



. Prise de têtes.

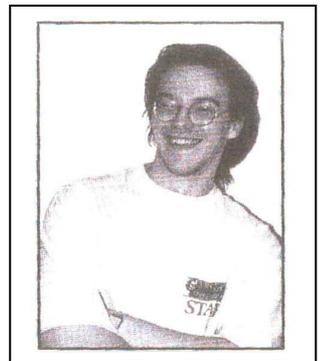
Conseils pour Maître de jeu

*Idées de scénario pour aider vos joueurs à devenir complètement fous !
par Mark Saunders*

**Parution initiale The Citadel Journal n° 17
Traduction Fanrax le Nécromancien**

Mark fait partie de l'équipe de production à notre studio de conception. Quand il ne fulmine pas au sujet des dates de bouclage, Mark éprouve des accès momentanés de lucidité, pendant lesquels il peint son armée jamais terminée de Skaven ou écrit des histoires et des articles sur le jeu.

Mark travaille actuellement sur le livre d'armée des hommes lézard et nous dit qu'il concocte un futur article pour jouer les hommes lézard dans Warhammer. Quest.



Je décris la scène: vous avez passé des jours à concevoir soigneusement un donjon super sophistiqué pour que vos amis l'explorent et le pillent. Dès qu'ils commencent à jouer, tout commence à partir en morceaux. Les guerriers passent en coup de vent la première partie et s'en tire sans une éraflure. Alors ils obtiennent quelques jets de dés chanceux et vos événements spéciaux ne les impressionnent pas du tout. Pour ajouter l'insulte aux dommages, ils n'explorent même pas certaines des salles qu'il vous a fallu des heures à concevoir.

Enfin ils atteignent la salle objectif, défont les plus gros monstres en employant des objets qu'ils devraient avoir épuisés depuis longtemps pour arriver là, et courent vers la ville la plus proche avec leur butin facilement gagné. Levant vos mains au ciel, vous serrez les poings de colère, murmurant "mais ce n'était pas censé être aussi simple..."



Plus de mecs gentils.

Si ça ne vous est pas encore arrivé, alors vous êtes averti. La loi de Murphy (dite aussi loi de l'emmerdement maximum) peut frapper à tout moment, transformant l'aventure hyper dure en promenade de santé pour les guerriers. Que ce soit les jets de dés heureux, la chance incroyable, ou qu'ils ne regardent pas dans les bonnes pièces, inévitablement quelques choses tournera mal. Ce qui fait la frustration d'un maître de jeux, c'est qu'une des parties la plus intéressante de Warhammer Quest est de concevoir un donjon qui pousse les guerriers à leurs extrêmes limites. Vous voulez qu'ils sentent lorsqu'ils passent par une épreuve qu'un seul faux mouvement pourrait sceller funestement leur sort malheureux. Vous voulez que les joueurs puissent se souvenir quelques mois plus tard et dire, "hé, tu te rappelles ce moment où nous avons presque failli nous faire tous tuer ?"

Ce que certainement vous ne voulez pas entendre est "On l'a pas déjà joué celle là ?"

Ainsi pour que tous les maîtres de jeux n'en arrivent pas là, je me permets de vous présenter quelques dispositions sournoises qui vous assureront que Monsieur Murphy prend des vacances bien méritées.



Résoudre ceci, résoudre cela...

La seule manière de s'assurer que les guerriers collent à vos plans adroits est de les diriger discrètement dans la bonne direction. Les énigmes sont une excellente manière d'y parvenir. Les actions qu'elles vous permettent d'accomplir doivent gommer une grande partie de l'aspect aléatoire du jeu en forçant les joueurs à résoudre des énigmes afin de progresser, plutôt que de laisser tout résoudre par le hasard. La chose intéressante au sujet des énigmes est qu'elles peuvent être très diverses, certaines peuvent être notées sous une certaine forme, d'autres peuvent être des indices visuels, et certaines peuvent même être des objets qui doivent être rassemblées afin d'accomplir la quête.

Considérer cependant que quelque soit sa forme, le but principal d'une énigme est de diriger l'imagination des joueurs dans un sens précis et pas de tester leurs qualifications à résoudre des problèmes. Chaque énigme devrait avoir un but, elle devrait fournir un indice à l'existence des chambres secrètes, ou des conseils au sujet des faiblesses d'une créature ou des manières d'éviter un piège. En mettant des énigmes dans les bons endroits, vous pouvez diriger les joueurs où vous le voulez, là où sans elle, ils passeraient sans prêter la moindre attention.

Maintenant un mot d'avertissement. Ne mettez pas des énigmes partout ; du point de vue de l'équilibre de jeu, il n'y a rien plus mauvais que l'exagération, plus mauvais encore, les joueurs ne vous remercieront pas s'ils jugent qu'ils n'ont aucun contrôle sur leurs actions. Il faudra probablement une ou deux parties avant que vous trouviez le bon mélange des énigmes et des événements « ordinaires ». En concevant vos donjons, essayez de repérer les endroits où une énigme serait bénéfique à l'action, et les endroits où elle ne serait pas nécessaire.

Qui vit dans un donjon comme ça ?

La première fois que j'ai mis des énigmes dans une de mes aventures, je me suis heurté à une réaction plutôt inattendue. Un des joueurs s'est tourné vers moi et m'a demandé "pourquoi quelqu'un placerait délibérément des indices autour de lui qui aiderait à le défaire?"

J'ai été bien gêné, bien que je pouvais comprendre son point de vue. La leçon numéro un est alors : **DONNER AUX JOUEURS UNE RAISON A TOUTES LES ÉNIGMES**. Sur le coup, évidemment, pendant un moment j'ai eu du mal à donner une raison pour expliquer qu'un individu prendrait la peine de laisser des énigmes qui pourraient contribuer à sa perte. Mais si vous réfléchissez, il y a beaucoup de raisons pour lesquelles quelqu'un risquerai tous ces ennuis.

Premièrement, les énigmes peuvent être là pour aider les habitants du donjon, pas les guerriers. Si un bandit se donne la peine de tendre des pièges contre les visiteurs fâcheux, il doit laisser des instructions pour que ses propres serviteurs ne tombent pas dans les pièges. Comme la plupart des serviteurs sont souvent tout à fait stupides et ont du mal à se rappeler n'importe quoi, (par exemple des gobelins) il en découle que certains de ces indices sont assez flagrants et faciles à résoudre.

Deuxièmement, quelques donjons ont été conçus pour être des pièges mortels pour les visiteurs, tout en laissant un chemin sûr pour ceux qui sont censés y avoir accès. Les tombeaux pyramides des rois des tombes de Khemri en sont un exemple. Elles ont été conçues de sorte que les voleurs ne puissent pas profaner le lieu de repos des rois, avec pourtant assez d'indices incorporés de sorte que le prêtre des rois puisse toujours aller et venir. Avec le temps, les réponses à toutes les énigmes dans le tombeau deviendront une partie du rituel du sacerdoce, les aidant à se rappeler comment atteindre le sanctuaire intérieur du tombeau.

En conclusion, il y a ceux qui sont si fou ou mégalomane qu'ils laissent délibérément des énigmes pour ceux qui les défieraient; juste pour voir si quelqu'un peut les résoudre! Penser à un nécromancien fou, assez fou pour qu'il se croie invincible. Il pourrait être assez fou pour penser que quelqu'un résolve jamais ses énigmes est simplement inconcevable. D'un autre côté, cela pourrait être un magicien parfaitement raisonnable qui souhaite engager un groupe d'aventuriers et qui les enverrait la première fois dans un donjon rempli d'énigmes pour voir s'ils survivent et valent la peine d'être recrutés pour une mission périlleuse.

Nos énigmes à nous

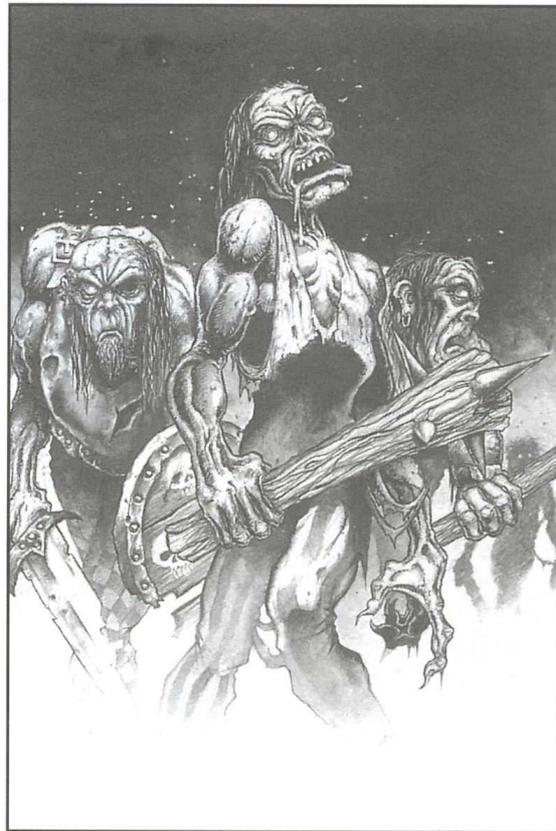
Assez avec les pourquoi et les comment. Voici quelques énigmes et quelques idées de début, qui peuvent facilement être incorporées dans n'importe quelle aventure avec un peu de travail.

1. La salle objectif dans le donjon n'a aucune porte et n'est relié par aucun couloir au reste du donjon. Les guerriers doivent se déplacer par téléportation dans la salle objectif, mais d'abord ils doivent découvrir le portail. Dans chacune des salles de donjon il y a une statue d'un vieux mendiant assis les jambes croisées, avec une sébile aux creux de ses jambes. Un panneau indique : "la charité aide à la compréhension." En outre, chacune des statues a un nombre gravé sur son front. Les guerriers doivent placer une quantité de pièces d'or égales au nombre inscrit sur la statue dans la sébile. Une fois que ceci a été fait avec chaque statue, un gong fantomatique résonnera dans tout le donjon, et le portail de téléportation s'ouvrira à côté de la plus haute statue numérotée. C'est une façon de s'assurer que les guerriers explorent chaque pièce avant que l'un d'eux pénètre dans la salle objectif.
2. Chacune des salles de donjon est gardée par diverses créatures appropriées au type de donjon. Chacune de ces créatures porte une chaîne autour du cou au bout de laquelle pend un petit morceau de métal étrangement formé. Si les guerriers fouillent les corps des monstres (ce qu'ils font invariablement) ils notent que bien que les chaînes soient identiques, aucun des morceaux de métal attachés à elles ne sont semblables.
3. Les guerriers regardent dans une des salles du donjon et la trouvent vide excepté le reflet de quelque chose de brillant dans le coin opposé. S'ils font un pas dans la salle, la porte se refermera, derrière eux et un piège se déclenchera. Le piège peut être de ceux décrit à la page 151 du livre de règles avancées de Warhammer Quest, bien que pour cet événement, il ne doit pas être immédiatement mortel comme le puits ou les bombes incendiaires (mon favori pour cet événement est la salle se remplissant lentement d'eau ou de sable).
Pour rendre les joueurs plus enragés, les guerriers découvriront que les objets brillants qui les ont attiré dans la salle ne sont rien d'autre que des tessons de verre, cependant, il est étrange que chaque tesson a un bord incurvé net. Si les guerriers adaptent chacun des tessons ensemble, ils trouveront qu'ils forment un objectif lenticulaire. Regarder dans l'objectif indiquera qu'un pan de mur est illusoire et cache une porte par laquelle les guerriers peuvent s'échapper. La lentille est le trésor de la pièce et peut être gardé (il ajoute +1 à tous les tests de recherche et d'examen fait par le porteur) ou être vendu à la guilde des magiciens pour 200 pièces d'or.
4. Écoutant à la porte d'une salle de donjon, les guerriers surprennent un orque engueulant un gobelin : "Na, idiot ya, ça le fait comme ça..." Alors les guerriers entendent faiblement un air affreux sifflé par l'orque.
Les guerriers devraient ne plus penser à ce qu'ils ont surpris jusqu'à ce qu'ils arrivent à une autre pièce du donjon avec une porte qui a été fermée à clef et piégée. Une tentative d'ouvrir la porte fera jaillir un dard empoisonné sur le guerrier essayant de forcer la porte. Même si le piège est désarmé, la serrure résiste à toutes les tentatives d'effractions. Ce que les guerriers noteront cependant est que la serrure est en forme d'oreille. Si un guerrier siffle l'air surpris

plus tôt, alors la porte s'ouvrira. Naturellement, si aucun des joueurs ne peut se rappeler l'air que vous avez sifflé, c'est mauvais !

5. Les guerriers trouvent de petits champignons phosphorescents partout dans le donjon. Si un guerrier mange un des champignons, il voit double pour le reste de l'aventure, ce qui a pour résultat une pénalité -1 pour toucher à toutes les attaques de corps à corps ou de jet. Cependant, une fois que les guerriers atteignent le but de leur quête au centre de la salle objectif, ils constateront qu'il est protégé par une illusion qui cause une reproduction du monstre au combat à côté de la vraie créature. Pour représenter cette situation, poser deux figurines identiques du monstre, sur deux cases à côté l'une de l'autre et décider lesquels des deux est le vrai monstre. L'illusion n'est pas une image de miroir, et semble réagir indépendamment du vrai monstre. Elle feindra la douleur et les blessures pour que les guerriers croient qu'ils l'ont blessée. Ses propres attaques sembleront toujours manquer de justesse, pour ne pas révéler sa nature illusoire.

Un guerrier qui a mangé un champignon constatera qu'au lieu de voir le double, il peut voir normalement dans la salle objectif et verra seulement le vrai monstre. Tous les guerriers non abusés par l'illusion pourront dire à leurs compagnons quel monstre est faux.



Arrangement, complot et connivence

Maintenant vous êtes équipé pour placer quelques petits bâtons dans les roues des guerriers au moment où ils s'y attendent le moins. Bientôt vous concevrez vos propres énigmes sophistiquées avec lesquelles vous pourrez dérouter même les guerriers les plus adroits, et les garder fermement sur le chemin tracé pour eux. Se rappeler juste de ne pas exagérer trop ou vos joueurs commenceront à prévoir qu'une chose étrange doit se produire chaque fois qu'ils passent un coin de couloir. Les énigmes fonctionnent toujours mieux quand on ne s'attend pas à les trouver.

Eh bien, c'est ce que veulent les aventuriers ? Non !!!