



CRÉATURES DES TENEBRES .

Faire ses cartes Evénements

Parution originale dans White Dwarf n° 188, Edition GB
Par Ian Pickstock, traduction Fanrax le Nécromancien

Les cavernes et les donjons au-dessous du monde de Warhammer sont des endroits dangereux. Les guerriers courageux luttant contre le mal, recherchant des trésors perdus malgré le danger incommensurable que leur font courir monstres sanguinaires et pièges vicieux.

WARHAMMER QUEST

Warhammer Quest est un jeu immense avec des opportunités sans fin pour des combats passionnants et des aventures trépidantes. Dans la boîte de Warhammer Quest est inclus l'énorme livre de Règles avancées qui augmente vos parties quasiment sans fin. Ces règles vous permettent de faire parvenir votre personnage de base jusqu'au statut de seigneur de guerre, à jouer une épopée couvrant plusieurs mondes pendant de nombreux mois le tout organisés par un Maître de jeux. Cependant, je dois dire que ma façon favorite de jouer à Warhammer Quest est d'ouvrir simplement la boîte et de jouer une partie. Ceci n'exige aucune préparation, il suffit juste d'avoir trois amis fidèles, se réunir et jouer !



Ce type de scénario de Warhammer Quest est généré entièrement par des cartes. Celles-ci contiennent les petits groupes et les règles spéciales de tous les monstres pour décrire chaque rencontre.

Les trésors gagnés pour tuer ces ennemis effrayants sont également sur des cartes, de sorte que quand un guerrier gagne un trésor, toutes les règles spéciales sont dessus. Chaque carte de trésor représente un objet magique que les guerriers peuvent obtenir en tuant des monstres et en progressant au plus profond des donjons. Une fois que les joueurs sont au courant des règles du jeu, ils ont très peu besoin de consulter le livre de Règles de Warhammer Quest. Ceci crée un jeu rapide et passionnant, comme l'action héroïque se déroulant profondément sous la surface du monde de Warhammer.



Pour pouvoir jouer de cette façon à Warhammer Quest, quatre nouveaux ensembles de cartes ont été ajoutés à celles existantes, qui augmentent la portée de vos aventures. Trois de ces paquets sont consacrés entièrement à de nouveaux objets de trésor qui sont vraiment facile à employer tel quel, vous les ajoutez simplement à votre paquet existant et jouer vos parties comme avant. Maintenant les guerriers pourront chercher des trésors magiques immensément puissants tels que le marteau dévastateur de Sigmar et l'arc mortellement précis de Loren. Le quart de ces nouveaux paquets est un paquet de cartes d'événement blanc qui contient 17 cartes événement de rencontre de monstre et 4 d'événement. Celles-ci vous permettent de compléter les petits groupes de vos créatures favorites de Warhammer, et de créer de nouveaux défis pour vos courageux guerriers. Elles peuvent alors être mélangées avec vos cartes originales d'événement, où elles ne présenteront aucune différence. Eventuellement, si vous en écrivez assez, vous pourriez faire un nouveau paquet entier d'événement ! Si vous avez un bon nombre

de créatures du chaos, Skavens, où autres figurines Citadel vous pouvez les utiliser dans vos parties de Warhammer Quest. Alors vous avez juste besoin du paquet de cartes blanches d'événement Avec les armées de Warhammer, les elfes noirs par exemple, j'ai pensé utiliser certaines des nouvelles figurines d'elfes noirs dans une aventure de Warhammer Quest. J'ai eu plaisir à jouer plusieurs parties de Warhammer avec et contre cette race cruelle, mais ce que j'ai vraiment voulu faire, devait les inclure dans les aventures de Warhammer Quest que nous avons jouées ici au studio.

MONSTRES DE RENCONTRE

Quand vous écrivez de nouvelles cartes d'événement, votre première tâche est de choisir les monstres à inclure. Naturellement, ceci dépendra de ce que vous avez dans votre collection. Par exemple, vous pouvez avoir votre propre armée de Warhammer ou juste quelques miniatures favorites que vous voudriez utiliser dans vos parties de Warhammer Quest.

Type: Indiquer le nom de votre monstre ici.

Nombre: Indiquez ici le nombre de monstre quand la carte est tirée (ex 1D6, 1D6+6, 2D6 etc)

Profil: Les statistiques du monstre son indiquées ici. Ceci détermine les performances du monstre au combat.

Tableau de combat: Indique d'après la capacité de combat du monstre combien il doit obtenir pour toucher son adversaire

Règles spéciales: Indiquez ici les règles spéciales du bestiaire ou de votre invention.

Or: L'or que vous gagnez lorsque vous tuez le monstre.

J'ai donc décidé de faire mes propres cartes d'elfes noirs en utilisant des cartes événement en blanc. Il y en a plus qu'assez pour faire un paquet entier d'elfes noirs que je pourrais employer pour des aventures dans les profondeurs de Naggaroth. Cependant, je n'ai pas beaucoup de figurines d'elfes noirs peintes, ainsi j'ai choisi de faire quelques cartes d'événement de monstre pour les figurines que j'ai, et une paire de cartes d'événements inattendus de rencontre spéciale qui pourrait arriver aux guerriers. Celles-ci ont pu alors être mélangés à certaines de mes cartes existantes, créant un donjon rempli d'orques et de gobelins, menés par ces cruels elfes noirs.



CREATION DES CARTES

Quand vous avez décidé quels monstres vous voulez utiliser, tout ce qui reste à faire est d'écrire leurs caractéristiques sur les cartes. J'ai décidé d'utiliser les elfes noirs, mais vous pouvez choisir d'employer votre collection de morts-vivants, du chaos ou une qui, vous est entièrement personnelle. Cependant, quelque soit les monstres que vous ajoutiez, il y a quatre éléments de base à considérer :

Or

L'élaboration de la valeur des monstres est vraiment simple. La valeur d'or d'une créature est simplement sa valeur en points

de Warhammer multipliée par dix. Tout ce que vous devez faire est de consulter la liste d'armée du monstre et de faire vos opérations !

Profil

C'est le mouvement du monstre, la force, les attaques, etc.... Ceux-ci sont dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest, ou converti d'après les profils des sections des bestiaires de toutes les armées de Warhammer. Convertir ces derniers à partir de Warhammer Battle est vraiment facile. Comme Warhammer Quest emploie les mêmes profils, il suffit de les copier sur vos cartes! Il y a, cependant, des différences entre les profils de Warhammer Battle et de Warhammer Quest dont vous devrez tenir compte en concevant votre monstre. Dans Warhammer Quest, la compétence de tir est le nombre qu'un monstre doit égaler ou dépasser sur 1D6 pour toucher sa cible, au lieu d'une valeur qui doit être recherchée sur un diagramme. Ainsi, pour obtenir la compétence de tir d'un monstre à Warhammer Quest, rechercher ce qu'il a besoin pour toucher sur le tableau de référence de Warhammer et le noter sur la carte d'événement. Par exemple un elfe noir a une compétence de tir de 4, ce qui implique qu'il touche sa cible sur un 3+. Ceci signifie que dans Warhammer Quest un elfe noir a une compétence de tir de 3+. L'autre changement est le nombre de blessures que un monstre peut subir avant qu'il soit tué. Un monstre qui peut seulement avoir un point de vie dans Warhammer peut en avoir plus dans Warhammer Quest! Il n'y a aucune manière spéciale d'établir combien de points de vie votre monstre a, vous pouvez les choisir comme bon vous semble, selon combien de temps vous voulez que vos monstres survivent. De petits monstres comme les gobelins peuvent n'avoir qu'un seul point de vie, alors que des orques supportent plus.

Généralement, si vos monstres sont de bons combattants, ils pourront attaquer les guerriers plusieurs fois, et pour cela il faudra qu'ils survivent un tour ou deux ou même davantage.

Règles Spéciales

Les règles spéciales couvrent toutes les qualifications spéciales ou les armes que le monstre a. Par exemple, un groupe de Snotlings attaque tous ensemble un seul guerrier parce qu'ils sont petits, les assassins tendent des embuscades, et les rats peuvent faire une attaque suicide.

Quantité

L'élément final est le nombre de monstre qui apparaissent quand la carte est tirée. C'est probablement l'élément le plus important car il permet d'équilibrer le jeu. Si vos monstres sont très bons, alors ils tueront probablement les guerriers rapidement s'il sont en trop grand nombre. La clef doit être que chaque événement fournisse un défi pour la compagnie, mais en employant une tactique correcte et un peu de chance, les guerriers doivent pouvoir gagner.

CARTES DE MONSTRE

J'ai fait mes propres cartes d'elfes noirs que j'emploie dans mes aventures de Warhammer Quest. Si vous jetez un coup d'oeil aux exemples en bas de page vous pouvez voir comment j'ai complété mes cartes vierges d'événement. Avant d'aller plus loin, je vous proposerai d'écrire sur vos cartes au crayon, jusqu'à ce que vous soyez satisfait des règles que vous avez inventées. Quand vous êtes complètement satisfait du résultat, vous pouvez les écrire de manière permanente avec un stylo bille. Ne pas employer un feutre ou le stylo à bout de fibre sur votre carte, l'encre baverait ! Les premières cartes de mon paquet d'événement d'elfes noirs étaient vraiment faciles comme règles, les guerriers elfes noirs, la furie elfe et les gardes de Naggaroth

sont dans la section bestiaire du livre de règles avancées de Warhammer Quest. Avec ces cartes d'événement, je ne serai pas obligé de regarder dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest chaque fois que les elfes noirs sont tirés. C'est seulement une question de quelques minutes pour copier les profils, les règles spéciales et leurs valeurs en or sur trois de mes cartes vierges.



Les guerriers elfes noirs, les furies et les gardes noirs sont justes quelques exemples de la gamme des elfes noirs de Citadel Miniatures. En utilisant les cartes vierges d'événement vous pouvez opposer vos guerriers contre ces ennemis redoutables dans vos parties de Warhammer Quest.

GUERRIERS ELFES NOIRS

Ce sont les troupes de base de l'armée des elfes noirs et ils constituent également le type le plus répandu de monstre dans les donjons sous Naggaroth. Regardant ma collection de figurines, je me suis rendu compte que mes guerriers elfes noirs devraient perdre leurs arbalètes, car mes figurines n'en sont pas munies. Plus tard, quand j'aurai peint des elfes noirs porteurs d'arbalètes, j'ajouterai une règle spéciale pour leurs mortelles arbalètes à répétitions !



Le corsaire de l'arche noire fait partie des nouvelles troupes du livre d'armées des elfes noirs. Avec sa carte d'événement, vous pourrez l'ajouter aux monstres de vos parties de Warhammer Quest.

| | | |
|---------------------|---|----------|
| M | Type: Corsaire noir | M |
| | Nombre: 1D6 3 | |
| | Points de vie : 6 | |
| | Mouvement : 5 | |
| | Combat : 4 | |
| | Tir : 3+ | |
| | Force : 3 | |
| | Endurance : 3 (4) | |
| | Armure : 6 | |
| | Initiative : 1 | |
| | Attaques : 1 | |
| | Dommmages: 1 | |
| CC Adverse | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
| Pour Toucher | 23 3 4 4 4 4 4 5 5 | |
| | Règles Spéciales : Esquive: Si un corsaire est touché, lancer 1D6. Sur un 6 le corsaire évite le coup. | |
| | Manteau Dragon des mers: En lançant pour blesser un corsaire, toutes les dés qui marquent un 1 ou 2 sont ignorés. Ils sont détournés par le manteau. | |
| | valeur | |
| | 120 | |

CORSAIRES DE L'ARCHE NOIRE

Dans les nombreuses armées de Warhammer celle des elfes noirs est une de mes préférées, elle contient toutes sortes de nouveaux types de troupe intéressants. Mes favoris sont les excellents corsaires de l'arche noire, ainsi j'ai décidé qu'ils seraient premiers que je prendrais hors du livre d'armée. Il était peu un plus difficile d'établir le profil de ces sinistres combattants que les trois précédents, mais j'ai persévéré et je pense qu'ils fonctionnent vraiment bien. J'aime particulièrement l'histoire et les personnages des corsaires. Chacune des mortelles arches des elfes noirs porte un régiment de corsaires. Chaque corsaire a juré d'obéir aux règles de l'arche noire sans aucune hésitation. Ces guerriers chevaliers sont jusqu'au bout fidèles au seigneur de l'arche noire, satisfaisant chacun de ses caprices, allant jusqu'au crime le plus odieux s'il le demande. Quand une flotte d'elfes noirs atteint la côte d'une terre étrangère, c'est les corsaires qui sont en avant de l'armée.

Les corsaires se déplacent vite, favorisés par leur équipement léger et protégés par leurs manteaux de dragon de mer.

Les corsaires ont un profil qui est identiques à un guerrier elfe noir standard, ainsi j'ai utilisé le même profil que celui des guerriers elfes noirs du livre de règles avancées de Warhammer Quest. En outre, dans le livre d'armée de Warhammer consacré aux elfes noirs, les corsaires de l'arche noire portent des manteaux faits à partir de la peau des puissants dragons de mer. Ces manteaux sont très flexibles et légers, permettant au porteur de se déplacer rapidement tout en le protégeant des coups les plus puissants. La manière dont j'ai décidé de matérialiser ceci, est de pénaliser les guerriers s'ils obtiennent un mauvais score sur leurs jets de dommages. Quand un guerrier lance pour les dommages sur un corsaire de l'arche noire, un résultat de 1 ou 2 est ignoré et ne s'ajoute pas à la force du guerrier. Le coup est considéré comme avoir rebondi sur le manteau épais de peau de dragon.

Cependant, il y a de nombreuses façons de représenter les troupes qui ont une très bonne armure, des boucliers spéciaux ou tout autres artefacts protecteurs. La manière la plus simple est de donner au monstre une endurance très élevée ou des points d'armure comme le guerrier nain. Eventuellement, vous pouvez donner au monstre la compétence d'ignorer la douleur ou ignorer un coup (ou toutes les deux !).

Les détails complets des capacités spéciales des monstres sont à la page 82 du livre de règles avancées de Warhammer Quest. Vous pouvez toujours essayer de nouvelles règles dans les parties et les garder si elles vous conviennent. Sinon il suffit souvent d'apporter quelques modifications et de les tester à nouveau face aux monstres. Ce processus s'appelle le playtesting et il nous permet comme à vous d'examiner de nouvelles règles et systèmes de jeu. Le playtesting peut être une bonne source d'amusement. Vous avez le droit de jouer des parties dans lesquelles vos guerriers pourront couper en morceaux les monstres les plus costauds, et tuer les monstres les plus faibles d'un seul coup. Il est essentiel que vous testiez vos nouvelles règles, car il est très difficile de juger exactement comment un nouveau personnage avec des règles spéciales agira avec les autres éléments du jeu juste en regardant ce que vous avez écrit. Assurez-vous d'avoir un groupe de compagnons tolérant, toujours de bonne humeur, qui ne gémissent pas constamment et soient toujours désireux d'essayer de nouvelles règles et idées. Ne pas écouter les magiciens qui sont les plus grands pleurnichards du monde !

QUANTITÉ

C'est une rubrique très importante de vos cartes d'événement. Si vos nouveaux monstres sont vraiment dangereux comme des Trolls ou des vampires, vous aurez besoin seulement de quelques uns pour défier vraiment les guerriers (ou juste un

seul pour les plus dangereux). D'autre part, si vous utilisez des Hobgoblins vous en aurez besoin d'au moins 7 ou 8 (2D6) pour qu'ils présentent plus qu'une légère irritation pour les guerriers. Une bonne indication se trouve dans les tableaux des monstres du livre de règles avancées de Warhammer Quest. Par exemple sur le tableau des monstres du Niveau 1, le résultat 63 indique que 1D6+2 gardes noirs de Naggaroth apparaissent. J'ai utilisé ceci comme guide pour ma propre carte de garde noir, j'ai noté 1D6 gardes noirs de Naggaroth sur ma carte. J'ai appliqué une petite réduction parce que les tableaux des monstres sont conçus pour des guerriers qui jouent des règles avancées et par conséquent sont mieux équipés. En outre, ne pas oublier de tenir compte du nombre de figurines de chaque type dont vous disposez dans votre collection ! S'assurer que vous ne devez pas faire apparaître plus de monstres que vous n'en avez réellement, ceci peut obtenir très embêtant au milieu d'une aventure. Naturellement si vous achetez d'autres modèles du même monstre vous pouvez toujours les ajouter à votre carte. Les furies elfes et la garde noire sont deux types de monstres qui avec 1D6 individus donneront pas mal de fil à retordre aux guerriers. Les guerriers elfes noirs et les corsaires de l'arche noire ne sont pas aussi bons que leurs frères de la garde noire, mais sont encore meilleurs que les orques et les Skavens, ainsi 1D6+3 de ces derniers confrontés aux guerriers donneront une bataille passionnante.

DANS L'INCONNU...

Bien maintenant que j'ai fait mes cartes d'événement, il est temps de recueillir quelques guerriers endurcis et de les déposer devant l'entrée peu engageante du donjon le plus proche, de massacrer des malfaisants et de découvrir les trésors bien cachés...

