

· LE MAITRE DE JEU ·

Le nouvel élément le plus important de ce chapitre est l'introduction d'un nouveau type de joueur: Le Maître de Jeu. Le maître de jeu est à la fois arbitre et conteur, menant les guerriers dans les aventures trépidantes créées par son imagination.

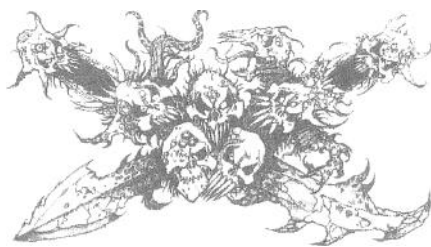
Il est important de réaliser que le maître de jeu est une nouvelle addition à votre groupe de joueurs. Alors que vous étiez quatre joueurs, vous allez maintenant être cinq: quatre guerriers et le maître de jeu.

Quand vous jouiez à Warhammer Quest sans maître de jeu, vous déterminiez le donjon, les objectifs des guerriers, les monstres rencontrés, etc, en tirant des cartes, en lançant des dés et en suivant un ensemble de règles strictement définies. Maintenant, toutes ces activités sont régies par le maître de jeu. Le maître de jeu ne déplace pas de guerrier dans le donjon, car il est le donjon ! A la place, le maître de jeu contrôle les monstres. Oui, tous les monstres !

Ce chapitre se penche sur la tâche du maître de jeu. Si vous préférez être un guerrier audacieux, fouillant les profondeurs du donjon en quête de gloire et de trésors, vous n'avez pas à lire cette partie. Allez directement à "Qu'est-ce que le Jeu de Rôle" (page 156), qui explique les nouvelles options pour votre guerrier. Si, d'un autre côté, vous voulez être la personne en charge de la session de jeu, contrôler les monstres et, dans l'ensemble, jouer le rôle du méchant, alors poursuivez votre lecture...

Ce chapitre devrait être considéré comme une sélection de conseils et de tuyaux, plutôt que comme un ensemble de règles strictes et incontournables. Les exemples donnés peuvent déclencher toute une série d'idées que vous voudrez incorporer dans vos propres aventures. C'est exactement ce que prétendent faire les jeux de rôle. En tant que maître de jeu, vous découvrirez qu'il n'y a pas de règles en tant que telles, et que c'est à vous d'interpréter et de juger chaque situation.

En introduisant un maître de jeu, vos parties de Warhammer Quest deviennent beaucoup plus flexibles. Elles ne sont plus limitées par [es scénarios et les situations présentés dans les règles. Le maître de jeu dirige chaque session de jeu, préparant les challenges et les pièges que les joueurs devront surmonter.



En tant que maître de jeu, vous avez un rôle passionnant. Vous devez organiser l'aventure et diriger le jeu, servant d'arbitre en cas de problème. Vous devez faire en sorte que les joueurs restent toujours prudents, en les laissant imaginer ce qui se dissimule dans les ténèbres, et en maintenant la tension indispensable aux bonnes parties.

Pour vous aider dans cette tâche, il y a une règle dans ce chapitre qui doit toujours être respectée :

La décision du maître de jeu est Irrévocable.



Si les joueurs ne sont pas d'accord, se plaignent ou refusent de jouer dans un bon esprit, en tant que maître de jeu, vous avez toute liberté pour pénaliser les guerriers ! Frappez-les avec des éclairs venus du ciel, dépouillez-les de leurs armures, ou ne les laissez tout simplement pas entrer dans le donjon. Ayez toujours le sentiment qu'il s'agit de votre partie et que vous en avez le contrôle. N'oubliez pas que vous êtes le maître de jeu, pas un élément de décor.

De même, ne laissez pas les guerriers s'attaquer ou se voler leurs trésors. Cela est contraire aux règles et ne fera que gâcher la partie, alors pénalisez ceux qui s'y essaient ! Rappelez-leur qu'ils sont censés être une équipe.

Ceci dit, n'ayez pas la main trop lourde et n'oubliez pas que le jeu doit rester amusant. Récompensez les joueurs dont les guerriers réalisent des actions héroïques et assurez-vous qu'ils passent tous un bon moment- Récompensez les joueurs qui font jouer leur guerrier de façon appropriée et pénalisez ceux qui ne le font pas. Par exemple, les barbares qui se cachent derrière les elfes, ou les sorciers qui se jettent dans la bataille ne se comportent pas d'une manière correspondant à leur caractère. Vous vous rendez compte de votre valeur en tant que maître de jeu au plaisir que les joueurs prendront dans vos parties. Si les joueurs se démoralisent ou se désintéressent parce que votre donjon est trop difficile, ou parce qu'ils ont exploré treize pièces sans trouver d'épée magique ou de potion, alors vous ne faites probablement pas très bien votre travail !

Une bonne aventure est celle dans laquelle les joueurs sentent que leurs guerriers sont toujours en danger, parvenant de justesse à passer les obstacles. Quand ils émergent du donjon après avoir remporté l'ultime épreuve, ils doivent avoir le sentiment qu'ils ont exploré un endroit extrêmement dangereux et qu'ils ont survécu contre toute probabilité !

. QUE FAIT UN MAITRE DE JEU ? .

Le maître de jeu dirige la partie, rappelle chaque nouvelle phase, s'assure que les joueurs respectent la séquence du tour et peut éventuellement aider un joueur qui a oublié quelque chose d'évident (comme oublier de boire une potion de soins avant la fin du tour alors qu'il est au sol avec 0 Points de Vie). Le maître de jeu place également les monstres sur la table, décide où ils se rendent, qui ils attaquent, etc. Pour vos premières parties en tant que maître de jeu, essayez de les faire jouer de façon classique, en utilisant les cartes pour créer le donjon, les événements et les trésors. Cette fois cependant, vous contrôlez ce qui se passe, et êtes juge et partie sur tout ce que les joueurs veulent faire.

A partir de maintenant, c'est vous qui consulterez les tableaux de monstres, de hasards, de trésors, etc, pour déterminer ce que les joueurs rencontrent et trouvent. Alors que les guerriers s'entraînent pour augmenter de niveau, le maître de jeu surveille le processus (en d'autres mots, il s'assure que personne ne triche !). Dans l'ensemble, le maître de jeu a beaucoup à faire...

INTERACTION AVEC LES JOUEURS

Une grande part du rôle du maître de jeu est de s'entretenir avec les joueurs. C'est à vous de décrire ce qu'ils voient dans le donjon : à quoi ressemble une pièce, les objets qu'elle contient, la taille et l'apparence exacte des monstres. A ce niveau, vous êtes les yeux et les oreilles (et même le nez) des guerriers. Si vous ne dites pas aux joueurs que leurs guerriers peuvent voir une profonde fosse devant eux, ne soyez pas surpris s'ils tombent dedans.



D'une façon similaire, vous devez être prêts à répondre à toutes les questions que les joueurs peuvent vous poser durant leur exploration. Ils peuvent désirer savoir de quelle couleur est une certaine porte, s'il y a des tapis ou des tentures capables de dissimuler des passages secrets, ou même à quelle hauteur se trouve le plafond. Même si vous n'avez pas anticipé leurs questions (et croyez-moi, ils voudront connaître les choses les plus improbables), vous devez apprendre à réagir avec style, leur donnant la réponse qu'ils attendent. Si cela vous impose de consulter vos notes un instant le temps de préparer votre réponse, pas de problème. A moins que ce qu'ils demandent ne soit complètement ridicule ou sans intérêt, essayez toujours de leur donner une réponse sensée.

Par exemple, vous pouvez décrire une pièce anodine comme étant un entrepôt, avec des rats détalant dans tous les sens, et une lumière pâle tombant par un trou du plafond. Dans votre esprit (et

dans vos notes), ce n'est rien de plus que cela, un culde-sac sans intérêt. Les joueurs peuvent être d'un autre avis et vous bombarder de questions :

"La lumière est-elle naturelle ?" "Peut-on atteindre le trou ?"

"Les rats semblent-ils dangereux ?"

Vous devez répondre à ces questions avec enthousiasme et tact. Évitez les réponses comme "Cette pièce est sans intérêt pour l'aventure, passons à autre chose" car cela détruit aussitôt l'atmosphère et l'illusion indispensables. Répondez aux questions et laissez-les constater par eux-mêmes que la pièce n'est rien d'autre que ce qu'elle semble être : un entrepôt vide.

Cependant, vous devez aussi être prêts à les pousser. S'ils sont décidés à croire que cette pièce est la clé de l'aventure, ne les laissez pas la fouiller éternellement, sans quoi l'aventure va perdre son rythme. S'ils persistent à se tromper, vous pouvez les diriger en envoyant quelques monstres en jeu, en plaçant un piège, ou en disant simplement quelque chose comme "vous entendez des pas dans le couloir". Vous pourrez ainsi très vite envoyer les joueurs dans la direction que vous désirez.

Certaines des informations visuelles dont les joueurs ont besoin sont aisément résolues car elles peuvent être présentées sur les sections de donjon qui représentent l'environnement des guerriers. Si les guerriers sont dans la pièce de l'Abîme de Feu, les joueurs peuvent voir où se trouve le pont, les cases sur lesquelles on peut marcher sans risque, etc. Cependant, ils ne savent pas que vos notes précisent que la corde du pont est presque rompue, ou que le niveau du magma monte lentement. Les joueurs compteront sur vous pour leur communiquer cette information et seront scandalisés s'ils sont pris en défaut par des événements qu'ils n'ont eu aucune chance de repérer.

D'un autre côté, vous n'avez pas à tout révéler aux joueurs. Encouragez-les à poser des questions et à découvrir les périls que la pièce peut contenir. Si les guerriers traversent le pont sans réfléchir, laissez-les en subir les conséquences.

Vous vous retrouverez souvent en train de demander "Que faites vous ?". En fait, il y a une nouvelle phase dans ta séquence du tour juste pour cela. En fonction du temps qu'il leur faut pour répondre, vous pouvez leur envoyer quelques surprises désagréables...

- GARDER LA PRESSION -

La façon la plus facile de faire monter la tension et de taire stresser les joueurs est de garder vos jets de dés secrets tout en les forçant à révéler les leurs. Une autre solution est de paraître inquiet en observant une carte que vous venez de tirer, ou leur demandant des choses comme "Vous êtes sûr de vouloir entrer dans cette pièce ?". Il y a beaucoup d'autres trucs...

Si vous désirez vraiment stresser les joueurs, vous pouvez même leur envoyer des messages secrets sans intérêt. Assurez-vous que tout le monde vous voit en train de transmettre un message qui dit seulement : "Ne montre cette note à personne et ne dit pas ce qu'elle contient". Voilà qui va sûrement troubler le destinataire, alors que les autres joueurs se demanderont ce que dit le message et pourquoi eux n'ont rien reçu. Essayez ça !

Le chapitre suivant va expliquer les différences pratiques dans vos parties de Warhammer Quest, maintenant que vous, le maître de jeu, dirigez les choses.

. CONTROLER LE DONJON .

Vous avez maintenant joué à Warhammer Quest un certain nombre de fois. En tant que maître de jeu, ceci est très important, car les joueurs vous poseront toutes sortes de questions à propos du jeu et de ce qu'ils doivent faire par la suite. Plus que tout autre joueur, il est important que le maître de jeu connaisse parfaitement les règles! En fait, un bon maître de jeu devrait être capable d'emmener un groupe de joueurs n'ayant jamais joué à Warhammer Quest dans leur première aventure sans avoir à consulter sans arrêt les règles du jeu.

Pour la partie, il est habituel que vous, le maître de jeu, soyez assis en face des joueurs, le couvercle de la boîte levé devant de façon que les autres joueurs ne puissent voir ce que vous faites. Derrière le couvert de cet écran, vous pouvez rédiger de mystérieuses notes, lancer des dés, consulter des tableaux et murmurer d'étranges choses au cours du jeu. Tout cela fait partie de "l'art" du maître de jeu. Plus les joueurs se posent de questions, plus ils voudront revenir percer le mystère de vos donjons.

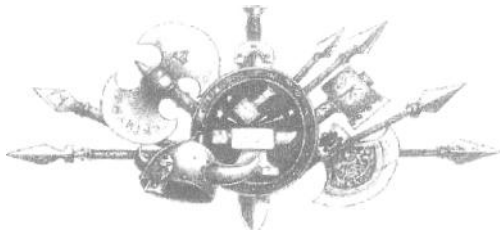
AVENTURES ALEATOIRES

Comme mentionné précédemment, pour devenir un bon maître de jeu, vous pouvez commencer par diriger un donjon complètement aléatoire si vous le désirez. Cela se passe comme les parties que vous avez jouées jusqu'à présent. Des cartes sont révélées pour générer des pièces et des événements pendant que les guerriers explorent le donjon. La différence principale est qu'ils ne contrôlent plus les monstres, c'est maintenant vous qui le faites.

Une fois que vous aurez entièrement lu ce chapitre, il serait bon de rejouer quelques scénarios du Livre d'Aventures de cette façon, afin de voir ce que c'est que d'être un maître de jeu. Révélez les cartes de Donjon lorsque les guerriers explorent et tirez les cartes Événement en secret, et faites monter la tension en paraissant horrifié avant de révéler qu'ils viennent de tomber sur quelques snotlings.

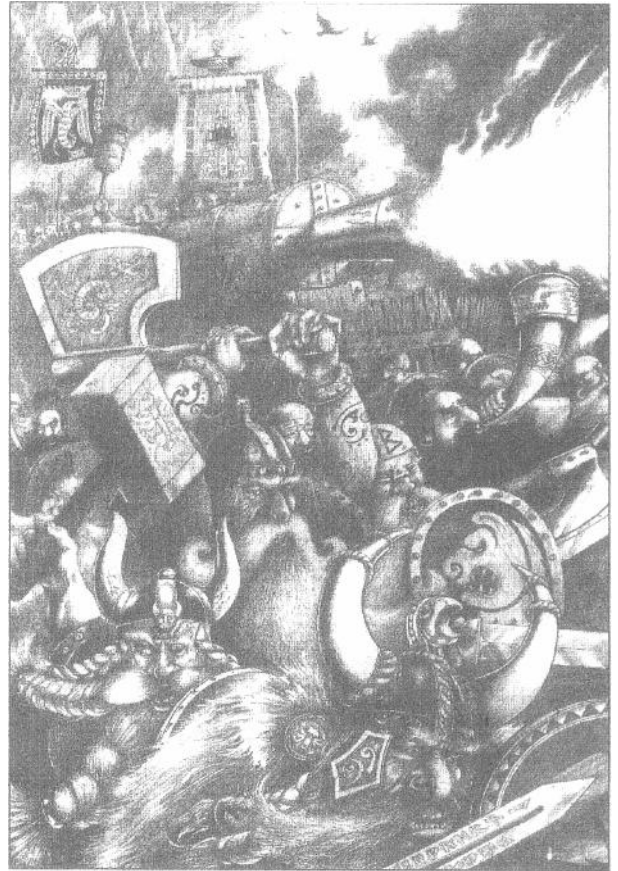
AVENTURES PREPAREES

Une fois que vous aurez dirigé quelques parties comme celles-ci. Vous pourrez emmener les joueurs dans la campagne Mort Sous Karak Azgal, que vous pouvez trouver à la fin de ce livre. C'est une série de trois aventures liées entre elles, qui devrait faire passer vos guerriers du niveau 1 au niveau 2 ou 3.



Avant de jouer l'aventure, lisez toute la campagne pour prendre connaissance de ce qui se passe. Chaque donjon est soigneusement préparé, cartographié et décrit, avec les détails des monstres et des hasards que les guerriers vont rencontrer. Il y a des règles complètes pour la préparation du jeu, l'objectif des guerriers, et l'ennemi qu'il doivent vaincre. C'est à dire les ingrédients nécessaires à toute aventure digne de ce nom !

En tant que maître de jeu, vous guidez les joueurs pendant la campagne, jouant peut-être une fois par semaine et vous arrêtant à un point approprié de chaque session de jeu. Si vous notez où se trouvent les guerriers, qui possède quoi, etc, vos joueurs n'ont plus qu'à se retrouver pour pouvoir directement commencer la prochaine séance !



AVENTURES PRETES A JOUER

La dernière étape du maître de jeu consiste à rédiger vous même les donjons horriblement difficiles que vos guerriers vont explorer. Vous pouvez commencer plusieurs semaines avant la partie si vous le voulez, sans aucun joueur aux alentours, préparant vos notes, traçant vos plans, organisant vos monstres, etc.

Une façon simple de créer une aventure est de préparer une introduction et les quelques pièces et couloirs de la fin du donjon. Le reste est généré en utilisant normalement le système aléatoire du livre de règles. Ceci combine la facilité du système aléatoire avec les détails d'une aventure préparée. La façon de réaliser des aventures est couverte plus en détails dans le chapitre Créer des Aventures.

- PREPARER LE JEU -

Une partie du travail d'un maître de jeu est de tout préparer pour la session de jeu. Il n'y a rien de pire pour les joueurs que d'attendre une heure avant que la partie puisse enfin commencer. Assurez-vous d'être prêt à commencer dès que les joueurs arrivent.

. DEROULEMENT DU JEU .

La règle principale est que vous contrôlez tout ce qui arrive et qui n'est pas une action directe d'un des joueurs. Vous contrôlez les événements, les monstres, ce que les joueurs trouvent, etc. Les joueurs ne lancent plus les dés que pour déterminer le résultat d'actions qu'ils entreprennent : ils ne lancent plus les dés pour les monstres, par exemple.

. LA SEQUENCE DU TOUR .

Ce chapitre introduit une nouvelle phase dans la séquence du tour de Warhammer Quest. La phase de déclaration précède la phase de pouvoir. C'est le moment dans le tour où les joueurs peuvent décider de ce que leurs guerriers vont faire.

La séquence du tour est maintenant la suivante :

- 1 La Phase de Déclaration
- 2 La Phase de Pouvoir
- 3 La Phase des Guerriers
- 4 La Phase des Monstres
- 5 La Phase d'Exploration

1. LA PHASE DE DECLARATION

Maintenant que les guerriers ont un choix plus large d'actions, la phase de déclaration est introduite pour éviter que les joueurs ne passent leur temps à annoncer à chaque instant ce que font leurs guerriers. Maintenant, chaque joueur doit dire ce que son guerrier fait, ou essaye de faire, pour le tour et, dans des limites du raisonnable, il doit essayer de s'y tenir.

En tant que maître de jeu, vous devez demander à chaque joueur ce que son guerrier va tenter de faire pour le tour à venir. Demandez-leur dans l'ordre d'Initiative de leur guerrier, en commençant par le plus faible. (Souvenez-vous cependant que le guerrier qui porte la lanterne est une exception à la règle d'Initiative. Comme il joue toujours en premier, c'est lui qui doit être interrogé en dernier). L'effet de demander selon cet ordre est de permettre aux guerriers plus rapides (ceux avec la meilleure Initiative) d'entendre ce que leurs compagnons vont faire et de réagir en conséquence.

Les guerriers n'entreprennent rien pendant la phase de déclaration, ils indiquent simplement ce qu'ils comptent faire.



Lorsqu'ils utilisent les règles du jeu de rôle, les guerriers ont le choix entre plusieurs options. Celles-ci sont expliquées plus tard dans le chapitre Qu'est-ce que le Jeu de Rôle. Il suffit de dire que les guerriers peuvent interagir avec le donjon et ses habitants beaucoup plus qu'auparavant. Ils peuvent sonder les murs ou les

dalles à la recherche de passages secrets ou même essayer de parler aux monstres s'il le veulent. C'est à vous maître de jeu de résoudre ces situations.

Dans le jeu de rôle Warhammer Quest, ceci est résolu en ayant recours à une série de "tests" sous les caractéristiques des profils des guerriers. Cela implique généralement de lancer un dé, d'ajouter la valeur de la caractéristique testée et d'obtenir un résultat supérieur à une certaine valeur.

Par exemple, le maître de jeu peut demander un test de force réussi pour que le nain parvienne à enfoncer une porte. Le joueur nain doit lancer un dé, ajouter la valeur de sa Force et obtenir un résultat supérieur à une valeur fixée par le maître de jeu pour réussir. Ceci est expliqué en détail dans le chapitre Qu'est-ce que le Jeu de Rôle.

Les déclarations des joueurs peuvent être aussi simples que "Je vais attaquer les orques" ou aussi compliquées que "je veux déplacer le coffre pour qu'il couvre le puits, en m'assurant que la serrure soit face à la porte, et je me place à sa gauche".

La phase de déclaration est importante car elle définit le style de jeu. Elle place l'accent sur les guerriers et sur ce qu'ils vont faire. Bien qu'en tant que maître de jeu vous n'ayez pas de scrupules à avoir à diriger les joueurs, il est bien meilleur de les laisser décider par eux-mêmes ce qu'ils veulent faire. Il est très facile de dire "Que tout le monde fasse un test d'initiative" et, quand quelqu'un réussit, de lui dire qu'il a trouvé un piège. Mais il vaut bien mieux laisser les joueurs vous dire qu'ils cherchent des pièges avant de leur parler de tests d'Initiative.

Vous devez aussi être prêt à pousser les joueurs. Si la phase de déclaration s'éternise parce que les joueurs ne parviennent pas à se décider, n'hésitez pas à les interrompre et à les faire passer à la phase suivante. Ceux qui ne se sont pas décidés au moment où vous passez à la phase suivante doivent passer le reste du tour plantés stupidement à ne rien faire.

2. LA PHASE DE POUVOIR

Durant la phase de pouvoir, le Sorcier continue à lancer pour son pouvoir. Cependant, s'il déclenche un événement imprévu en obtenant 1, vous décidez de l'événement. Vous pouvez tirer une carte Événement, lancer sur un tableau d'événements ou de monstres du niveau de l'aventure ou bien déclencher un événement qui a été spécifiquement prévu dans le scénario.

Dans un repaire orque, par exemple, un événement imprévu a de fortes chances d'être une patrouille d'orques, de gobelins ou de snotlings plutôt que de skavens ou de morts vivants !

3. LA PHASE DES GUERRIERS

La phase des guerriers fonctionne comme auparavant, sauf que les guerriers effectuent maintenant ce qu'ils ont dit vouloir faire, un à la fois et dans l'ordre d'Initiative, en commençant par la plus élevée (rappelez-vous que le guerrier possédant la lanterne joue en premier quelle que soit son Initiative).

C'est à vous, en tant que maître de jeu, de décider du temps nécessaire à chaque guerrier pour réaliser son action. Frapper un ennemi est presque instantané et devrait être résolu immédiatement, alors qu'identifier une arme magique ou fouiller une grande pièce à la recherche d'un charme de chance prend nettement plus de temps. Si l'action que le guerrier effectue prend plus d'une phase, considérez simplement que le guerrier persiste jusqu'à ce que sa tâche soit accomplie. A ce moment, le maître de jeu peut révéler le résultat final. Bien sûr, si quelque chose prend un temps infini, le joueur peut annoncer "Bon, j'arrête ça maintenant et je fais autre chose" durant la prochaine phase de déclaration.

CHANGER D'AVIS

Une fois qu'un guerrier a déclaré ce qu'il va faire pendant la phase de déclaration, ceci est normalement fixé pour le tour. Cependant, si les circonstances changent au moment de la phase des guerriers (par l'apparition d'un monstre, ce que font les autres guerriers ou autre chose), il est possible d'essayer de changer ce que fait un guerrier.

Pour pouvoir changer ce qu'il fait, le joueur doit réussir un test d'Initiative. Il s'agit d'un jet de dé que vous demandez au joueur d'effectuer pour changer ce qu'il fait et qui prend la forme d'un test sous la caractéristique d'initiative de son guerrier.

Pour faire un test d'Initiative, un joueur lance un dé et ajoute la valeur actuelle d'Initiative de son guerrier au résultat. Si le total est supérieur ou égal à 7, le test a réussi et le joueur peut changer ce qu'il fait. (sept est le chiffre habituel nécessaire pour réussir. Le maître de jeu peut augmenter ou réduire ce chiffre à volonté, pour rendre le test plus difficile ou plus facile).

Si le résultat est inférieur à 7, le test a échoué et le guerrier doit poursuivre l'action prévue à l'origine, qu'elle soit appropriée ou non. Si le test est raté de justesse, vous pouvez autoriser le guerrier à changer ce qu'il fait si vous le désirez. Pour compenser, vous pouvez alors le pénaliser en appliquant un malus à la nouvelle action qu'il entreprend.

Si le résultat était un 1 naturel, le guerrier est stoppé net, en pleine confusion et ne peut rien faire du tout, sauf essayer de se soigner, pour le reste du tour.

Parfois une décision aussi dure de votre part ne sera pas nécessaire. Par exemple, si les guerriers tombent dans une embuscade, sont bloqués et ne peuvent bouger, vous pouvez les laisser changer d'idée et combattre les monstres sans leur demander d'effectuer de tests d'Initiative. Bien sûr, vous pouvez déclarer que les guerriers ont -1 à leurs jets pour toucher pour ce tour, du à la surprise de l'attaque...

Les tests d'Initiative sont détaillés dans le chapitre Qu'est-ce que le Jeu de Rôle.

Exemple

Nous sommes dans la phase de déclaration. Le Nain est à l'extrémité de l'Abîme de Feu, affrontant un goblin. Les autres guerriers ont déjà traversé au tour précédent, mais ce faisant ont détérioré l'état du pont. Le Nain (qui a la plus faible Initiative et déclare donc ses plans en premier) pense que le Sorcier et l'Elfe devraient s'occuper du goblin, et indique qu'il va essayer de réparer le pont.

Le Sorcier pense que l'Elfe peut bien s'occuper tout seul du goblin, et il indique vouloir identifier le parchemin qu'il a trouvé de l'autre côté de l'Abîme.

L'Elfe est d'accord pour tirer sur le goblin (pas vraiment le choix en vérité).

Le Barbare ne veut pas se mêler de cela car il n'a plus que 2 Points de Vie.

Le maître de jeu indique au Nain que réparer le pont va prendre un tour complet et qu'il va falloir résoudre quelques tests pendant la phase d'exploration.

Puis, au cours de la phase des guerriers, le désastre survient. L'Elfe rate le goblin avec son arc.

Au plus grand agacement du Nain, le Sorcier, qui agit en second, décide de continuer à examiner son parchemin sans s'occuper de ce qui se passe.

Ceci signifie que le Nain va devoir changer d'action et attaquer le goblin. Il effectue un test d'Initiative et obtient un 2 auquel il

ajoute son initiative, soit un total de 4, ce qui est insuffisant. Le maître de jeu explique que le Nain est tellement occupé à réparer le pont qu'il ne s'aperçoit même pas que le goblin arrive vers lui et le frappe.



Durant la phase des monstres, le goblin se rapproche donc et attaque le Nain avec sa lance, le touchant automatiquement car le Nain ne le voit même pas. Aie !

4. LA PHASE DES MONSTRES

A partir de maintenant, vous pouvez ignorer les règles de placement des monstres données dans le livre de règles. En tant que maître de jeu, vous pouvez placer les monstres où vous le voulez dans la pièce, sans avoir à respecter la règle du Un Contre Un. Vous pouvez même les regrouper contre un seul guerrier si vous le voulez. Parfois, l'aventure précise où sont placés certains monstres, un peu comme l'ingénieur skaven dans l'aventure Le Plan des Skavens du Livre des Aventures.

GARDEZ CEPENDANT A L'ESPRIT QUE LES REGLES DE PLACEMENT DES MONSTRES UTILISEES JUSQU'A PRESENT OFFRENT UN INTERET : ELLES FONCTIONNENT!

De même, vous pouvez tendre des embuscades aux guerriers en plaçant des monstres dans les pièces adjacentes. Ainsi, même s'il n'y a pas de monstres dans la pièce des guerriers, il y a une chance que les monstres d'une pièce proche se précipitent et attaquent les guerriers durant la phase des monstres.

Souvenez-vous que les monstres sont (généralement) intelligents et qu'ils sont ennemis des guerriers : avec ça vous ne pouvez pas vous tromper. Soyez cependant juste et n'utilisez pas les meilleures capacités ou sorts d'un monstre continuellement parce ce sont les plus efficaces. Vous êtes là pour amuser vos joueurs, pas pour les tuer aussi vite que possible !

5. LA PHASE D'EXPLORATION

Jusqu'à maintenant, le guerrier avec la lanterne découvrait ce qu'il y avait derrière une porte en tirant une carte de Donjon du paquet. Maintenant, quand le leader explore, c'est votre plan qui indique ce qu'il y a au-delà des portes.

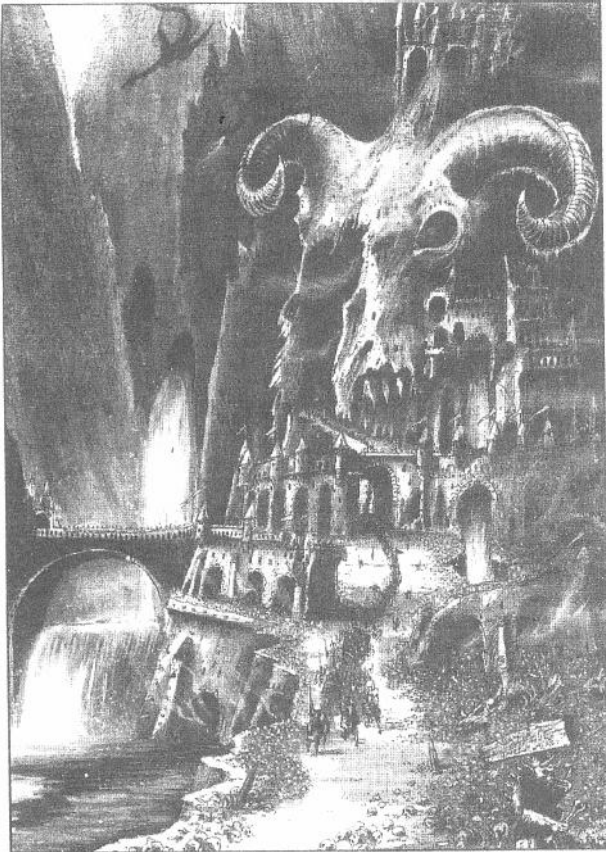
. TRESOR .

Dans Warhammer Quest, tuer des monstres, et parfois résoudre un événement, est généralement récompensé par des trésors. Maintenant que vous jouez le jeu de rôle, il peut être plus compliqué de déterminer quand un événement est terminé et quand un nouveau commence. C'est donc à vous de déterminer quand récompenser les joueurs, bien que ceci aura probablement lieu après l'élimination de tous les monstres d'une pièce.

Les trésors que vous accordez peuvent être sélectionnés parmi les cartes de Trésor et/ou les tableaux de trésors et doivent être répartis selon les règles normales.

En plus d'accorder des trésors, vous devez indiquer aux joueurs la Valeur en Or des monstres qu'ils viennent de vaincre pour qu'ils puissent tenir normalement les comptes.

Une fois que vous aurez commencé à créer vos propres donjons, certains objets peuvent devenir la partie centrale de l'intrigue : clés, parchemins, bijoux, couronne, etc. qui doivent être utilisés pour pouvoir franchir une certaine partie du donjon. De tels objets doivent être inclus dans vos notes. S'ils veulent franchir cette porte menant à l'Abîme de Feu, les guerriers devront d'abord en trouver la clé... et éviter de la vendre en ville !



. CAMPAGNES .

Vous avez déjà probablement joué des parties liées entre elles, permettant aux joueurs de conserver le même guerrier pour plus d'une partie. En tant que maître de jeu, il n'y a pas de raison vous empêchant de créer toute une série de donjons emmenant les mêmes joueurs et guerriers dans une aventure de grande dimension, qui se déroule comme une quête aux multiples facettes. Les guerriers commencent cette quête alors qu'ils ne sont que des novices de niveau 1, et la terminent, bien des mois plus tard, comme des seigneurs de niveau 10.

En général, un guerrier franchit un niveau après trois ou quatre aventures de son niveau actuel.

. VOYAGE .

Bien que le tableau des hasards reste un moyen facile et utile de lier les parties, vous voudrez peut-être que vos guerriers rencontrent des hasards qui ne se trouvent sur aucun tableau, mais qui sont spécifiques à une campagne particulière.

Ceci étant le cas, vous devriez maintenant lancer le dé jour après jour pour déterminer ce qui arrive aux guerriers dans leurs voyages, lisant les résultats à voix haute et appliquant les événements spécifiques de la campagne lorsqu'ils se produisent.

Par exemple, vous pouvez imaginer une situation où le camp des guerriers est attaqué de nuit par des pillards, et où un des guerriers est enlevé. Les aventuriers restants ont alors le choix entre abandonner leur ami à son destin (très peu honorable), ou suivre sa piste et le sauver des griffes de ses ravisseurs. Bien sûr, ce second choix signifie que les guerriers devront pénétrer dans le repaire des monstres sans avoir refait leur ravitaillement ni avoir pu s'entraîner !

Pour que le jeu reste intéressant, le guerrier captif doit être retenu dans la première pièce et, quand il est libéré, être en mesure de révéler des nouvelles importantes qu'il a entendues de ses ravisseurs. Les guerriers doivent immédiatement s'enfoncer dans les profondeurs du donjon pour contrer les plans monstrueux du Mal ! Par ce moyen, le maître de jeu introduit les joueurs dans l'aventure suivante d'une façon naturelle et intéressante, avec les quatre guerriers réunis pour combattre à nouveau ensemble.

. EN VILLE .

Le même choix s'applique aux guerriers lors de leurs visites en ville. Au lieu d'utiliser le Tableau des Événements Citadins et définir si une agglomération est une ville ou une cité, le maître de jeu peut avoir une carte de toute la région, et indiquer que la seule cité est Nuln, Erengard ou autre et qu'elle se trouve à douze semaines de voyage. Cependant, il peut y avoir deux petites villes à six semaines de voyage, et un village à seulement une semaine.

Bien sûr, les guerriers peuvent ne même pas atteindre Nuln, mais apprendre qu'il se passe des choses étranges dans les bois quand ils atteignent le village. Ils peuvent décider de mener des recherches, ce qui peut les conduire dans un réseau de cavernes sous la forêt.

Cette sorte de chose dépend du niveau de détail que vous introduisez lors de l'écriture de vos scénarios. Vous pouvez simplement écrire l'intrigue générale et vous reporter aux tableaux pour boucher les trous, ou utiliser le monde entier de Warhammer comme décor de la campagne, emmenant les guerriers de ville en ville, rencontrant des personnes spécifiques et vivant de palpitantes aventures en cours de route.

Le degré de préparation que vous investirez dans ces périples dépend du plaisir que vous y prendrez. Souvenez-vous cependant que vos joueurs doivent rester intéressés à tout moment, et que Warhammer Quest n'est rien de plus qu'un jeu de quêtes héroïques dans les profondeurs des plus sombres grottes et cavernes. N'abusez pas des histoires secondaires et des informations sans utilité. Cela peut rendre le monde plus vivant et réaliste, mais cela ralentit considérablement le jeu et risque d'embrouiller les joueurs, voire de les ennuyer !

. MAINTENIR L'EQUILIBRE DU JEU .

Au fur et à mesure que les guerriers gagnent en expérience, votre tâche devient de plus en plus passionnante. C'est à vous de créer des aventures représentant un plus grand challenge pour eux, tout en vous assurant que si la partie est difficile, elle n'est pas impossible. Il n'y a certes rien de pire qu'une aventure trop facile, mais il est également très démoralisant pour un guerrier de niveau 1 de rencontrer 13 ogres et 25 zombies dans la première pièce découverte !

Puis, au fur et à mesure que les guerriers augmentent de niveau, il vous faut concevoir des aventures leur convenant. Une aventure de niveau 5 doit être beaucoup plus difficile et dangereuse qu'une de niveau 1. Les tableaux des monstres sont organisés par niveau pour vous simplifier la tâche. Si vous cherchez des monstres pour peupler une aventure pour des guerriers de niveau 3, référez-vous au tableau des monstres de niveau 3.

. LES ETAGES.

De nombreux réseaux de cavernes sont arrangés en une série "d'étages", les étages les plus dangereux, peuplés des plus puissants monstres se trouvant dans les profondeurs.

Normalement, chaque étage doit être terminé avant que les guerriers ne parviennent au suivant, à la recherche de leur objectif ultime au plus profond des entrailles de la terre.



Chaque étage d'une aventure est joué séparément, commençant à chaque fois par une nouvelle pièce d'entrée. A la fin de chaque étage, les joueurs trouveront sans doute des escaliers menant jusqu'au suivant. La découverte des escaliers menant vers un nouvel étage du donjon est souvent le lieu idéal pour mettre fin à une session de jeu. Ainsi, quand vous redémarrerez le jeu, vous pouvez directement entamer un nouvel étage.

COMPETENCES ET OBJETS MAGIQUES

Certaines compétences, objets magiques, etc... ne peuvent être utilisés qu'une fois par aventure. Dans une aventure avec plusieurs étages, ceci peut s'avérer être inutilement dur. Si les guerriers se trouvent dans un donjon à treize étages avec des objets magiques ou des compétences utilisables une seule fois, ils risquent de ne pas survivre longtemps. Pour éviter cela, considérez chaque étage comme étant une aventure à part, ainsi à chaque fois que les guerriers commencent un nouvel étage, leurs compétences et objets à utilisation unique sont "rechargés". Bien sûr, si deux étages d'une aventure sont courts, vous pouvez toujours déclarer qu'ils sont traités comme une aventure. C'est à vous de découper l'action en "sous aventures" comme vous l'entendez.



Ogre

QUITTER AU MILIEU D'UNE AVENTURE

En tant que maître de jeu, vous pouvez décider qu'une fois que les guerriers ont terminé un étage particulier, ils peuvent quitter le donjon sans avoir à lancer pour les événements imprévus alors qu'ils reviennent sur leurs pas jusqu'à l'entrée. La raison à ceci est que les guerriers ont déjà éliminé les monstres de cet étage (en tout cas pour le moment), et il n'y a donc plus de rencontres. Les guerriers peuvent ainsi retourner à la plus proche ville et s'entraîner, ou visiter les échoppes, etc. A leur retour, vous pouvez leur donner libre passage jusqu'à l'étage qu'ils avaient atteint d'où ils pourront continuer.

D'un autre côté, vous désirerez parfois faire continuer le jeu. Peut-être le réseau de cavernes est-il trop distant pour pouvoir retourner au monde civilisé et revenir avant que les monstres ne réinvestissent cet étage. Lorsque cela est le cas, tes joueurs doivent noter le point où ils sont au moment où ils arrêtent le jeu, pour pouvoir reprendre au même point la fois suivante.

Une fois de plus, la décision vous appartient. C'est à vous d'estimer si les joueurs doivent retourner dans une ville pour acquérir des potions de soins et des objets magiques ou si ils doivent reprendre leur aventure au point où ils l'ont quittée un peu plus tard.

. CONCLUSION .

Quand vous aurez fini de lire ce chapitre, vous devriez avoir une bonne idée de l'énormité de la tâche qui attend un bon maître de jeu. Ne vous inquiétez pas. Si vous y allez pas à pas, après quelques parties, vous aurez pris le tour de main et deviendrez un maître de l'improvisation, vous permettant de couvrir les situations qui apparaissent au cours du jeu.

La chose importante à ne pas oublier en tant que maître de jeu est que quoi que vous fassiez, soyez juste. Pas un joueur ne voudra jouer avec vous s'il sait que vous submergez toujours les guerriers sous des hordes de monstres !

Pour tirer le meilleur parti de votre rôle de maître de jeu, il vous faudra être constamment prêt à improviser et créer de nouvelles règles en cours de jeu, et ne pas s'attendre à ce que la réponse de chaque problème soit inscrite dans les règles. Cela fait partie du plaisir du jeu de rôle, où tout peut changer et rien n'est jamais fixé !

Amusez-vous bien, et surtout, ne vous perdez pas dans l'obscurité des donjons...

. UN TOUR TYPIQUE D'UN DONJON ALEATOIRE .

Maître de Jeu : "Phase de déclaration. Alors, qu'est-ce que vous faites ?"

Joueur Nain : "Je me dirige vers la porte "

Joueur Sorcier : "Moi aussi."

Joueur Elfe : "Ouais, tiens, moi aussi."

Joueur Barbare : "Moi aussi. Je jeterai un coup d'œil une fois là-bas."

Maître de Jeu : "D'accord. Maintenant que je sais ce que vous faites, passons à la phase de pouvoir. Sorcier, lance le dé."

Le Sorcier lance le dé et obtient un 3 pour son pouvoir.

Maître de Jeu : "Tourne ton dé de pouvoir sur 3, Sorcier, et continuons. Bon, pas d'événement imprévu pour l'instant, alors passons à la phase des guerriers. Barbare, c'est toi qui commence."

Le Barbare déplace sa figurine jusqu'à côté de la porte.

Maître de Jeu : "Bien, Initiative la plus élevée maintenant, à toi l'Elfe."

L'Elfe déplace sa figurine, suivi rapidement par le Sorcier et enfin le Nain...

Maître de Jeu : "Bien. La phase des monstres maintenant. Il n'y en a pas un seul dans les parages pour l'instant, alors passons à la phase d'exploration. Tu voulais explorer, n'est-ce pas, Mr le Barbare ?"

Joueur Barbare : "Je m'appelle Ragnar. Eh oui, en tant que leader, je veux explorer ce qu'il y a derrière la porte."

Le maître de jeu tire la carte de Donjon suivante, et prend une expression amusée.

Joueur Elfe : "Allez, allez, qu'est-ce que c'est ?"

Maître de Jeu : "Bon, d'accord, c'est... le repère des monstres, une pièce sombre et angoissante, remplie de vapeurs nauséabondes qui s'infiltrent insidieusement par la porte ouverte."

Commençant une description intéressante et réaliste pour inquiéter encore plus les joueurs, le maître de jeu fixe une nouvelle section de donjon à la section dans laquelle se trouvent les joueurs. Il place une porte pour la sortie comme indiqué sur la carte de Donjon et dispose la carte de Donjon dans la section pour bien indiquer que personne n'y a encore pénétré.

Maître de Jeu : "Bon, voilà, fin du tour. Nouvelle phase de déclaration-"

Joueur Nain : "Est-ce qu'on y entre, les gars ?"

Joueur Barbare : "Ouais, pourquoi pas ?"

Joueur Nain : "Okay, j'entre avec le Barbare et je me place à droite de la porte."

Joueur Sorcier : "Je vais me placer à gauche."

Joueur Elfe : "J'appuie le Barbare et me place près de lui. Je sors mon arc en même temps si c'est possible."

Joueur Barbare : "J'ouvre la porte en grand, et je charge en poussant mon cri de guerre !"

Joueur Elfe : "Ouais, super, pour la surprise, on repassera..."

Maître de Jeu : "Phase de pouvoir. Vous avez perdu les points de pouvoir inutilisés du tour précédent. Sorcier, relance le dé."

Le Sorcier lance le dé et obtient un 1, un événement imprévu. Le maître de jeu souri d'une façon sinistre.

Maître de Jeu : "Ahh ! Le désastre frappe. Vous n'avez qu'un point de pouvoir pour le tour et un événement imprévu a lieu. Voyons voir maintenant ce qui vous arrive."

Alors que les joueurs pestent contre leur malchance, le maître de jeu tire la carte Événement suivante, en prenant bien soin de ne pas la montrer aux joueurs. Lisant la carte pour lui-même, il pousse un soupir de soulagement. Les joueurs commencent à se sentir rassurés, et attendent avec impatience de voir ce que h chance leur a apporté.

Maître de Jeu : "Eh bien, vous allez être heureux d'apprendre que vous avez de la compagnie, Le seul problème est qu'il s'agit d'un ... minotaure quelque peu en colère. !

Les joueurs regardent, horrifiés, le maître de jeu prendre le minotaure. Il laisse son regard traîner sur les joueurs pendant qu'il tire un pion de guerrier.

Maître de Jeu : "Tiens, on dirait qu'il en veut particulièrement... au Nain."

Le maître de jeu place le minotaure à côté du Nain.

Maître de Jeu : "Bien, mes braves guerriers, reconsidérons vos actions. Commençons par faire quelques jets d'initiative. Qui va oser affronter le minotaure en premier ? Ou peut-être feriez vous tous mieux de fuir et de vous reconverter dans l'agriculture..."

