



. Vos donjons à votre façon .

Utilisez vos propres cartes d'événements

Par Gavin Thorpe, parution White Dwarf GB n° 193, traduction de Fanrax le Nécromancien.

Sur, personne ne sait que nous sommes ici, mec!" Snorri Ironaxe a rassuré son compagnon barbare. Pour prouver ses dires, le nain a boité en avant des autres et a éclairé d'une faible lueur la pièce qui était leur but. Un ricanement cruel a retenti dans l'obscurité et le Skaven a jailli. C'était un piège...

CRÉATURES DES TENEBRES

Dans White Dwarf n° 188, Ian Piekstock a montré comment vous pouvez employer les paquets de cartes d'événement en blancs pour créer une gamme des monstres adaptée à votre collection de figurines Citadel. J'ai pensé que c'était une si bonne idée que maintenant j'emploie presque toujours des paquets de cartes d'événement en blanc dans mes propres aventures, adapté à mes propres idées. Ceci signifie que je peux facilement jouer des aventures orientées sur le chaos, ou peupler mes donjons entièrement avec des Skavens et leurs alliés fétides.

Il y a deux éléments clés à faire pour une aventure avec un type spécifique d'adversaire, les cartes d'événement et, l'aventure elle-même. Avec seulement les cartes d'événement vous pouvez déterminer le bon type d'adversaires à combattre, mais vous jouerez toujours les mêmes aventures qu'avant. Pour créer vraiment le repaire d'une horde du chaos ou la tanière de Skavens, vous devrez inventer des aventures spécifiques pour vos guerriers. C'est par le même processus que nous sommes passé pour créer les suppléments la tanière du seigneur orque et les catacombes de la de terreur. Nous nous sommes assis et avons regardé soigneusement ce qui rendait les orques et les morts-vivants si caractéristiques, et avons établi

comment mieux traduire ceci en série d'aventures pour Warhammer Quest. Pour cet article je dispose de peu d'espace, nous verrons juste comment créer votre propre paquet personnalisé de cartes d'événement et je reviendrais sur les aventures plus tard...



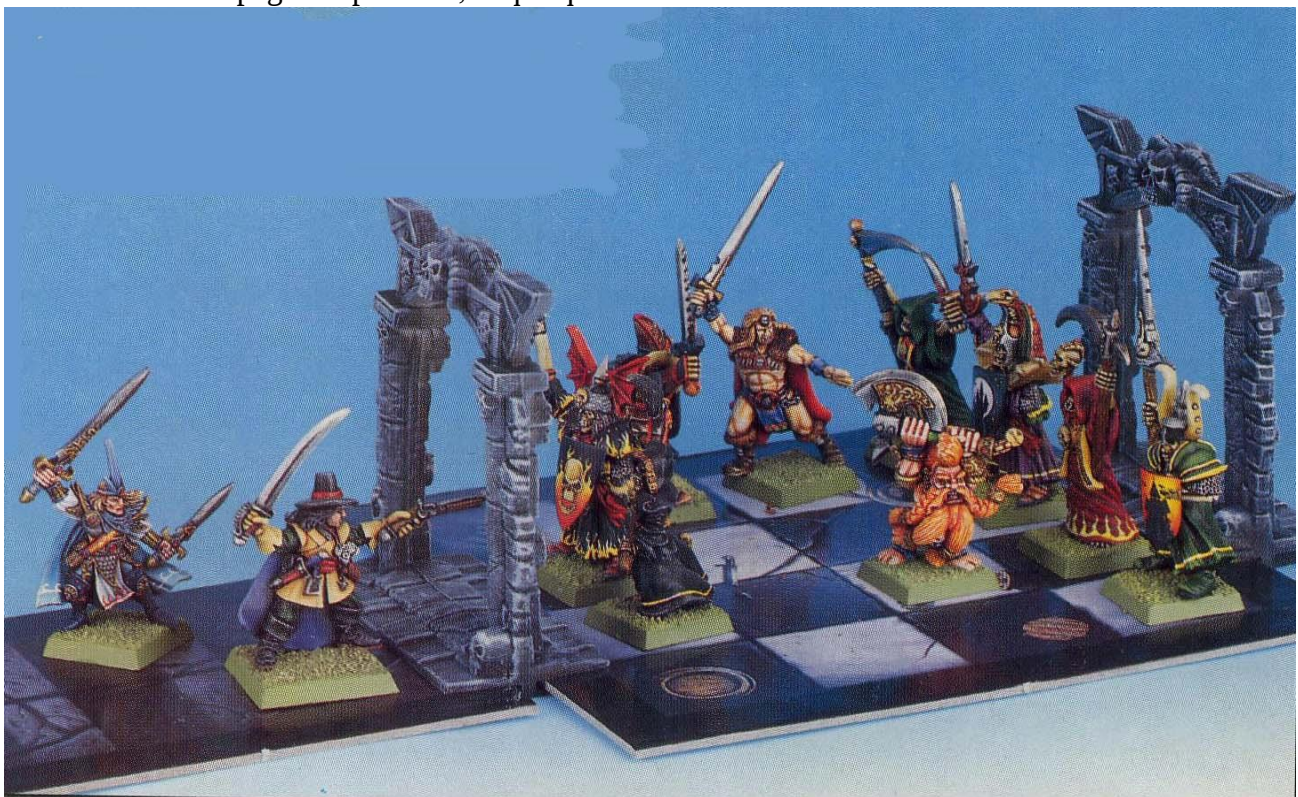
ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS

Traitions d'abord les cartes d'événement. Comme Ian l'a précisé, c'est la simplicité elle-même (enfin, presque) pour créer des cartes Événement de type « M » pour votre race préférée.

Votre première étape est la section bestiaire du livre de règles avancées. Vous trouverez un guide approfondi de chaque type de créature et de troupe qui peuvent être trouvés dans le monde de Warhammer. Très approfondi. Aucune lacune dans le bestiaire n'est due à une aversion particulière pour un monstre particulier de la part d'Andy Jones (ni même notre manque d'intelligence), il est absent simplement parce qu'il n'y avait seulement qu'un certain nombre de pages disponibles, et quelques

paresseux se sont retrouvés à la fin de la file d'attente!

Quoi qu'il en soit, c'est l'affaire de quelques minutes pour traduire les monstres appropriés à vos cartes, quelques joueurs m'ont dit qu'ils trouvaient les cartes vierges plus utiles pour jouer des aventures au-dessus du niveau 1. Ce n'est rien comparé aux sommes de sueur et de souffrance que les tableaux des monstres nous ont coûté (bien, légère souffrance quand même !) il est vrai que les cartes d'événement sont une excellente façon de jouer des aventures plus difficiles. Il n'y a aucune raison pour que vous ne jouiez que des aventures de niveau 1



Si vous osez vous aventurer au plus profond des couloirs ténébreux sous le vieux monde, vous devez triompher d'ennemis toujours plus dangereux. Ici les guerriers sont tombés sur des forces horribles de morts-vivants !

Combien de paquets de cartes d'événement, y a-t-il ? Un simple regard sur la partie des tableaux concernant plus hauts niveaux montrera qu'il y a abondance de monstres. A des niveaux plus élevés, chaque entrée sur les tableaux de monstre peut contenir jusqu'à quatre ou cinq types différents de monstres.

Si possible, sélectionner des entrées avec seulement un ou deux types de monstre ainsi vous pouvez adapter leurs profils et règles

spéciales sur une simple carte. Par exemple, pour le niveau 5, vos cartes d'événement 'M' peuvent inclure :

- 1 Seigneur revenant et 1 D6 revenants,
- 1 Cockatrice,
- 1 Gorgone,
- 1D3+1 guerriers du chaos sur Juggernauts, 3 Dragons Ogres,
- 1D3 Bêtes de Nurgle et 1D3 équipes de lance-feu Skavens.



C'est un choix éclectique de monstres, mais qui permet de jouer une aventure du niveau 5 en utilisant seulement les cartes.

Pour les règles spéciales, faire simplement une version abrégée sur la carte pour vous rappeler - si quelque chose est trop complexe vous pouvez facilement vous rapporter à la section appropriée du livre de règles avancées (que vous devez avoir de toute façon !).



CARTES "E" ELABOREES

Bien, revenons à ce que je disais sur les paquets de cartes d'événement élaborées. Comme vous pouvez voir, il est simple de copier les détails du livre de règles avancées, et l'article d'Ian montre comment concevoir des histoires spéciales pour des types de troupe qui ne se trouvent pas dans le bestiaire (nous les envoyer, nous pourrions éditer une extension au bestiaire de Warhammer Quest plus tard !).

En plus des monstres, vous devez proposer des cartes d'événements de type 'E'. Ce sont ces puits plein de pointes et ces salles se remplissant de sable qui font qu'une aventure et plus qu'un simple combat contre des monstres ! Des événements de cette sorte peuvent être regroupés en deux types - ceux qui aident les guerriers et ceux qui les gênent.

Ceux qui ont lu mon l'article « Dans les profondeurs » dans le dernier numéro penseront "des cartes « E » tu te répète!", et vous aurez raison.

Mais dans le dernier numéro, je parlais des sections de plateau, qui sont subtilement différentes. Si vous pensez savoir ce que je vais dire après, vous pouvez sauter le prochain paragraphe (mais alors vous ne saurez jamais...).

Bien, c'est mal vous connaître, aussi je peux continuer mon explication. Le but à essayer d'obtenir avec vos nouveaux événements est l'équilibre. Des pièges de la même manière que des monstres plus puissants qui apparaissent en groupes plus importants, ou de plus grandes amas de trésor devrait être relativement rare. La seule vraie façon de trouver l'équilibre du jeu est de faire ce que nos concepteurs de jeux font, des essais !

Essayer vos idées, et modifiez-les selon ce qui se produit. Si un événement tue la compagnie entière, il est certain qu'il a besoin d'être atténué un peu ! D'autre part, si les guerriers flânent dans une salle et finissent en faisant les clowns chargé de trésors quand ils sortent du donjon, vous devrez rendre les choses un peu plus difficiles. Comme vos guerriers progressent en niveaux de combat (si tout va bien !) vous devrez rendre plus difficile vos événements en conséquence.



Bien, maintenant que tout le monde saisi l'importance de l'équilibre du jeu, je peux déverser quelques idées dans votre imagination fertile, certains d'entre elles peuvent germer et donner des événements brillants comme le givre. La manière la plus facile de le faire est de prendre exemple. Avez-vous vos nouvelles cartes d'événement de ce mois ? Oui, vous les avez ?

Justement, j'avais ces quelques événements qui bouillonnaient dans ma tête et il y avait de la place, et j'ai obtenu la chance de les inclure dans ce White Dwarf (je suis chanceux!). Prenons en premier le plus simple. D'ailleurs, mes cartes sont conçus pour le niveau 1, mais c'est parce que plutôt que de prendre mon barbare, Ragnar – le Fléau du mal, qui est déjà d'un haut niveau, j'aime jouer des parties uniques avec les différents guerriers disponibles, essayant différentes compositions de bande et généralement gâchant mes aventures.

RAT OGRE

Le rat ogre est la plus simple des quatre cartes d'événement. J'ai simplement employé le profil du livre de règles avancées, notant qu'il lance deux dés pour les dommages, je n'est pas retenu la compétence "inspire la peur", pour les guerriers du niveau 1 car je pense que l'ardente jeunesse n'a peur de rien (c'est seulement quand que vous acquériez de l'expérience que vous apprenez vraiment ce qu'est la terreur !).

Notez que les rats ogres sont encore plus puissants que les Minotaures, j'ai pensé qu'un simple rat ogre serait assez pour utiliser convenablement les qualifications des guerriers. Le choix d'un rat ogre était purement pour des raisons personnelles, ils ont une telle réputation pour le carnage et la violence que j'ai voulu saisir l'occasion d'en défaire un dans un combat!

EMBUSCADE ORQUE

L'embuscade orque est l'un des changements les plus simples que vous pouvez utiliser pour changer de manière significative un événement. Tout que j'ai fait est la prise en compte d'une des capacités spéciales des monstres du livre règles avancées (embuscade dans ce cas-ci) que j'ai donné un type de monstre qui ne l'a pas habituellement.

Vous pouvez faire quelque chose de semblable assez facilement. Pour commencer, presque n'importe quel type de monstre peut tendre une embuscade (à la réflexion, je pense que les Skavens sont bien plus approprié que des orques) mais il faut un début. Ou que diriez-vous d'orques noirs avec les capacités de parade (ils obtiennent de parer et donc ignorer le coup d'un guerrier sur un certain jet de dé), ils seraient méchants ! La gamme des figurines Citadel contient des modèles de monstres disposant de toutes sortes d'armes, d'armure différente et montant une grande variété de créatures monstrueuses. Si vous proposez des règles pour les loups géants, il n'y a aucune raison pour laquelle vos chevaucheurs de loup gobelins ne pourraient pas charger votre compagnie dans un couloir ! Que diriez-vous d'Hommes-bête avec des hallebardes au lieu des lances ? Vous pourriez dire que leurs longues armes leur permettent de combattre en rangs (c'est-à-dire, attaquer les guerriers sur deux cases). La seule limite est ce que vous avez dans votre collection de figurines et votre imagination.

Avec cet événement, l'équilibre du jeu a été maintenu en ramenant le nombre d'orques attaquant de 2D6 à 1D6, ce qui compense le fait que les guerriers seront attaqués avant qu'ils ne puissent réagir.

CAVERNE D'ALI-BABA

La caverne d'Ali-Baba est un événement amusant puisqu'il offre de plus grandes récompenses mais un plus gros risque. Puisque les chances de trouver le trésor et de déclencher un événement imprévu sont identiques, vous devez vraiment décider où sont vos priorités. Si vous êtes avide quand vos guerriers ont déjà parcourus presque tout le donjon, il y a de fortes chances que tous les trésors du monde ne puisse vous sauver ! D'autre part, ce breuvage magique curatif est peut-être la prochaine carte dans le paquet de cartes de trésors ... Quel dilemme !

LA TANIÈRE DES ARAIGNÉES

La tanière des araignées est semblable à l'embuscade orque, car elle applique des capacités spéciales qui gênent les guerriers dès le début, les araignées ont la capacité d'entoilage de toute façon, mais vous pouvez réaliser un

effet semblable avec d'autres monstres. Par exemple, vos braves guerriers pourraient trouver en particulier un groupe de zombies particulièrement fétides et chaque guerrier devrait faire un test d'endurance sur un D6 pour éviter de suffoquer sous l'odeur et de subir une pénalité de -1 pour toucher pour la durée du combat. Pour assurer l'équilibre du jeu dans ce type de situation, il est de bons de réduire le nombre de monstres attaquants, ou d'augmentent la quantité de trésor gagnée pour terrasser les adversaires.

AUTRES ÉVÉNEMENTS

Tous les événements dont j'ai parlés jusqu'ici sont assez négatifs, ils génèrent des ennemis à surmonter pour les guerriers. Cependant, tous les événements ne doivent pas être résolus avec quelques boules de feu et une grosse épée. Il y a de la place pour l'inspiration divine sous forme de petite idole ou chapelle où les guerriers

peuvent guérir ou gagner quelques capacités spéciales. Une autre option est que les guerriers rencontrent le fantôme d'un certain guerrier malheureux du passé, qui les guide un bout de chemin. Ceci peut être résolu en ignorant les événements imprévus pendant un certain nombre de tours ou de sections de plateau, ou peut-être en permettant au guerrier de retourner les prochaines cartes d'événement ou de donjon ainsi ils peuvent voir ce qui les attend. Ceci devrait être suffisant pour leur donner un coup de pouce, mais pas assez pour finir l'aventure sans surprises. Il y a beaucoup de façons d'aider les guerriers sans leur donner seulement l'occasion de trouver bon nombre de trésor ! Je pourrais m'étendre beaucoup plus là-dessus, mais je suis sûr que vous pouvez trouver des idées sans moi indéfiniment. Bien, il est temps de commencer à penser à écrire vos propres nouvelles aventures. Bye bye !



E

E

CAVERNE D'ALI BABA

La salle est remplie de butin – armures, armes antiques, et coffres remplis d'or et de gemmes. Cependant, elle est également gardée par des monstres féroces avec des renforts près à intervenir. Tirer deux cartes d'événement et les résoudre normalement (éliminer les événements de type "E" avant de placer les monstres). Si les guerriers parviennent à tuer tous les gardes, ils peuvent explorer la salle du trésor. Ce trésor est en plus de celui gagné pour défaire les monstres gardant la salle. Pendant sa recherche, un guerrier ne peut rien faire d'autre.

À la fin du tour, lancer 1D6 pour chaque recherche de guerrier. Sur un résultat de 6, le guerrier trouve quelque chose d'utile et peut prendre une carte de trésor. Sur un résultat de 1 un événement inattendu se produit au prochain tour, indépendamment du jet de pouvoir. Noter que cet événement imprévu se produit, indépendamment du jet de pouvoir et des jets des guerriers pendant leurs recherches.

E

E

REPAIRE D'ARAIGNEES GEANTES

Les guerriers trébuchent dans un enchevêtrement de toiles d'araignées, et pendant qu'ils luttent pour se libérer un essaim d'araignées géantes surgit hors de l'obscurité environnante.

Chaque guerrier est entoilé immédiatement comme s'il avait été touché avec succès par une araignée géante. En outre, 1D6+3 araignées géantes attaquent les guerriers, les placer sur le plateau et résolvez leurs attaques dans la phase des monstres normalement. Les guerriers doivent se libérer normalement, toutes les règles habituelles pour être entoilé s'appliquent et peuvent être trouvées dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Ce secteur est couvert des restes des victimes passées, et si les guerriers parviennent à tuer toutes les araignées géantes, chacun d'eux reçoit une carte de trésor, plutôt qu'une seule carte de trésor pour toute la compagnie.

M

M

RAT OGRE

Points de vie :	20
Mouvement :	6
Combat :	4
Tir :	-
Force :	5
Endurance :	5
Armure :	-
Initiative :	5
Attaques :	2
Dommages :	2D6

CC Adverse	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Pour Toucher	2 3 3 4 4 4 4 5 5 5

Règles Spéciales :

Les rats ogres sont les plus redoutées de toutes les créations du clan Moulder. Leur petit cerveau est entièrement voué au carnage. Un rat ogre est une véritable machine à tuer, puissamment musclé mais aussi rapide et féroce qu'un skaven.

VALEUR
500

M

M

EMBUSCADE ORQUE

Points de vie :	3
Mouvement :	4
Combat :	3
Tir :	4+
Force :	3
Endurance :	4
Armure :	-
Initiative :	2
Attaques :	1
Dommages :	1D6

CC Adverse	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Pour Toucher	2 3 4 4 4 4 5 5 5 6

Règles Spéciales :

Les guerriers sont attaqués par 1D6 orques. Les orques qui ont bien minuté leur piège attaquent les premiers. Les orques peuvent attaquer dès qu'ils seront placés sur le plateau, comme les chauves-souris géantes.

VALEUR
100

