour cinq, tous les orques ont été tués. Les guerriers totalisent la Valeur en Or des monstres et déterminent les trésors qu'ils trouvent. Après s'être référé à ses notes, le maître de jeu leur indique qu'ils ont trouvé une potion de soins et une petite clé.*

## - TOUR SIX -

### Phase de Déclaration

*Maintenant que tous les monstres sont morts, le Nain indique qu'il fouille cette pièce. Le Sorcier précise qu'il va soigner l'Elfe, qui s'en est le plus mal sorti lors du combat, avant d'aller à la porte. L'Elfe décide d'essayer d'ouvrir la cassette, après avoir cherché d'éventuels pièges. Pendant ce temps, le Barbare décide d'aller écouter à l'autre porte de la pièce.*

### Phase de Pouvoir

*Le Sorcier obtient un 4 pour son pouvoir, points qu'il utilise immédiatement pour soigner l'Elfe.*

### Phase des Guerriers

*Le Barbare se rend à la seule autre porte permettant de quitter la pièce.*

**Joueur Barbare :** "J'écoute à la porte."

**Maître de Jeu :** "OK, je fais un test d'Initiative pour toi."

*Le maître de jeu obtient un 6, ce qui ajouté à l'Initiative de 3, signifie qu'il réussit le test facilement.*

**Joueur Barbare :** "Alors ?"

**Maître de Jeu :** "Tu entends un murmure étouffé dans une langue gutturale."

**Joueur Barbare :** "Est-ce que je la comprends ?"

*Le Barbare fait un test d'Initiative (à -1) et échoue.*

**Maître de Jeu :** "Est-ce que "Ugrug karug shalag" signifie quelque chose pour toi ?"

**Joueur Barbare :** "Bon, d'accord, je ne comprends rien. Enfin, je sais au moins qu'il y a quelque chose derrière cette porte."

**Maître de Jeu :** "Examiner la cassette à la recherche de pièges prend tout ton tour, l'Elfe, donc il te faut rester où tu es. Sorcier et Nain, à vous."

*Le Sorcier s'avance jusqu'à la porte, prêt à se déplacer dès le prochain tour.*

*Le Nain commence à touiller la pièce.*

**Maître de Jeu :** "Cela va te prendre un tour, également."

### Phase des Monstres

*Rien ne se passe dans la phase de monstres, bien que le maître de jeu ait lancé quelques dés derrière son écran pour déterminer si les monstres de la pièce suivante décident, à tout hasard, de venir faire un tour dans celle-ci.*

### Phase d'Exploration

*Le maître de jeu observe ses notes et place une grande pièce de l'autre côté de la porte. Cela semble être un cul-desac car il n'y a pas d'autre porte permettant d'en sortir.*

*Pour terminer le tour, il résout deux choses : l'Elfe et sa cassette, et le Nain en train de fouiller.*

*L'Elfe réussit le test de caractéristique requis et évite ainsi une aiguille empoisonnée qui jaillit de la serrure. Cependant, la cassette reste fermée !*

**Joueur Elfe :** "Oh non... un instant, je pense que la clé qu'on a trouvée sur les orques devrait ouvrir cette serrure."

**Maître de Jeu :** "Peut-être, mais il faudra attendre le prochain tour pour vérifier."

**Joueur Nain :** "Et moi, je trouve quelque chose ?"

**Le Nain fouille la pièce avec succès et découvre une porte secrète dans un des autres murs. Le maître de jeu la place sur le plateau à la fin du tour.**

Et la partie continue ainsi, tour après tour, comme toutes vos parties de Warhammer Quest jusqu'à présent. Cette fois, cependant, les guerriers essaient de nombreuses choses en plus d'attaquer les monstres, et le maître de jeu résout leurs actions comme il le juge bon.

La question suivante consiste à savoir si les guerriers empruntent la porte secrète découverte par le Nain, ou s'ils entrent dans la pièce qu'ils savent contenir des monstres.

