

Découvrez Le Mouvement Old School

Emag sur le mouvement Old school

N°1

D&D Basic
la gamme française

page 4

Modules série B

page 13

Scénario D&D

page 24

Scénario AD&D

page 40

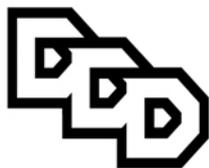
Et toutes les rubriques : Aides de jeu, Entrevue ...

LE DONJON DU DRAGON

LA BIBLIOTHÈQUE DE RESSOURCES FRANCOPHONES POUR :
D&D BASIC, OD&D, AD&D1, AD&D2,
OLDSCHOOL ET RETRO-CLONES



LE DONJON DU DRAGON



<http://dnd.ezael.net>

«Retrouvez-nous sur le Forum.
Accédez-vous aux fabuleux trésors des dragons ?
Trouverez-vous la Salle du Trésor ? La Pièce Secrète ?
Et la légendaire salle des Reliques qui contient des bijoux
instemables en français...»

SOMMAIRE

N°1

Page 2 - Actu Fofu

DOSSIER D&D

Page 5 - Arbre D&D

Page 6 - Analyse d'une gamme

Page 11 - Système de règles

Page 13 - Les modules de la série B

Page 20 - Feuille de personnage

Page 24 - Scénario pour D&D

Le Monastère aux confins du Pays

AIDE DE JEU

Page 29 - Repas d'auberge

Page 35 - Les Exhumées du Donjon

Page 37 - Elever un bébé dragon

UN PEU PLUS

Page 40 - Scénario pour AD&D

Le repentir de l'assassin

Page 48 - Jeux vidéo

Page 51 - Entrevue avec un MD

Edito

Arneson et Gygax se réincarnent en plein XXI^e siècle.

Connaissez-vous le mouvement Old School ? Non, ce n'est pas du hip hop, cela n'a rien à voir avec la politique... Cela concerne le jeu de rôle sur table. Mais encore, comment définir ce mouvement de la vieille école en quelques lignes ?

Un retour aux sources ! Loin des jeux de rôle actuels où le jeu disparaît sous des tonnes de règles inutiles que les joueurs, au final, passent plus de temps à lire qu'à jouer...

Ce mouvement prône plus de jeu, plus de rôle, plus de simplicité dans les règles, plus d'intuitivité pour les Maîtres du Jeu. Bref, plus de plaisir...

Donjons & Dragons premier du nom figure, pour nous, en tête de liste de ces jeux de rôle. Ce premier numéro de la "Gazette du Donjon" aborde la gamme française, les livres de règles et les modules de ce jeu de rôle "originel", celui par qui tout est devenu possible. Cette gamme sera entièrement décortiquée au fil des futurs numéros. L'activité du forum « le Donjon du Dragon » y sera décrite afin de s'en faire une idée plus précise, le tout émaillé de quelques bonus dont des scénarii exclusifs.

Et qui sommes-nous ? Des fans enthousiastes et francophones de D&D et consorts. Un site : le Donjon du Dragon. Une volonté : promouvoir notre hobby, sauvegarder ses livres... Rejoignez-nous et entrez dans le jeu du dragon noir, vous irez de surprise en surprise au détour des couloirs et des pièces...

Bonne lecture !

Les vieilles liches

Emag sur le mouvement Old school

Le Donjon du Dragon

La bibliothèque de ressources Francophones pour Donjons & Dragons : D&D Basic, OD&D, Ad&d1, Ad&d2, OldSchool et Retro-Clones. Ce forum à haute teneur participative à le plaisir de vous présenter le premier numéro de la Gazette du Donjon.

Avec la participation de Bournazel, Galiän, Odyssée, Galliskinmaufrius, Szass, Snorri, Gédeon, Hanteus cadaver, Squilnozoz, Fisban, Thorin, Le rahib, SdC, Zenthriletar, Myvyrrian, Rag-naroth, Outsider, Aldebaran et Gunthar13.

Illustration de couverture : juju588

Illustrations : Marc de Grinçomanoir (entrevue; fausse pub - 2° de couverture), Galliskinmaufrius (vieilles liches), Dave Miller (fausse pub - 3° de couverture)

Cet Emag est entièrement gratuit - ne peut être vendu - son contenu ne peut en aucun cas être utilisé dans un but lucratif.

Le Donjon du Dragon est un forum participatif entièrement dédié aux anciennes éditions de Donjons & Dragons. Les objectifs du forum sont multiples : archiver, répertorier, analyser la gamme française ; traduire les scénarios, suppléments et livres « cultes » ; sans oublier la création, jeux, scénario, aides de jeux, programmes informatiques.

Les membres du forum ne sont intéressés que par les versions suivantes de D&D :

- OD&D
- D&D
- AD&D1
- AD&D2

L'archivage de la gamme FR :

- D&D : 100%
- AD&D1 : 100%
- AD&D2 : 100%

Traductions effectuées :

- **D&D :**
 - 9099 AC2 - Écran de Combat et mini-module
 - 9023 B1 - À la recherche de l'Inconnu
 - 9143 B9 - Château Caldwell et ses Environs
- **AD&D1 :**
 - 9046 I1 - Les habitants de la cité interdite
 - 9019 D1 - Descente dans les Profondeurs de la Terre
 - 9020 D2 - Le Sanctuaire des Kuo-Toas
 - 9059 D1-2 - Descente dans les Profondeurs de la Terre
 - 9055 I2 - La Tombe du Roi Léopard
 - 9152 I7 - Le Phare de Baltron
 - 9045 L1 - Le Secret de la colline aux Ossements
 - 6060 R1 - À la Rescousse de Falx
 - 9063 N1 - Contre le Culte du Dieu Reptile
 - 9027 S2 - La Montagne au Plumet Blanc
 - 9016 G1 - Le Fortin du Chef des Géants des Collines
 - 9017 G2 - La Crevasse Glacée du Jarl des Géants du Froid
 - 9018 G3 - Le Château du Roi des Géants du Feu
 - 2017 - Les Arcanes Exhumées

- AD&D2 :

- XUT1 - Le Niveau Fermé
- 9509 Guerriers et Prêtres des Royaumes
- 9392 - FRS1 - Les Vaux
- Spelljammer :
- Boite de base « concordance des arcanes spatiales »

Traductions en cours :

Un nombre impressionnant de traductions est en cours, si vous êtes intéressé, venez vous inscrire sur le forum.

Voici quelques traductions quasiment terminées :

- C1 - The Hidden Shrine of Tamoachan
- AD&D1 - Fiend Folio...

Et d'autres bien avancées :

- DEITIES & DEMIGODS, Manuel Complet du Ninja, S4 The Lost Caverns of Tsojcanth ...

Les créations :

Aventures Fantastiques, clone conçu par Snorri. Ambiance Oldschool garantie !

La partie création est vaste, elle englobe également les campagnes & scénarios, les illustrations, les aides de jeux diverses, des programmes de création de personnages multi-éditions, ainsi que l'Emag que vous lisez actuellement.

Tous les bénévoles sont les bienvenus.

Le Donjon du Dragon

Adresse internet : <http://dnd.ezael.net>

Membres : 2500

Membres actifs : 200

Messages : 47000

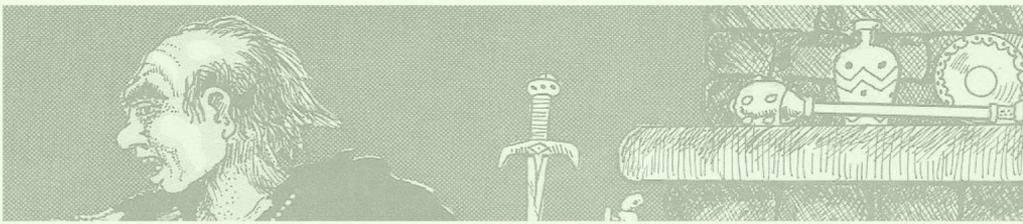
Sujet : 2500

Administrateurs : 3

Modérateurs : 6

Règles avancées DONJONS & DRAGONS, D&D, AD&D1 et AD&D2 sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc./Wizard of the Coast / Hasbro.

Les traductions non officielles réalisées par les membres du Donjon du Dragon, sont à but non lucratif, et ne peuvent en aucun cas être vendues. Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs et à Wizard of the Coast / Hasbro.



zoom sur le Forum

L'organisation du Forum :

Le Forum tout comme un bon donjon, comporte plusieurs niveaux et salles cachées qui se révéleront au fil du temps.

- Les salles communes : La taverne, le marché ainsi qu'une bonne partie de la gamme FR de Donjons & Dragons.

- Les salles privées : La salle du trésor, la pièce secrète et la salle des reliques. Chacune de ces pièces contient des trésors inédits pour Donjons & Dragons.

Échelle des Rangs / Niveau des inscrits :

Rang 0 : Fantôme / "utilisateur enregistré" / Accès aux salles communes

Rang 1 : Dragonnet

Rang 2 : Dragon d'Airain / Peut faire sa demande de "Protecteur du dragon" / Accès à la salle du trésor qui contient le reste de la gamme officielle FR

Rang 3 : Dragon de Bronze

Rang 4 : Dragon d'Argent

Rang 5 : Dragon d'Or / Accès à la pièce secrète qui contient les traductions FR exclusives

Rang 6 : Dragon Chromatique / Accès aux reliques

Rang 7 : Dragon de Platine

Comment gravir les rangs :

*Soit en participant : Traduction, Création... tout ce qui participe au rayonnement du forum.

*Si tu ne peux pas participer les portes de la salle secrète ne sont pas fermées pour autant. Tant que tu échanges, parles, que tu es

un passionné, un vrai. Mais une chose est sûre c'est que les portes seront plus longues à s'ouvrir.

Qui sont les dragons ?

(Basé sur des sondages effectués au sein du forum)

Age moyen :

moins de 20ans : 3 %

20/30 : 14 %

31/40 : 54 %

41/50 : 23 %

plus de 50ans : 4 %

Version de Donjons et dragons préférée :

1er : 37 % AD&D1

2ème : 25 % AD&D2 et D&D

4ème : 8 % AD&D2.5

Classe de personnages préférée :

1er : 22 % Magicien

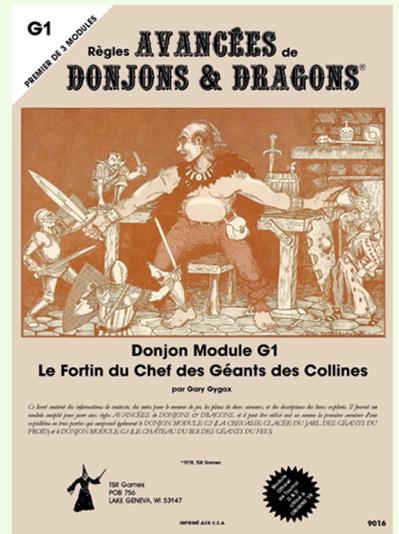
2ème : 14 % Voleur

3ème : 5 % Paladin, barbare

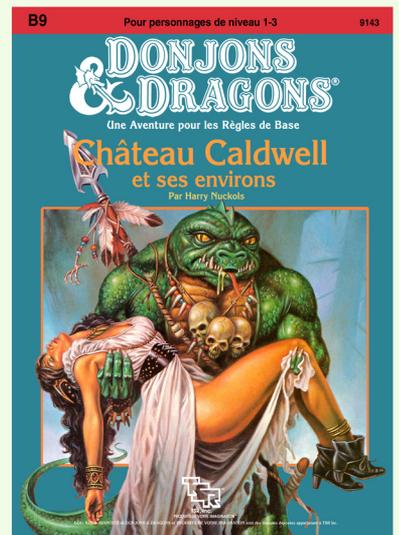
Et quoi d'autres ?

Si tu as besoin d'aide ou de conseils, toutes sortes d'aspects du jeu sont débattues:

- Bien choisir son alignement, contrôle des Composantes, les neuf plans des enfers, Quelle monture pour des kobolds, le familier du magicien etc.



G1 - Le Fortin du Chef des Géants des Collines



B9 - Château Caldwell et se environs

LES VIEILLES LICHES

par Galliskinmaufrius





Les Dossiers de la Gazette

Donjons & Dragons™ Analyse de la Gamme Française

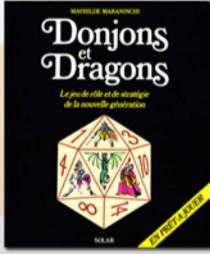
1^{ÈRE} PARTIE : D&D RÈGLES DE BASE

- DESCRIPTIF DES BOITES DE BASE
- DESCRIPTIF DES MODULES DE LA SERIE B
- FEUILLE DE PERSONNAGE
- SCÉNARIO D'INITIATION

La gamme française, des origines à nos jours



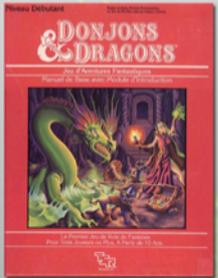
1974 - Original D&D - Jamais traduit en FR



1982 - Maraninchi Ovni

DONJONS & DRAGONS® à **Advanced Dungeons & Dragons**

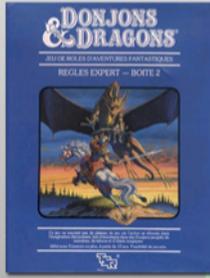
D&D - 1982 - 1991



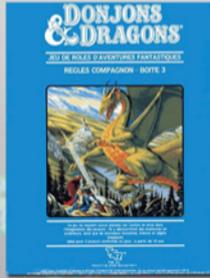
DD Base 1983 par Tom Moldvay



DD Base 1985 par Frank Mentzer



DD Expert 1986



DD Compagnon 1987



DD Base 1991 Timothy B. Brown

AD&D 1986 - 1988



1986 - Le Manuel des Joueurs



1987 - Le Guide du Maître du Donjon



1988 - Le Manuel des monstres

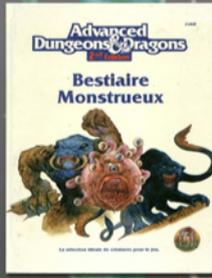
AD&D2 - 1989 - 1999



1989 - Le Manuel des Joueurs



1991 - Le Guide du Maître

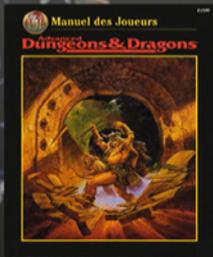


1993 - Bestiaire Monstrueux

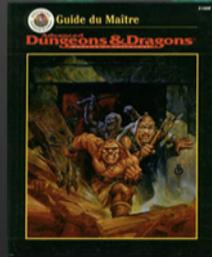


1991 - Le Manuel des Joueurs

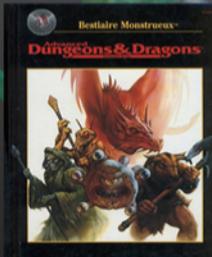
Edition Révisée 1996-2000



1996 - Le Manuel des Joueurs



1996 - Le Guide du Maître



1998 - Bestiaire Monstrueux

DONJONS & DRAGONS®

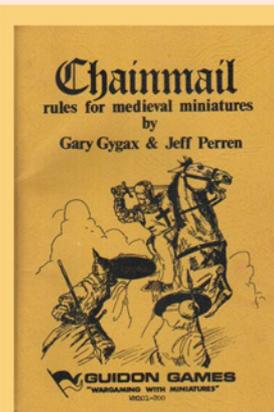
Règles de Base

Années d'éditions
de la gamme Fr :
1982 - 1991

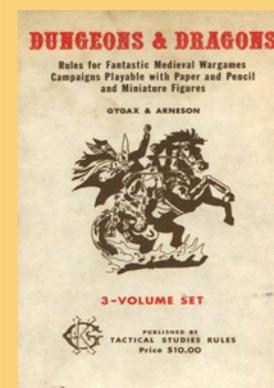
Origines :

Fin des années 1960, Gary Gygax, Dave Arneson, Jeff Perren et quelques autres amis étaient des joueurs assidus de wargames. Ensemble ils avaient créé un jeu à base médiévale fantastique «Chainmail» largement inspiré de l'œuvre de Tolkien. En 1968, Arneson et Dave Wesley voulurent donner un côté plus intéressant au jeu en incorporant des «buts» aux personnages. 1974, Arneson reprit le système de Chainmail et, avec l'aide de Gary Gygax, créa le premier jeu de rôle ! Les années suivantes, Gygax et Arneson jouèrent et testèrent leur jeu qui allait devenir Dungeons & Dragons, nommé plus tard Original Dungeons & Dragons (OD&D) pour le distinguer de D&D 3.0, le premier jeu de rôle. Il fut édité en 1974 sous la forme d'une boîte contenant trois livrets et une référence sheet (jamais traduits en français). Seules six classes sont disponibles dans la première édition : Fighting Man (guerrier), Magic

Fighting Man (guerrier), Magic User (magicien), Cleric (Clerc), l'Elfe, le Nain et le Hobbit ; Le Thief (voleur), le Paladin, le Druid (druide) et le Monk (moine) furent introduits au fil des suppléments. Les nombreuses références au wargame avec figurines Chainmail font que cette première édition ressemble plus à un supplément qu'à un jeu à part entière. Notamment, le système de combat qui est la base des éditions suivantes n'est présenté ici que comme une option et il est recommandé d'utiliser plutôt le système de Chainmail. En 1977, TSR mit en place une stratégie de division du jeu en deux gammes distinctes, normalement compatibles. D'un côté la boîte Dungeons & Dragons (D&D) destinée à l'initiation et de l'autre Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) destiné à un public déjà habitué au jeu. D&D est issu de OD&D qui lui-même était issu de Chainmail.



1971 - Chainmail -
Jamais traduit



1974 - Original D&D -
Jamais traduit

Les Différentes Révisions :

- OD&D 1974 à 1977 : **Original D&D Set (jamais traduite).**

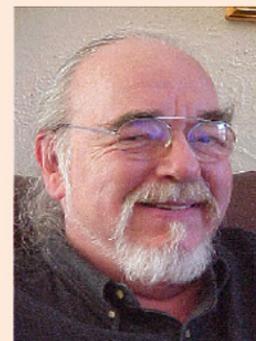
- **La Basic Set de 1977 à 1981 : Première révision, La «Blue Box», jamais traduite officiellement.** (En 1981, certains magasins parisiens, dont Descartes, demandent une traduction de la « Holmes » qui sera ainsi ajoutée dans les boîtes Holmes vendues sur Paris. Il s'agira de la toute première traduction française de D&D.)

- **La Basic Set de 1981 à 1983 : Est considérée comme la Deuxième Révision (elle correspond à la 1^{ère} impression de la boîte française en 1982).**

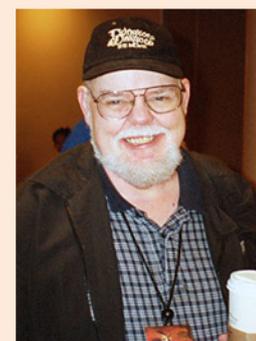
- **La Basic Set de 1983 à 1990 : Est considérée comme la Troisième Révision (elle correspond à la 3^e impression de la boîte française, en 1985).**

- **La Basic Set de 1991 : Quatrième Révision (elle correspond à la 8^e impression de la boîte française, en 1991).**

Il n'a jamais été question d'éditions, mais bien de révision des règles. Le problème est surtout la mauvaise traduction que font certains. Donc OD&D, puis 1^{ère} révision en 1977. En gros, ce sont des impressions, mais non des éditions.



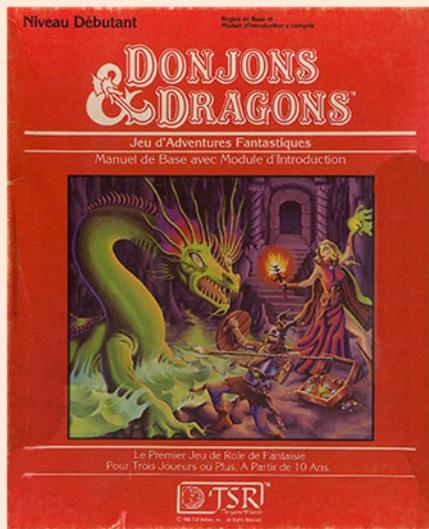
Ernest Gary Gygax
(27 juillet 1938 - 4 mars 2008)



Dave Arneson
(30 sept 1947 - 7 avril 2009)

LES DIFFÉRENTES IMPRESSIONS DE LA BOÎTE DE BASE

1982/1983



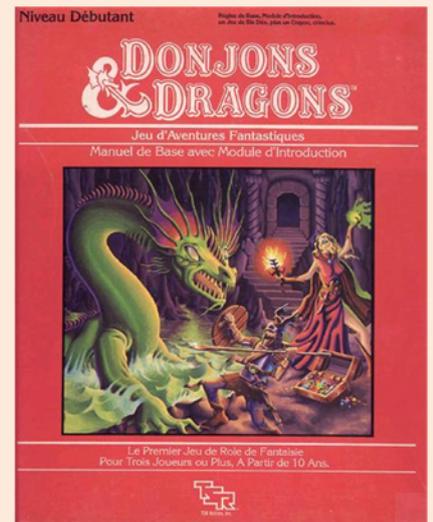
1982 - PREMIÈRE IMPRESSION

- Version révisée par Tom Moldvay et nommée « Donjons & Dragons » - Niveau Débutant - Jeu d'Aventures Fantastiques
- L'illustration de la couverture est d'Erol Otus
- Boîte orangée
- Bandeau supérieur « Règles de base et module d'introduction y compris »
- Logo de TSR : « Face logo »
- Le sous-titre des livrets est « Jeu d'aventures fantastiques »
- La boîte était accompagnée de la 1^{ère} impression du module B2 - Le Château-Fort aux Confins du Pays (face logo sur la couverture)
- Contient également le livret de règles, des dés et un stylo
- Imprimé aux U.S.A

Une rumeur dit que lors de sa sortie dans le commerce, les livrets étaient vendus sans boîte, en raison des difficultés d'approvisionnement. Ce fait n'a jamais pu être vérifié.

1983 - DEUXIÈME IMPRESSION

- Copie quasi conforme de la 1^{ère} impression
- L'illustration de la couverture est d'Erol Otus
- Boîte rouge
- Bandeau supérieur « Règles de base, module d'introduction, un jeu de six dés, plus un crayon ci-inclus »
- Logo de TSR : « Angled logo »
- Le sous-titre des livrets est « Jeu d'aventures fantastiques »
- Accompagné de la 2^{ème} impression du module B2 - Le Château-Fort aux Confins du Pays (angled logo sur la couverture)
- Imprimé aux U.S.A



Les termes créés à l'occasion de cette traduction n'ont pas fait l'unanimité et ont été changés à partir de la version sortie en 1985.

Contenu de la boîte:



Les 1er sets de dés étaient à colorier soi-même.



Titre : Donjons & Dragons, Niveau Débutant

Version des règles : D&D Règles de Base

Code TSR: #1011

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : D&D Générique

Première impression : 1982 (deux impressions)

ISBN : 0-88038-005-5

Auteur(s) : Ernest Gary Gygax, David Arneson, Révisé par J. Eric Holmes, puis *Tom Moldvay*

Cartographe(s) : David S. « Diesel »

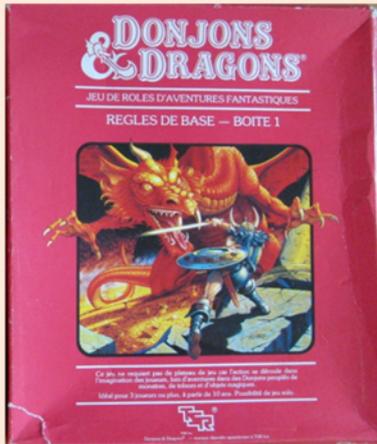
Illustrateur(s) : Erol Otus, Jim Roslof, Jeff Easley, Larry Elmore

Illustrateur(s) de couverture : Erol Otus

Traducteur(s) : Michael Price, Martine Robin, Anne Moreau

Format : Boîte en carton souple contenant deux livrets. Le 1^{er} à couverture souple de 64 pages (règles) et le 2^{ème} de 28 pages (module B2), un jeu de dés : d4, d6, d8, d10, d12, et d20 et un crayon.

1985 - TROISIÈME IMPRESSION



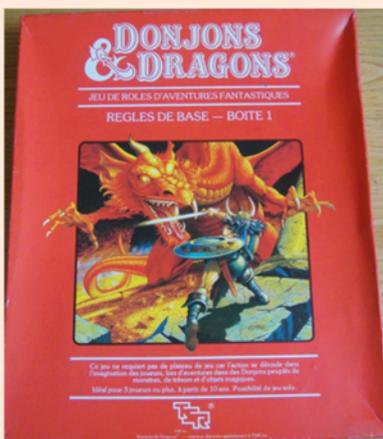
- Version révisée par Frank Mentzer et renommée « Donjons & Dragons » Règles de base - Boîte 1
- Boîte de couleur rouge, carton souple terne tirant légèrement sur le pourpre, le violet
- L'illustration de la couverture est de Larry Elmore
- Logo de TSR : « Angled logo »
- Cette impression comporte une faute d'orthographe sur les côtés de la boîte. À « tous droits réservés », il est écrit « tous droits réservés »
- Les livrets comportent des erreurs des inexactitudes et des maladroresses dans la pagination
- Sur les livrets il est mentionné « 3ème Edition »
- Le sous-titre des livrets est « Jeu de rôles fantastiques »

1986 - QUATRIÈME IMPRESSION

- Boîte de couleur rouge, carton souple et terne, l'illustration de la couverture est de Larry Elmore
- Logo de TSR : « Angled logo »
- La faute d'orthographe sur la boîte a été corrigée
- Les erreurs des livrets ont été corrigées
- Étrangement, la préface ainsi que la rubrique « Comment utiliser ce manuel » ont disparu, de même que la publicité pour SOLAR (cf. 2nde et 3^{em}e de couverture du livret du joueur)
- Sur les livrets il est mentionné « 3ème Edition »
- Le sous-titre des livrets est « Jeu de rôles d'aventures fantastiques »



1987 - CINQUIÈME IMPRESSION



- Boîte de couleur rouge, carton souple et terne, l'illustration de la couverture est de Larry Elmore
- Logo de TSR : « Angled logo »
- Boîte identique à la version précédente à l'exception d'un petit autocollant en bas à gauche de la partie inférieure de la boîte. Cet autocollant indique « La conformité du présent produit... », information qui sera sur les versions suivantes non plus sur un autocollant mais sur la boîte elle-même. À noter que cet autocollant se retire très facilement
- Sur les livrets il est mentionné « 4ème Edition »
- Le sous-titre des livrets est « Jeu de rôles d'aventures fantastiques »
- Publicité pour SOLAR à nouveau présente

1987 (Novembre) - SIXIÈME IMPRESSION

- Boîte de couleur rouge, carton plus rigide et terne, l'illustration de la couverture est de Larry Elmore
- Logo de TSR : « Angled logo »
- Au dos de la boîte et d'un livret a été ajoutée la mention « La conformité du présent produit aux normes obligatoires de sécurité est garantie par l'importateur. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois »
- La préface, la rubrique « Comment utiliser ce manuel » et la publicité SOLAR sont présentes
- Le sous-titre des livrets est « Jeu de rôles d'aventures fantastiques »
- Sur les livrets il est mentionné « 4ème Edition » ainsi que la date « Nov. 1987 »

1988 - SEPTIÈME IMPRESSION

- Boîte de couleur rouge, rigide, brillante et vernie.
- L'illustration de la couverture est de Larry Elmore
- Logo de TSR : « Angled logo »
- Les livrets sont identiques à ceux du tirage précédent
- Aucune date d'impression indiquée



Sixième et Septième impression

Contenu de la boîte :



Titre : Donjons & Dragons, Règles de Base - Boite 1

Version des règles : D&D Règles de Base

Code TSR : #1011

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : D&D Générique

Première impression : 1985 (huit impressions en tout)

ISBN : 0-88038-005-5

Auteur(s) : Ernest Gary Gygax, David Arneson, Révisé par J. Eric Holmes, puis Tom Moldvay et Frank Mentzer

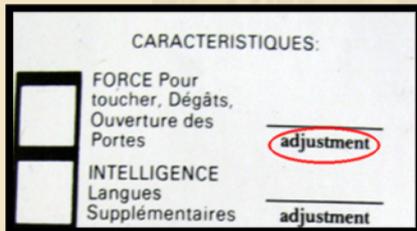
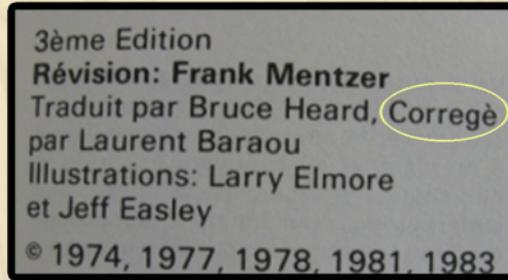
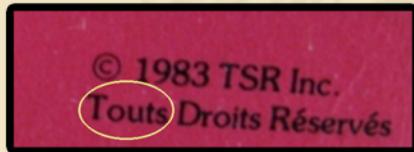
Illustrateur(s) : Jeff Easley, Larry Elmore, Jim Holloway

Illustrateur(s) de couverture : Larry Elmore

Traducteur(s) : Bruce Head, Laurent Barau

Format : Boîte en carton souple à rigide contenant deux livrets. Le 1^{er} à couverture souple de 64 pages (Manuel des joueurs) et le 2^{ème} de 56 pages (Livret de Règles du MD), un jeu de dés : d4, d6, d8, d10, d12, et d20.

LES ERREURS DE LA 3^{ÈME} IMPRESSION :



PUBLICITÉ DES ANNÉES 80

**LE POIDS DES MORTS
LE CHOC DES FANTÔMES.**

DONJONS & DRAGONS

ENFIN EN FRANÇAIS

LES FRUITS DE L'EXPERIENCE

**VOUS NE PARLEZ PAS ANGLAIS ?
HEUREUX VEINARDS !**

DES GÉNÉRATIONS D'ADVENTURERS SONT CROISSÉES EN CE MONDE... Mais vous, en tant que joueur, vous ne pouvez pas parler anglais... C'est là que nous intervenons.

Ouvrez vous ouvrir les portes de l'Aventure?

TSR FRANCE

1991 - HUITIÈME IMPRESSION



- Version révisée par Timothy B. Brown et renommée « LE NOUVEAU JEU Facile à Apprendre » - Dungeons & Dragons - Le Jeu
- L'illustration de la couverture est de Jeff Easley
- Logo de TSR : «Gold Angled logo»
- Boîte en couleur (mais surtout noire)
- Couvrant les niveaux 1-5, le jeu est censé être une amorce pour le D&D Rules Cyclopedia (jamais traduit)

Titre : Dungeons & Dragons, « LE NOUVEAU JEU Facile à Apprendre »
Version des règles : D&D Règles de Base
Niveaux : 1 à 5
Cadre de campagne : D&D Générique
Première impression : 1991
ISBN : 1-56076-082-6
Auteur(s) : Ernest Gary Gygax, David Arneson, Révisé par J. Eric Holmes, puis Tom Moldvay, Frank Mentzer, *Timothy B. Brown.*

Cartographe(s) : Troy Denning
Illustrateur(s) : Terry Dykstra, Brom, Clyde Caldwell, Jeff Easley, Fred Fields
Illustrateur(s) de couverture : Jeff Easley
Traducteur(s) : Michel Serrat
Format : Boîte en carton contenant Trois livrets. (Introduction au manuel des joueurs, Introduction au guide du maître, Introduction au Bestiaire monstrueux), un plan en couleur, six fiches décrivant le détail des persos du jeu, un écran illustré, six figurines en métal, sept dés.

Glossaire

alignement : Comportement d'un monstre ou d'un personnage.
caractéristique principale (CP) : Caractéristique la plus importante pour une classe de personnage donnée.
classe d'Armure (CA) : Degré de protection offert par l'armure que porte un personnage, ou par les défenses naturelles d'un monstre.
classe de personnage : Type de personnage.
corps à corps (mélée) : Combat qui se déroule dans les deux mètres, avec des armes de mêlée, des griffes ou des crocs.
dé (d4, d6, d8, d10, d12, d20, d%) : Type de dé à utiliser.
Dé de Vie (DV) : Nombre et type de dés à lancer pour déterminer les points de coup d'un monstre ou d'un personnage.
demi-humain : Elfe, nain ou petites gens.
dégâts : Dés servant à déterminer les points de coup perdus.
durée : Durée dans le temps des effets d'un sort.
encombrement : Effets du poids transporté par un personnage.
infravision : Faculté de voir dans la pénombre.
initiative : Jet de dé pour déterminer qui agit en premier.
jet de protection : Probabilité qu'un personnage échappe aux effets de certains types d'attaque (en esquivant, par chance ou volonté, etc.).
jet pour toucher : Score minimum sur 1d20 pour atteindre son adversaire.
Maître du Donjon (MD) : Joueur qui crée le donjon et les monstres.
médiateur : Joueur qui dit au MD ce que le groupe de personnages a décidé de faire.
moral : (ou bravoure) Degré de volonté pour affronter un danger ou pour prendre la fuite.
niveau d'expérience : Indication sur la puissance et les facultés d'un personnage.
niveau de donjon : Degré de danger d'un donjon. Plus le niveau est élevé, plus les monstres y seront puissants.
niveau du monstre : Indication sur la puissance d'un monstre (égale à son total de DV).
niveau de personnage : voir niveau d'expérience.
niveau du sort : Mesure de complexité et de puissance d'un sort.
personnage joueur (PJ) : Un personnage contrôlé par un joueur.
po : Pièce d'or. Monnaie de base dans D&D, ou mesure de poids équivalente à 50 g.
points d'expérience (XP) : Récompense donnée aux personnages pour avoir survécu à une expédition.
points de vie (pv) : Dégâts qu'un personnage ou un monstre peut soutenir avant de succomber.
PNJ (Personnage Non Joueur) : Tout personnage joué par le MD.
suivant : PNJ embauché par un aventurier.
tir de projectiles : Utilisation d'armes de jet (sur des cibles à plus de 2 m).
Vade Retro (contre morts-vivants) : Faculté d'un cleric à faire fuir des morts vivants.

GK (Gygax-Kaye) logo
1974 - 1979Lizax logo
1975 - 1978

© 1980 TSR Hobbies Inc. All Rights Reserved

TSR Face Logo
1975 - 1983Wizard logo
1978-1980Angled TSR logo
1982-1991Gold Angled TSR Logo
1991-1992TSR Dragon, Logo
1992-1999TSR Silver logo
1999 - 2003

PRÉSENTATION

Les règles sont réparties sur deux livrets d'une soixantaine de pages chacun :

- Le Manuel des Joueurs contient tout ce que doit connaître un joueur, classes, sortilèges, équipement etc...
- Le Livret du Maître dit tout sur les combats, les monstres, la magie, les trésors... il est plus orienté règles pures

LES PERSONNAGES

Pour donner vie à un aventurier, il suffit de :

- 1 - Tirer 3d6 afin de déterminer les six caractéristiques (Force, Intelligence, Dextérité, Sagesse, Constitution, Charisme)
- 2 - Choisir sa Classe ou Profession (Clerc, Guerrier, Voleur, Magicien, Elfe, Petite-Gens et Nain).
- 3 - Déterminer les Points de Vie, l'argent, l'équipement, les Jets de Protection.
- 4 - Donner un Alignement.

L'ALIGNEMENT

Trois philosophies guident les actes des personnages et des monstres. Chacune d'elles est appelée Alignement. Ces trois philosophies sont :

La loi : implique que tout doit être fait suivant un certain ordre et qu'obéir à ces règles fait partie d'une vie respectable. Le comportement Loyal peut être comparé à un comportement «bienfaisant»

Le Chaos : représente le contraire de la Loi. C'est l'acceptation d'une vie régie par la chance et le hasard. Les lois sont faites pour être brisées. Tenir ses promesses n'importe guère ; le mensonge et la tricherie sont plus utiles. Le comportement des Chaotiques pourrait être qualifié de «malfaisant».

La Neutralité : implique un équilibre entre la Loi et le Chaos. Il est important qu'aucun des pôles ne devienne plus puissant que l'autre, ce qui pourrait déséquilibrer le tout. Un comportement Neutre peut être considéré comme bienfaisant ou malfaisant, suivant la situation.

LES NIVEAUX ET L'EXPÉRIENCE

Le but dans Donjons & Dragons est de faire progresser votre personnage. À la fin de chaque aventure ou séance de jeu votre personnage gagne un certain nombre de Points d'Expérience en fonction des monstres qu'il a tués et aux trésors qu'il a découverts (magiques ou pas). Lorsqu'il a assez de points, il progresse en Niveau. À la création, le personnage est Niveau 1 et peut aller avec les règles de base, jusqu'au niveau 3. À chaque changement de Niveau il améliore ses aptitudes, Points de vie, sorts, etc.

LA MAGIE

Pour accéder à la magie vous devez être Magicien, Clerc ou Elfe. Les règles de bases vous proposent une trentaine de sorts.

Chaque sort est défini par sa portée, sa durée et ses effets. Si le sortilège est destiné à une personne non consentante, cette dernière aura droit à un Jet de Protection (réussir un certain jet de dé pour résister aux effets de l'enchantement). Il existe également une multitude d'objets magiques. Anneaux, potions, épées.

LE COMBAT

Les combats se divisent en rounds. Un round est la durée d'une action pour un personnage, comme effectuer une passe d'arme, lancer un sort, boire une potion, etc.

Les personnage agissent l'un après l'autre, l'ordre étant défini par l'initiative. La valeur de l'initiative est déterminée par un jet de dés (qui peut être soumis à divers modificateurs).

Pour toucher un adversaire, vous devez transpercer sa Classe d'Armure (CA). Pour ce faire, lancez 1d20. Ajustez le résultat en fonction de la force du personnage et reportez-vous à la table de combat de votre personnage. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur au chiffre indiqué, vous touchez votre adversaire et lui infligez des Points de Dégâts.

La CA est la protection de votre personnage, elle est déterminée par l'armure portée (cuir, cottes de mailles, etc.).

CONCLUSION

Système de règles qui tourne bien. Il est parfaitement adapté aux aventures en « intérieur », souterrains, donjons, etc. En « extérieurs » c'est moins évident. La masse de règles, leur organisation brouillonne, peut démotiver les néophytes.

Le défaut majeur de ce système réside dans l'utilisation trop intensive des dés. Un joueur malchanceux peut très bien avoir un personnage «moyen», alors qu'un autre, plus favorisé par le hasard, pourra avoir un véritable surhomme.

Le système d'expérience aussi peut pousser les joueurs à juste vouloir « taper et ramasser » et accumuler les objets magiques.

LES PETITS PLUS DU DONJON

UN JEU QUI A DE LA CLASSE

Donjons & Dragons est, dès l'origine, un jeu fondé sur un système de classes. Dans l'édition de 1974, ce que l'on appelle aujourd'hui OD&D, les joueurs se voyaient proposer six classes (et non trois classes comme souvent entendu car les races sont considérées comme des classes) : les guerriers (fighting-men), magiciens (magic-users) et clercs (clerics) ainsi que les Elfes (Elves), les Nains (Dwarves) et les Petite-gens (Halflings). Les deux premières puisaient leurs racines dans Chainmail, le wargame à figurines par lequel tout a commencé, tandis que la troisième était présentée comme une sorte de croisement entre les deux.

Rapidement, les suppléments vinrent en proposer de nouvelles, devenues classiques : le paladin et le voleur, puis le moine et l'assassin, enfin le druide. Dans le même temps, revues et fanzines proposaient leurs propres classes, dont certaines comme le voleur parvenaient à l'officialisation que constituait la publication par TSR.

Lorsque la publication d'AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) fut annoncée, la liste « officielle » était la suivante : clerc, druide, guerrier, paladin, rôdeur, magicien, illusionniste, voleur et assassin, plus le barde, classe à laquelle on accédait par un curieux parcours de multiclassage. La sorcière semble avoir été écartée, bien qu'elle ait été annoncée dans la première « boîte de base », celle rédigée par Eric J. Holmes en 1978.

De nombreuses classes furent proposées, à longueur de magazines, sans parvenir à s'imposer. La « troisième édition et demi » (D&D 3.5) proposait, outre le système des classes de prestige, un nombre croissant de classes supplémentaires, tout comme la seconde avait proposé une multitude de « kits » et de variantes. Mais force est de constater qu'une seule d'entre elle est entrée dans le premier manuel des joueurs de la quatrième édition, le warlord, pour des raisons qui semblent liées au système de combat et à l'organisation des groupes d'aventuriers. Les autres viennent en suppléments, et les classes « de base » restent fondamentalement les mêmes.

Ce système des classes a été décrié depuis presque aussi longtemps que le jeu de rôle existe, tout en exerçant une certaine fascination. Décrié, parce qu'il était considéré comme un cadre rigide – auquel on opposait autrefois les systèmes à compétences, réputés plus souples, supposés permettre la création de personnages moins stéréotypés et plus originaux. Fascinant, à tel point que Vampire, qui avait révolutionné le monde du jeu de rôle dans les années 1990, était fondamentalement un système de jeu fondé sur les classes, avec sept « clans » de vampires – derrière lesquels on retrouvait sans peine les classes d'AD&D.

Donjons & Dragons subit lui-même l'influence de cette pression. Dès 1975, Empire of the Petal Throne, un jeu publié par TSR avec des règles très proches de celles de D&D, possédait un système de compétences, non chiffrées. La même année, les voleurs voyaient leurs capacités évaluées en pourcentages – ce qui fait dire à certains old-schoolers que son introduction était déjà sur la route de l'enfer des compétences. Puis Oriental adventures (1985) introduisait un embryon de système de compétences dans AD&D. C'est la troisième édition qui systématisa leur emploi, en faisant un élément fort du système, par une méthode complexe qui tentait de concilier la souplesse réputée des compétences avec le cadre des classes.

Pourtant – et les concepteurs de l'édition suivante semblent en avoir tiré des leçons – si classes et compétences sont a priori compatibles, on ne peut pas faire éclater les classes sans bouleverser ce qui fait leur force : ce sont des stéréotypes, et c'est précisément ce qui les rend si intuitives pour les joueurs. Guerrier, magicien, voleur, trouvent immédiatement un écho dans les livres, les bandes dessinées, les films que les joueurs ont lus ou vus. Plus cet écho est fort, plus une classe fonctionne bien : le joueur comprend immédiatement ce dont il s'agit, les autres également, et sa place dans le groupe, sa façon de jouer sont toutes trouvées. Il ne lui reste plus qu'à ajouter le petit plus de personnalisation qui fait la différence avec l'autre personnage de la même classe. Combien de maîtres de jeu n'ont-ils pas constaté que, face à un système de compétences, la plupart des joueurs tendent à reconstituer plus ou moins intuitivement les mêmes stéréotypes que les classes ? Le système des classes de personnages, contesté depuis plus de 35 ans tout en restant le plus populaire, tient donc sa puissance de sa rusticité même.

Snorri

LE PATRIMOINE GÉNÉTIQUE DE CHAINMAIL DANS D&D:

Pour les amateurs de OD&D, il est évident que la règle de jeu pour figurines Chainmail est à l'origine de notre jeu de prédilection à tous.

La règle de OD&D suppose même l'usage de Chainmail dans bien des cas de figure : combat, description des monstres...

Mais lorsque l'on prend une règle plus tardive de D&D, par exemple l'emblématique première version traduite en français, D&D 1981 révisée par Tom Moldvay et traduite en 1982, que reste-t-il de l'héritage Chainmail ?

Je me suis amusé à chercher les traces de Chainmail dans cette version tardive, et j'ai été finalement surpris par le nombre de concepts repris en l'état ou légèrement modifiés (le numéro des pages de Chainmail renvoie à la 3^e édition) :

p.9 : initiative sur 1d6 ; déroulement d'un combat (déplacement, tir, corps à corps...)

p.11 : fatigue (repos 1 tour/6)

p. 17 : moral sur 2d6

p. 29-37 : monstres « de base » de D&D

p. 30 : la notion de niveau pour les guerriers (normal man, hero, superhero) et les magiciens (seers, magicians, warlocks, sorcerers)

p. 31-36 : chances de sauvegarde : poison, souffle du dragon, pétrification, sorts

p. 31 : sorts « de base » de D&D

p. 32 : nombre de sorts en fonction du niveau du magicien

p. 33 : niveau de sort (appelé ici complexité)

p. 38 : armes et armures magiques (épées et flèches magiques notamment)

p. 39 : alignement (loi, neutre, chaos)

p. 41 : concept de classe d'armure : on retrouve les huit CA classique, de « Armure de plates+bouclier à rien » ; portée des flèches et armes de jet (courte, moyenne, longue)

la liste n'est certainement pas complète, mais c'est déjà pas mal, non ?!

On peut aussi considérer que la matrice de combat, si elle diffère de celle de D&D1981 est déjà là.

Il y a pourtant des absences : caractéristiques des personnages (FOR, DEX...), les points d'expérience...

Chainmail était une règle de wargame avec figurines, ne l'oublions pas !

de Gedeon

Module B2 LE CHÂTEAU FORT AUX CONFINS DU PAYS

Première impression française (1982) :

- *Couleur* : bleu clair
- *Lieu d'impression* : USA
- *Logo TSR* : « Face logo »
- *Mention dans le bandeau rouge* : « Module d'Introduction pour Personnages de Niveau 1-3 »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventures - Niveau Débutant »
- *Version boîte D&D* : 1^{ère} impression - 1982

Seconde impression française (1983) :

- *Couleur* : bleu clair
- *Lieu d'impression* : USA
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention dans le bandeau rouge* : « Module d'Introduction pour Personnages de Niveau 1-3 »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventures - Niveau Débutant »
- *Version boîte D&D* : 2^e impression - 1983

La première impression française était incluse dans la « boîte rouge » de 1982 de Tom Moldvay. Par la suite le module fut vendu séparément.

À part l'illustration d'Holloway à la page 1 (la représentation d'un owlbear combattant avec un groupe d'aventuriers), le reste du module est exempt de toute illustration.

DESCRIPTION :

Le chaos se cache aux confins du Royaume...

Pendant longtemps le château fort aux confins du pays était la première forteresse contre les forces du Chaos. Ici on raconte des contes merveilleux de guerriers courageux qui provoquent les forces mauvaises pour protéger la liberté du Royaume. Ces contes d'aventures et de trésors sont venus jusqu'à vous, et maintenant, après un voyage de plusieurs jours, vous et vos compagnons êtes devant le Château fort.

Etes-vous prêts à ajouter vos noms à la longue liste des héros qui ont trouvé l'aventure et la richesse dans ce pays?

Ce scénario est conçu pour 6 à 9 personnages, de niveau 1-3, utilisant les règles de la boîte de base de Donjons & Dragons. Ce module a été spécifiquement conçu pour l'initiation.

Ce module est écrit par Gary Gygax l'un des créateurs de D&D.

L'avis d'un dragon : Le château fort aux confins du pays est un module d'introduction très ouvert dans le sens où il laisse libre cours à l'imagination des joueurs (et du maître du donjon). Le contexte du château fort peut servir de base à de nombreuses quêtes.

B2 Module D'Introduction pour Personnages de Niveau 1-3

DONJONS & DRAGONS

Module d'Aventures - Niveau Débutant

Le Château Fort Aux Confins du Pays

Par Gary Gygax



Voyagez au Château fort aux confins du pays où les forces de Chaos provoquent toujours la liberté du Royaume. Quel mal menaçant se cache dans les cavernes profondes qui se trouvent dans les forêts noires et embrouillées?

TSR

Première Impression 1982

B2 Module D'Introduction pour Personnages de Niveau 1-3

DONJONS & DRAGONS

Module d'Aventures - Niveau Débutant

Le Château Fort Aux Confins du Pays

Par Gary Gygax



Voyagez au Château fort aux confins du pays où les forces de Chaos provoquent toujours la liberté du Royaume. Quel mal menaçant se cache dans les cavernes profondes qui se trouvent dans les forêts noires et embrouillées?

TSR

Seconde Impression 1983

Code : #4502 (B2)

Système de règles : D&D Règles de Base

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression: 1982 (deux impressions)

ISBN : 0-88038-006-3

Auteur(s) : Ernest Gary Gygax

Cartographe(s) : David S. 'Diesel' LaForce

Illustrateur(s) : Erol Otus, Jim Roslof

Illustrateur(s) de couverture : James 'Jim' Holloway

Traducteur(s) : Anne Moreau

Format : Livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Module B3

LE PALAIS DE LA PRINCESSE ARGENTA

Première impression française (1983) :

- *Couleur* : vert foncé
- *Lieu d'impression* : USA
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventures - Niveau Debutant »
- *Mention dans le bandeau rouge* : « Module d'Introduction pour personnages de Niveaux »
- *Version boîte D&D* : 2^{ème} impression - 1983

Seconde impression française (1986) :

- *Couleur* : vert clair
- *Lieu d'impression* : France par PUBLI R.A.
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Une Aventure pour les Règles de Base »
- *Mention dans le bandeau rouge* : « Aventure pour Personnages de Niveau 1-3 »
- *Version boîte D&D* : 4^{ème} impression - 1986
- Le numéro de référence propre à TSR marqué dans le coin inférieur gauche a disparu

Par rapport à la version US, certaines illustrations internes ont changé de place et la moitié des illustrations intérieures sont manquantes, la première page est différente.

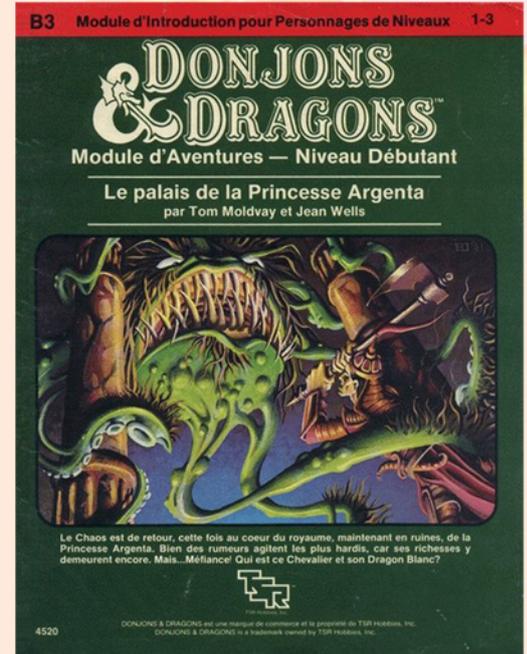
DESCRIPTION :

Il y a encore peu de temps, la vallée était verdoyante et les animaux y vivaient libres, parmi les champs dorés. La Princesse Argenta gouvernait ce pays paisible et prospère, et son peuple était heureux et en sécurité. Puis un jour, vint des cieux un guerrier, monté sur un dragon blanc, et au cours de la nuit qui suivit, le petit royaume fut dévasté.

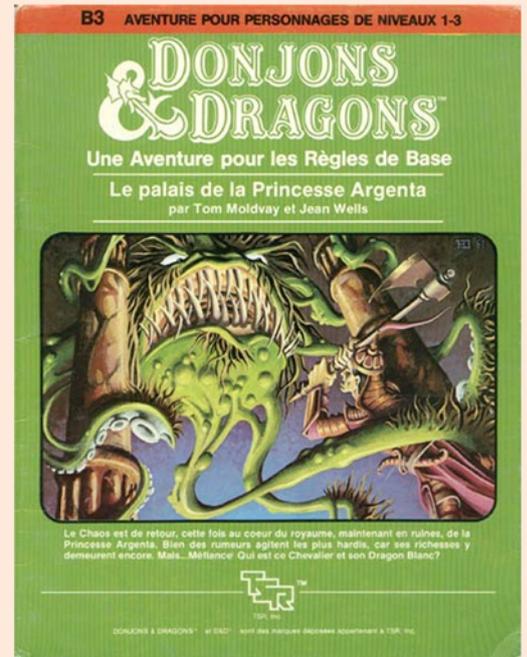
Il n'en reste aujourd'hui que ruines et rumeurs, et ces légendes qui demeurent, mentionnent un fabuleux trésor encore enterré quelque part, au cœur du Palais de la Princesse Argenta.

Ce scénario est conçu pour 6 à 10 personnages, de niveau 1-3, utilisant les règles de la boîte de base de Donjons & Dragons. Ce module a été spécifiquement conçu pour l'initiation.

L'avis d'un dragon : Un bon gros porte-monstre-trésor classique, avec en toile de fond une petite histoire. Ce module convient parfaitement à une équipe de joueurs débutants qui souhaite découvrir les mécanismes du jeu.



Première Impression 1983



Seconde Impression 1986

Code : #4520 (B3)

Système de règles : D&D Règles de Base

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression: 1983 (deux impressions)

ISBN : 0-88038-032-2

Auteur(s) : Tom Moldvay, Jean Wells

Cartographe(s) : David S. 'Diesel' LaForce, Jean Wells

Illustrateur(s) : Darlene, Jeff Dee, James 'Jim' Holloway, Harry Quinn, Jim Roslof

Illustrateur(s) de couverture : Erol Otus

Traducteur(s) : Anne Moreau

Format : Livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.



Module B4 LA CITÉ PERDUE

Première impression française (1983) :

- *Couleur* : violet
- *Lieu d'impression* : USA
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventures - Niveau Debutant »
- *Mention dans le bandeau rouge* : « Module d'Aventure pour personnages de Niveaux 1-3 »
- *Version boîte D&D* : 2^{ème} impression - 1983

Seconde impression française (1986) :

- *Couleur* : bleu royal
- *Lieu d'impression* : France par PUBLI R.A.
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Une Aventure pour les Règles de Base »
- *Mention dans le bandeau rouge* : « Aventure pour Personnages de Niveau 1-3 »
- *Version boîte D&D* : 4^{ème} impression - 1986

Le module ressemble à la troisième impression US, avec une exception : à peu près un tiers des illustrations sont manquantes et la plupart ont été redimensionnées et changées de place.

DESCRIPTION :

Perdu dans le désert ! Le seul espoir est une cité en ruine émergeant du sable. Nourriture, eau et santé attendent les héroïques aventuriers à l'intérieur de cette ancienne pyramide dirigée par une étrange race d'êtres portant un masque.

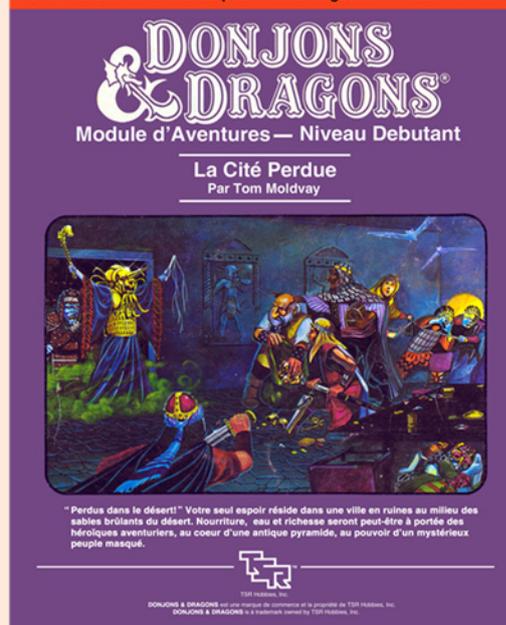
Ce module inclut un plan sur la couverture intérieure et un livret descriptif d'une aventure déjà prête pour DONJONS & DRAGONS Basic. Il inclut aussi suffisamment d'informations pour continuer l'aventure au delà du niveau 3, utilisant les règles Expert de Donjons & Dragons.

Le titre de travail de B4 Lost City fut "The Lost City of Cynidecia"

Ce scénario est conçu pour 6 à 10 personnages, de niveau 1-3, utilisant les règles de la boîte de base de Donjons & Dragons. Ce module a été spécifiquement conçu pour l'initiation.

L'avis d'un dragon : La Cité perdue semble de prime abord être un gigantesque donjon mais les aventuriers peuvent user de diplomatie avec les différentes factions. L'histoire désespérée des Cynidicéens peut donner lieu à des développements assez riches, voire surprenants.

B4 Module d'Aventures pour Personnages de Niveaux 1-3 4521



Première Impression 1983

B4 Module d'Aventures pour Personnages de Niveaux 1-3 4521



Seconde Impression 1986

Code : #4521 (B4)

Système de règles : D&D Règles de Base

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : 1985 (deux impressions)

ISBN : 0-935696-55-5

Auteur(s) : Tom Moldvay

Cartographe(s) : David S. 'Diesel' LaForce

Illustrateur(s) : James 'Jim' Holloway, Harry Quinn, Stephen D. Sullivan

Illustrateur(s) de couverture : James 'Jim' Holloway

Traducteur(s) : Anne Moreau, Michael Price, Bruce Heard

Format : Livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Module B5

HORREUR SUR LA COLLINE

Première impression française (1983) :

- *Couleur* : vert foncé
- *Lieu d'impression* : Royaume-Uni
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventures - Niveau Debutant »
- *Mention dans le bandeau rouge* : Aucune
- *Version boîte D&D* : 2^{ème} impression - 1983

Seconde impression française (1986) :

- *Couleur* : vert foncé
- *Lieu d'impression* : France
- Identique à l'impression précédente hormis un rectangle de couleur au dos qui cache l'ancien lieu et date d'impression.

DESCRIPTION :

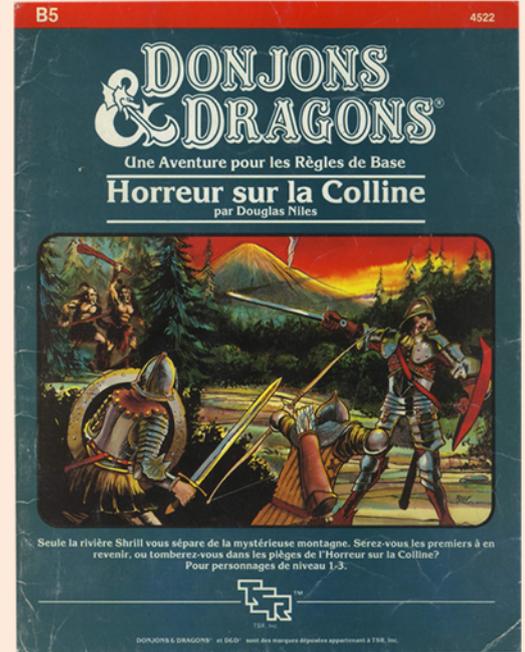
C'est la fin du chemin. Un fort isolé se dresse sur la berge d'un grand fleuve. C'est ici que se retrouvent les aventuriers pour préparer leur conquête de la Colline, cette masse imposante qui domine cette petite communauté.

La Colline est truffée de monstres, dit-on, et une sorcière y aurait aussi élu domicile. Depuis, aucun visiteur n'en est jamais revenu pour prouver ou démentir les rumeurs. L'appel de l'aventure est trop fort pour abandonner, et seul le fleuve vous barre le chemin. Aventuriers, une barque vous attend !

Ce scénario est conçu pour 5 à 10 personnages, de niveau 1-3, utilisant les règles de la boîte de base de Donjons & Dragons. Ce module a été spécifiquement conçu pour l'initiation.

L'avis d'un dragon : Ce module B5 ne demande pas beaucoup de réflexion pour être réussi, mais plutôt de solides cogneurs et des sorts de soins en quantité. Après une telle aventure les joueurs seront rodés aux mécanismes de combat du système D&D et disposeront de suffisamment de richesses pour s'équiper très correctement.

Un module pour débutants, très dangereux mais aussi très lucratif, dans la série porte, monstre, trésor.



Première Impression 1983

Code : #4522 (B5)

Système de règles : D&D Règles de Base

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression: 1983 (deux impressions)

ISBN : 0-88038-046-2

Auteur(s) : Douglas Niles

Illustrateur(s) : James 'Jim' Holloway

Illustrateur(s) de couverture : Jim Roslof

Traducteur(s) : Bruce A. Heard

Format : Livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Pour les curieux :

Les scénarios de D&D sont tous regroupés par code :

- La série des modules B pour l'édition D&D Règles de Base, niveau 1 à 3.

- La série des modules X pour l'édition D&D Règles Expert, niveau 4 à 14.

- La série des modules CM pour l'édition D&D Règles Compagnon, niveau 15 à 25.

Mystara :

Au départ les scénarios n'étaient pas situés dans un monde précis. À partir de la série de modules Expert (de X1 à X13), TSR (Tactical Studies Rules) décida de les localiser de manière plus précise, en situant des royaumes dans une vaste région nommée le Known World (« le Monde Connu ») plus communément appelée Mystara.



Module B6 LA SECTE MASQUÉE

Première impression française (1984) :

- *Couleur* : violet
- *Lieu d'impression* : Royaume-Uni
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Une aventure pour les Règles de Base »
- *Mention dans le bandeau rouge* : « Section Spéciale à Découper »
- *Version boîte D&D* : 2^{ème} impression - 1983

Seconde impression française (1986) :

- *Couleur* : mauve
- *Lieu d'impression* : France
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Une Aventure pour les Règles de Base »
- *Mention dans le bandeau rouge* : « Section Spéciale à Découper »
- *Version boîte D&D* : 4^{ème} impression - 1986

Les pages de la 1ère impression sont un peu plus épaisses, la couleur du module est différente, elle est plus violette que mauve.

DESCRIPTION :

« La veuve est absolument sûre qu'il y a des démons dans sa maison. Elle les entend la nuit dans sa cave et ils l'appellent. Mais elle est vieille et apeurée ; ses nerfs lui jouent parfois de mauvais tours. »

Ce module d'aventures spéciales comprend une section à découper, pour fabriquer des bâtiments et des personnages, afin de jouer en trois dimensions.

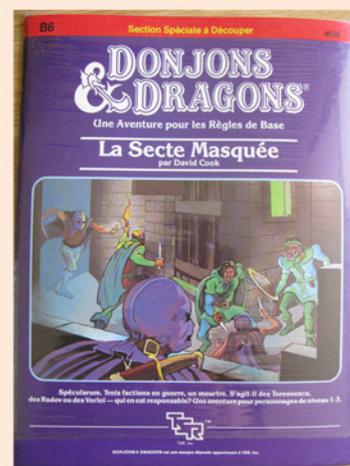
C'est la première et unique aventure urbaine pour D&D. L'action se déroule dans la ville de Specularum, capitale du Grand Duché de Karameikos.

La carte de Specularum n'est pas très détaillée mais est différente de celle qui sera donnée ensuite dans le Gazetteer 1 - Le Grand Duché de Karameikos (1987).

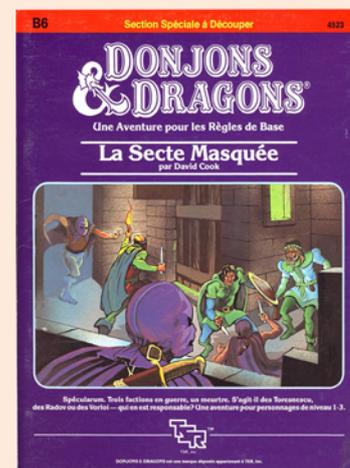
L'aventure est un module qui s'éloigne du genre « Old School » (un Lieu et aucune histoire sauf celle qui sera forgée par les joueurs) pour construire une intrigue « policière » où les personnages devront enquêter sur un meurtre.

L'avis d'un dragon : « La Secte masquée » offre un vrai renouvellement au genre avec une aventure urbaine certes sans grande surprise, mais efficace.

Une différence majeure avec les autres scénarios est que les personnages pourraient se retrouver à la fin avec de puissants ennemis dans les élites de Karameikos alors que les modules se terminent généralement par l'élimination de quelques monstres ou créatures inhumaines.



Première Impression 1984



Seconde Impression 1986

Code : #4523 (B6)

Système de règles : D&D Règles de Base

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : 1984 (deux impressions)

ISBN : Inconnu

Auteur(s) : David 'Zeb' Cook

Cartographe(s) : Dennis Kauth

Illustrateur(s) : Jim Roslof

Illustrateur(s) de couverture : Steve Chappell

Traducteur(s) : Bruce A. Heard

Format : Livret de 16 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Module B7

RAHASIA

Première impression française (1984) :

- *Couleur* : vert olive
- *Lieu d'impression* : Royaume-Uni (livret) ; France (couverture)
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventures de base »
- *Mention dans le bandeau rouge* : « Aventure de Niveau 1-3 »
- *Version boîte D&D* : 2^{ème} impression - 1983

Seconde impression française (1986) :

- *Couleur* : vert olive
- *Lieu d'impression* : Royaume-Uni (livret) ; France, Paris (couverture)
- Identique à l'impression précédente
- *Version boîte D&D* : 4^{ème} impression - 1986

DESCRIPTION :

La Montagne Grise se dresse au-dessus d'une verte forêt elfique. Son temple était un havre pour la méditation et l'étude - jusqu'à ce qu'un clerc malfaisant, connu sous le nom du Rahib, s'en empare.

Loin, sous la montagne, il fait les cent pas devant le grand autel du temple. Un servent en robe brune entre soudain et tombe à ses genoux, tremblant à la vue de la panthère noire du Rahib. « Grand Rahib », des aventuriers sont arrivés au village dès le soleil levant - ces étrangers protègent maintenant Rahasia.

Une grimace déforme les traits du Rahib. « Il me faut Rahasia ! Attaquez cette nuit. » Alors que le servent se retire précipitamment, le félin émet un grondement sourd.

Agrippant la laisse de la panthère, le Rahib arpente la salle, parlant à haute voix: « Il nous faut nous débarrasser de ces étrangers rapidement ; le secret sous la montagne ne peut attendre davantage. »

Ce scénario est conçu pour 5 à 8 personnages, de niveau 1-3, utilisant les règles de la boîte de base de Donjons & Dragons. Ce module a été spécifiquement conçu pour l'initiation.

Il a été écrit par Tracy Hickman et son épouse Laura Hickman. Tracy Hickman va devenir l'auteur principal avec Margaret Weis de la campagne Dragonlance.

L'avis d'un dragon : Rahasia offre un challenge délicat aux aventuriers puisqu'ils doivent éviter de tuer leurs adversaires (envoûtés). Certaines rencontres sont intéressantes, mais il reste quelques points à améliorer. Enfin notons l'introduction classique : l'appel au secours de la princesse explorée

Cette aventure est conçue pour la boîte de Base de DONJONS & DRAGONS (R) et ne peut être jouée sans les Règles de Base de D&D (R) produites par TSR, Inc.

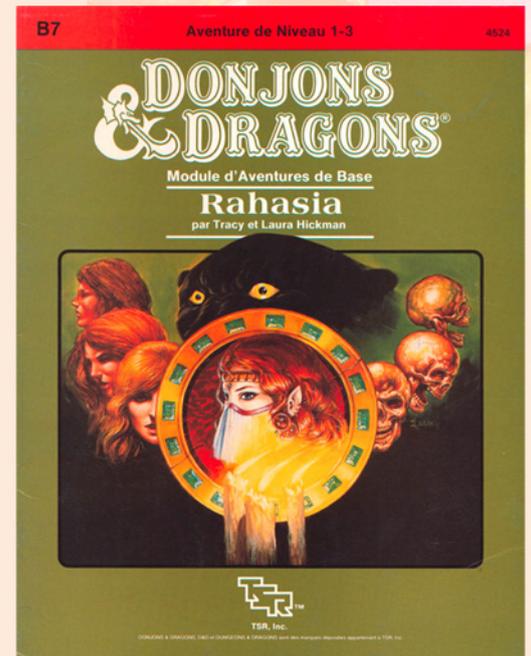
© 1984 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.
Imprimé au Royaume-Uni.

1ère Impression

2ème Impression

Cette aventure est conçue pour la boîte de Base de DONJONS & DRAGONS (R) et ne peut être jouée sans les Règles de Base de D&D (R) produites par TSR, Inc.

© TSR, Inc. Tous Droits Réservés.
Printed in France by D'Elle & A. Paris



Première Impression 1984

Code : #4524 (B7)

Système de règles : D&D Règles de Base

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : 1984 (deux impressions)

ISBN : 0-88038-113-2

Auteur(s) : Tracy Hickman, Laura Hickman, Curtis H. Smith

Cartographe(s) : David S. 'Diesel' LaForce, David C. Sutherland III

Illustrateur(s) : Jeff Easley, Timothy Truman

Illustrateur(s) de couverture : Jeff Easley

Traducteur(s) : Bruc A. Heard

Format : Livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

La petite histoire :

Rahasia est un module qui a été initialement édité par la compagnie Daystar West Media en 1979 (100 à 200 exemplaires).

L'aventure est achetée par TSR qui l'édite comme module RPGA (1983), puis dans sa version B7 pour la gamme D&D. B7 Rahasia combine d'ailleurs les modules RPGA1 (Rahasia) et RPGA 2 (Black Opal Eye).

Module B8 L'ODYSSÉE DU ROCHER

Première impression française (1987) :

- *Couleur* : rouge cardinal
- *Lieu d'impression* : USA (livret) ; France par Publi R.A. (couverture)
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Une Aventure pour les Règles de Base »
- *Mention dans le bandeau rouge* : « Aventure de Niveau 1-3 »
- *Version boîte D&D* : 5^{ème} impression - 1987

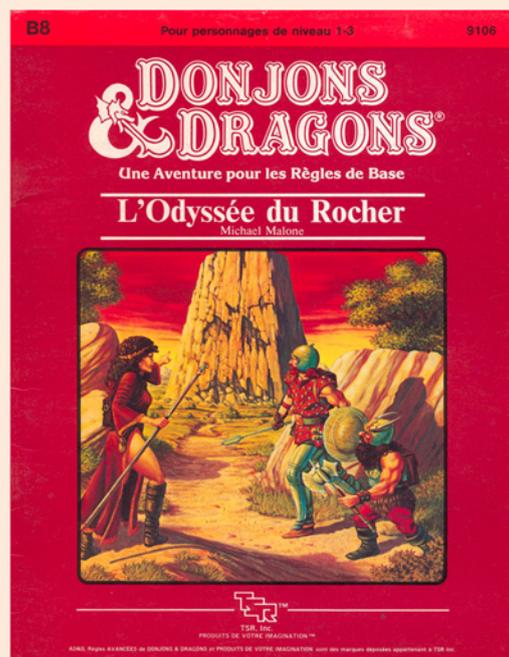
DESCRIPTION :

« Le magicien Lirdrium Arkayz recrute les aventuriers pour se rendre jusqu'au Roc, un pic montagneux transformé en forteresse où ils doivent récupérer un talisman de grande puissance. »

Ce scénario est conçu pour 6 à 8 personnages, de niveau 1-3, utilisant les règles de la boîte de base de Donjons & Dragons. Cette aventure a été réalisée pour être jouée en convention.

Le scénario n'a pas été prévu pour être intégré avec la continuité dans le Monde Connu de Mystara, il y a quelques conseils pour le faire p. 30 mais par la suite les Gazetteers négligeront complètement cette aventure.

L'avis d'un dragon : Module qui se déroule essentiellement en extérieur, mais la faiblesse de l'histoire, son extrême linéarité fait que ce scénario est le plus mauvais de la série des B. Les joueurs ne sont plus que des instruments secondaires dans une histoire dont ils ne sont que des spectateurs.



Code : #9106 (B8)

Système de règles : D&D Règles de Base

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : 1987 (une impression)

ISBN : Inconnu

Auteur(s) : Michael Malone

Cartographe(s) : David S. 'Diesel' LaForce

Illustrateur(s) : Doug Watson

Illustrateur(s) de couverture : Larry Elmore

Traducteur(s) : Bruce A. Heard

Format : Livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

FACULTES SPECIALES DES VOLEURS

VADE RETRO

Pick Pocket	<input type="text"/> %	Déplacement silencieux	<input type="text"/> %
Crochetage	<input type="text"/> %	Dissimulation	<input type="text"/> %
Détection des pièges	<input type="text"/> %	Escalade	<input type="text"/> %
Désamorçage	<input type="text"/> %	Perception des bruits	<input type="text"/> %

Niveau Du Clerc	Squelette	Zombie	Goule	Nécro.
	<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> R			
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 11			

L'EQUIPEMENT

Sac à dos	Poids	Sur le sac	Poids	Ceinture	Poids
Poids total		Poids total		Poids total	

Sacoche	Poids		Poids
Poids total		Poids total	

POSSESSIONS

POTIONS

RATIONS

Platine (PP)	<input type="text"/>	Electrum (PE)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Or (PO)	<input type="text"/>	Argent (PA)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Cuivre (PC)	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

GEMMES

OBJETS MAGIQUES EQUIPES

Pierreries	Nbre	Valeur

Bandeau _____

Lunettes _____

Cape _____

Amulette _____

Robe _____

Gilet _____

Ceinture _____

Bracelets _____

Gants _____

Anneau _____

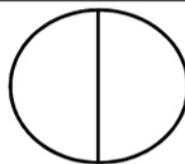
Anneau _____

Bottes _____

ENCOMBREMENT

Poids Porté	Vitesse Normale	Vitesse Rencontre	Vitesse Course

Sorts Niveau



Nbre de Sorts Par Jour

□□□□□□□□

NOM DU SORT		INCANTATION	PORTEE	COMPOSANTES
ZONE D'EFFET	DUREE	JET DE SAUVEGARDE	RESISTANCE M.	PAGE
DESCRIPTION				

□□□□□□□□

NOM DU SORT		INCANTATION	PORTEE	COMPOSANTES
ZONE D'EFFET	DUREE	JET DE SAUVEGARDE	RESISTANCE M.	PAGE
DESCRIPTION				

□□□□□□□□

NOM DU SORT		INCANTATION	PORTEE	COMPOSANTES
ZONE D'EFFET	DUREE	JET DE SAUVEGARDE	RESISTANCE M.	PAGE
DESCRIPTION				

□□□□□□□□

NOM DU SORT		INCANTATION	PORTEE	COMPOSANTES
ZONE D'EFFET	DUREE	JET DE SAUVEGARDE	RESISTANCE M.	PAGE
DESCRIPTION				

□□□□□□□□

NOM DU SORT		INCANTATION	PORTEE	COMPOSANTES
ZONE D'EFFET	DUREE	JET DE SAUVEGARDE	RESISTANCE M.	PAGE
DESCRIPTION				

Soyez les bienvenus dans le monde de l'imaginaire. Vous allez commencer un voyage qui vous mènera dans des mondes où la magie et les monstres sont la norme, où la loi et le chaos, le bien et le mal sont à jamais en conflit, où l'aventure et l'héroïsme sont à la base de tout ce que recherchent ceux qui s'engagent dans des aventures peu ordinaires. Tel est le royaume dans lequel se déroule le jeu d'aventures de DONJONS & DRAGONS™. Si vous décidez de participer aux aventures et aux plaisirs qu'offre ce scénario, arrêtez de lire dès maintenant. En effet les renseignements fournis dans ce scénario sont destinés au Maître de Donjon ou MD pour qu'il puisse vous guider, vous et les autres joueurs, dans toute une série d'aventures palpitantes. En savoir trop sur ce que contient le reste du module ruinera la surprise et l'excitation que suscite le jeu.

CRÉATION DES PERSONNAGES

Pour ce scénario débutant, de niveau 1 avec 0 point d'expérience, le MD devra demander aux joueurs de créer un clerc (humain), un combattant (semi-orque), un magicien (semi-elfe), un voleur (nain). S'il s'avérait que le nombre de joueurs soit inférieur ou supérieur à quatre, au MD d'ajuster à sa convenance, en ajoutant un personnage non joueur, ou bien en inventant une introduction pour le (ou les) personnage(s) surnuméraire(s). En gardant à l'esprit, si possible, le principe d'interaction du scénario.

DÉBUT DE L'HISTOIRE

Le solo du Clerc :

Éric Lusbec est un riche caravanier. Il voyage cette fois-ci avec toute sa famille. Il se rend au mariage d'un cousin, à Port Louis. Il est accompagné de son épouse Dame Lutetia Lusbec, de sa fille Damoiselle Gertrude et de son fils Guérin. Le convoi se compose de six chariots bâchés, chacun transportant de la marchandise, sauf le dernier qui accueille la famille du négociant. Ils sont tirés par deux chevaux chacun, menés par un conducteur, assisté par un garde en arme. Sur les recommandations de l'évêque de Tour la Sainte, Lusbec a accepté la présence d'un clerc au sein de son convoi, et son défraiement, pour la durée du voyage. L'ecclésiastique monte une jument de petite taille et conduit un mulet chargé de deux caisses sur ses flancs et de plusieurs ballots sur son dos. Il se rend au monastère de Fleuris, sur les hauteurs de Port-Louis. L'abbé Pierre Jeanjean attend la livraison de sa commande à l'évêché, le contenu des deux caisses.

C'est le printemps, les routes sont détrempées, il pleut tous les jours. Les vêtements sont humides et crottés, le moral au plus bas.

Cela fait une semaine que le groupe voyage, la

nuit va tomber, c'est la halte du soir. Le convoi forme un cercle pour la nuit. L'arrivée à Port-Louis est prévue pour le lendemain au zénith. Si le soleil perce la couche nuageuse...

Composition de la caravane :

Chariot N°1 : 6 pièces de riches tissus, valeur 60 po, c'est le cadeau de mariage.
 Chariot N°2 : 10 balles de coton, valeur 10 po
 Chariot N°3 : 30 hallebardes, valeur 210 po
 Chariot N°4 : 100 petits marteaux, valeur 200 po
 Chariot N°5 : 2 tonneaux de vin fin, 4 tonneaux d'eau de source et un mois de nourritures diverses pour 12 personnes, valeur 1 000 po
 Chariot N°6 : C'est le lieu de vie de la famille Lusbec.

Cargaison du mulet :

Caisse métallique N°1 : fermée à clef, 12 fioles d'eau bénite, valeur 300 po
 Caisse métallique N°2 : fermée à clef, 1 fiole de désenvennement, 1 fiole de contre poison, 1 fiole de guérison des maladies, 3 fioles de soins mineur, 6 boîtes contenant chacune 100 bâtonnets d'encens. Valeur globale 3 000 po.
 Les deux clefs sont autour du cou du clerc. Les ballots sur le dos du mulet contiennent les affaires personnelles du clerc, le courrier pour l'abbaye, dix symboles religieux bénis par l'évêque et une lettre de recommandation auprès de l'aumônier militaire Charles Garic officiant dans un avant-poste-au Nord de Port-Louis, à la frontière des territoires orques.

Le campement du dernier soir :

Le convoi forme un cercle. Les chevaux sont détachés par les conducteurs qui les amènent pâturer à une centaine de mètres. Un des conducteurs propose au clerc de s'occuper de son cheval et de son mulet, ces derniers, bien sûr, délestés de leurs charges. Cela fait une semaine que ce rituel dure sans anicroche. La famille Lusbec n'est pas croyante, mais reste polie avec le clerc, tant qu'il n'essaye pas de les convertir. Dame Lutetia, ce soir, est à bout de nerf. L'état de sa garde-robe lui a mis le moral en berne. Les gardes sont visiblement fatigués, pressés d'arriver à bon port. Leur vigilance s'en ressent.

RECOMMANDATION AU MD : Vous devez jouer l'ordre de mission de l'évêque, la présentation au marchand, la routine de la semaine de voyage, la lassitude des voyageurs.

L'embuscade :

Dans la nuit, à la deuxième heure, une vingtaine de semi-orques attaquent le campement. A leur tête, Criatorg. Cela fait six heures que des coureurs pistent le convoi et le clerc. Les ordres sont : tuez les tous sauf le prêtre, le seul capable de guérir le fils de Criatorg. Son unique fils.

RECOMMANDATION AU MD : Vous devez jouer le combat, en faisant en sorte de ne pas tuer le clerc, vous pouvez le blesser, l'assommer, le faire prisonnier.

Les protagonistes en présence :

- 6 conducteurs : CA 9 niveau 0 PV 1 dague 1D4 1D6 pc + 1D6 pa

- 6 gardes : CA 7 (cuir) combattants N°1 PV 4 épée longue 1D8 ; 1D6 pa + 1D6 po

- Éric Lusbec : CA 9 niveau 0 PV 2 épée courte 1D6 ; 5D6 po + 5D6 pa + 5D6 pc

- Lutetia Lusbec CA 8 niveau 0 PV 2

- Gertrude Lusbec CA 8 niveau 0 PV 1

- Guérin Lusbec CA 9 niveau 0 PV 2 couteau 1D6 : 2

- 18 demi-orcs CA 6 DV 1 PV 5 cimeterre 1D8, arc court + 24 flèches 1D6

- Criatorg CA 6 DV 1 PV 8 +1 au toucher et aux dégâts, épée bâtarde à deux mains 2D4, arbalète légère de vitesse + 18 carreaux 1D6 (tire 2 carreaux par round)

Le massacre terminé, les semi-orques s'emparent du butin, du prisonnier et rejoignent leur village, de l'autre côté de la frontière, à moins de huit heures de marche forcée.

Si pour une raison ou une autre les caravaniers risquent de remporter le combat, la priorité reste l'enlèvement du clerc, et les semi-orques s'enfuiront avec leur prisonnier et avec les chariots n°2 et n°6.

Le solo du combattant :

Le deuxième personnage est un guerrier de race semi-orque. Il vit au sein d'une tribu d'une centaine d'âmes, tous semi-orques, près de la frontière avec le territoire de Port-Louis. Il est le fils du chef Criatorg.

Aujourd'hui, c'est un grand jour, un jour de fête. Il va entrer dans le monde des adultes, devenir un guerrier du clan. Il va être initié par le shaman de la tribu. Mais il n'est pas le seul à se préparer. Ils seront deux à subir le rite initiatique, le second est le propre fils du shaman. Les deux ont grandi ensemble et sont amis.

Le shaman et les deux postulants s'éloignent du camp au son des tambours sacrés et des chants gutturaux claniques.

Les jeunes femmes, encore célibataires, dansent sur leur passage d'une manière lascive, elles tentent par la gestuelle d'attirer le regard de leur futur époux.

Le rituel de chasse

Les deux jeunes semi-orques ont 24 heures pour tuer un loup, un aigle, et un sanglier chacun. Ils possèdent chacun une fiole de soins mineurs. Cependant, celle du fils du chef est une fiole de poison lent. Il perd 1 PV par 24 heures. Cette fiole a été volontairement donnée par le shaman car il souhaite se débarrasser du fils de Criatorg et nommer le sien héritier du clan. Le fils du shaman n'est pas au courant de ce que trame son père.

- Fils du shaman ; combattant niveau 1
CA 6 ; PV 8 ; cimenterre 1D8 + arc long 1D6
- Shaman ; magicien 3 cleric 3
CA6 ; PV 15 ; bâton 1D6 ; fioles de soins x2 + breuvage empoisonné.
- Fils de Criatorg (personnage à créer)

Table de rencontre

Le territoire de chasse commence à deux heures de marche du campement de la tribu. Toutes les heures, effectuer un jet de pourcentage durant 24 heures, jusqu'à ce qu'un événement se passe.

Évènements possibles

- 1 à 50 % rien
- 51 à 60 % traces de sanglier
- 61 à 70 % un aigle plonge sur une proie à proximité de tir CA 7 DV 4 PV 24 ; 3 attaques serres 1D6/1D6 et bec 2D6
- 71 à 80 % traces d'une louve et de ses petits
- 81 à 90 % 1 sanglier charge CA 7 DV 3 PV 20 dégâts 2D4
- 91 à 99 % la louve attaque CA 7 DV 2+2 PV 8 morsure 1D6
- 100 % 3 loups attaquent le groupe CA 7 DV 2+2 PV 8 morsure 1D6

Si le personnage n'est pas blessé durant le rituel, c'est le shaman qui va l'empoisonner en lui faisant boire un breuvage qu'il nomme « le breuvage des ancêtres » c'est le même poison que la fiole de soin. Si le personnage meurt lors du rituel de chasse, le joueur pourra créer un autre guerrier semi-orque.

Si le personnage est blessé durant le rituel de chasse, le shaman va l'ausculter, et quel que soit le degré de blessure, il la diagnostiquera grave. Ce qui incitera le personnage à boire la potion de poison lent. La perte du premier PV et l'apparition de fièvre se fera 1D6 tours après l'ingestion.

Dans les trois cas, le shaman et son fils ramèneront le corps du fils du chef au camp. S'il est souffrant (empoisonné et mourant) mais vivant, c'est entre les mains du cleric prisonnier que tout repose. Si ce dernier examine le malade, il s'apercevra immédiatement qu'un poison le ronge de l'intérieur, que seul un contre poison le sauvera. Si le cleric discute avec Criatorg puis avec le fils du shaman, en tête à tête, il pourra vite en déduire que le shaman est responsable de

l'empoisonnement. Et s'il se confie au chef, ce dernier après enquête, accusera devant la tribu réunie, le shaman de cet acte. Ce dernier niera tant qu'il peut, jusqu'à que son fils lui fasse boire « le breuvage des ancêtres », décoction mortelle qui a lui-même préparée. 1D6 tours après l'ingestion, la preuve de la culpabilité du shaman est faite.

En remerciement, Criatorg libère le cleric. Son fils, maintenant en pleine forme physique, se propose d'accompagner l'homme d'église jusqu'à Port-Louis, puis jusqu'au monastère. Il lui doit la vie. Il doit aussi amener les chariots N°2 et N°6 en ville pour vendre leur contenu. Une fois sur place, il doit attendre l'arrivée de l'apprenti du shaman, parti acheter des ingrédients pour le compte de son maître, lui annoncer son décès. Et la fin de son contrat d'apprentissage.

La marchandise vendue, ils se rendent à l'auberge « des flots bleus ». Le shaman de la tribu avait la particularité de posséder une résidence à Port-Louis. Là-bas, il officiait comme apothicaire mais il était aussi connu comme enchanteur. Depuis déjà deux mois, il avait à son service un jeune semi-elfe, apprenti magicien... (le personnage à créer)

Le solo du magicien

Le personnage magicien rentre à Port-Louis les mains vides. Il n'a pu passer commande de rouleaux de parchemins et d'encre comme lui avait demandé son maître. Les portes du monastère de Port-Louis sont restées closes. Aucun moine n'a répondu à ses appels ni aux coups frappés à la porte. Il est soucieux, normalement, il y a toujours quelqu'un et la porte à double battants reste toujours ouverte en journée. Pire encore, le silence régnant en ce lieu saint avait de quoi alarmer.

De retour en ville, il se précipite chez son maître avec qui il a rendez-vous. Et là, deuxième surprise de la journée, il trouve porte close ici aussi. Pas de clef et toutes ses affaires professionnelles et personnelles à l'intérieur.

RECOMMANDATION AU MD : Laissez le joueur agir ici à sa guise. S'il prend des renseignements aux environs de la maison de son maître, il apprendra qu'un nain pose beaucoup de questions sur les allées et venues du shaman et de son apprenti. C'est un voleur, il prépare le cambriolage de la demeure du shaman.

Voleur (personnage à créer)

Si l'apprenti essaye d'entrer en contact avec une quelconque administration de Port-Louis, en vue d'alerter les autorités à partir de ses doutes concernant le monastère, il ne sera pas pris au sérieux et renvoyé dans la rue. A la tombée de la nuit, il sera temps pour notre magicien de prendre une chambre et un bon souper à l'auberge des flots bleus. Il sera suivi discrètement par le nain (voleur) toute la journée. Une fois à l'auberge, le fils de Criatorg l'invitera à prendre place à sa table avant de lui

annoncer les mauvaises nouvelles. A une table voisine, une oreille indiscreète écouterait toutes les conversations du cleric, du combattant et du magicien...

Notre voleur, dès qu'il entendra le groupe exprimer le besoin d'ouvrir une porte (la porte de la demeure du shaman, celles du monastère, ou bien une autre) toussera pour retenir l'attention des trois aventuriers et leur proposera ses services.

La demeure du shaman

RECOMMANDATION AU MD : Tout d'abord, le magicien doit inviter le groupe à pénétrer dans la demeure du défunt shaman pour récupérer toutes ses affaires et surtout son livre de magicien car sans lui il n'est rien. Le voleur doit insister pour visiter la demeure, une façon comme une autre de se faire payer ses services. Le combattant est favorable à la position du voleur. Après tout, le shaman a essayé de le tuer et maintenant qu'il est mort, ses affaires seront sûrement plus utiles au groupe. Le cleric, suite aux inquiétudes du magicien qui a trouvé les portes du monastère closes, et vu qu'il doit s'y rendre, se dit : « autant y aller avec un groupe armé et bien équipé ».

La maison du magicien (shaman) :

A Port-Louis, le magicien shaman porte le nom de sa mère : Sforzando. Le bâtiment fait face à la mer, il est enduit de chaux blanche. Il se compose d'un rez-de-chaussée et d'un toit terrasse.

RECOMMANDATION AU MD : Quand le voleur voudra ouvrir la porte fermée à clef, jetez les dés derrière votre paravent et quel que soit le résultat obtenu, déclarez la porte crochétée.

1) **Porte d'entrée** fermée à clef. Elle est en chêne massif.

2) **Couloir** qui dessert plusieurs pièces, au bout, un escalier qui monte. Il est éclairé en son centre par une boule lumineuse (sort de lumière éternelle).

3) **Séchoir** à plantes médicinales. Plusieurs variétés d'herbes séchent, têtes en bas, à différents stades de maturation. Seul un herboriste possède les connaissances appropriées en vue d'une utilisation.

4) **Cuisine**. Contre le mur deux fours et leur réserve de bois. Au centre une table de travail munie d'un évier en pierre. De part et d'autre des armoires de rangements ou l'on stocke tous les ustensiles et quelques conserves.

5) **Chambre de l'apprenti**. Un lit et une armoire avec les affaires du magicien en apprentissage.

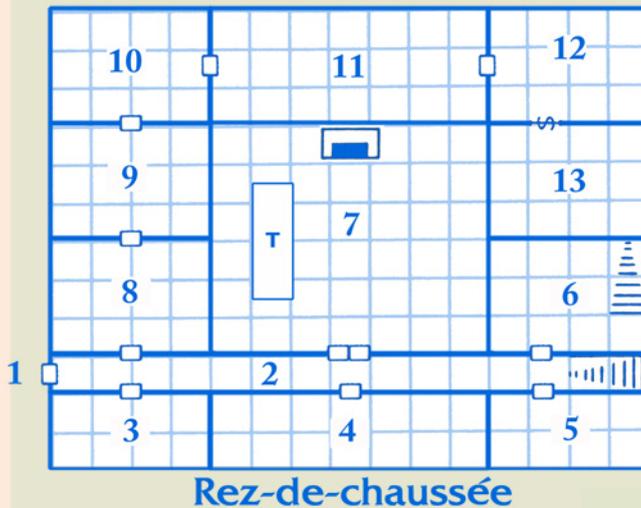
6) **Réserve**. Ici sont stockées des conserves en tout genre, des viandes séchées, une barrique de vin. Un escalier descend au sous-sol. Dès qu'un personnage emprunte l'escalier, une bouche magique apparaît sur le mur et dit « Attention ! Marches glissantes ! » Si le personnage est surpris (lancez 1D6 surpris de 1 à 2), il dévale les escaliers jusqu'en bas et perd un point de vie.

7) **La salle à manger**. Elle comprend une grande

MAISON DU MAGICIEN (shaman)

PLAN 1

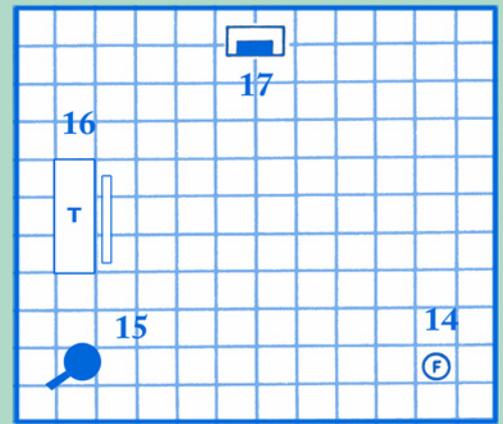
1 Carreau = 2 m



Rez-de-chaussée

PLAN 2

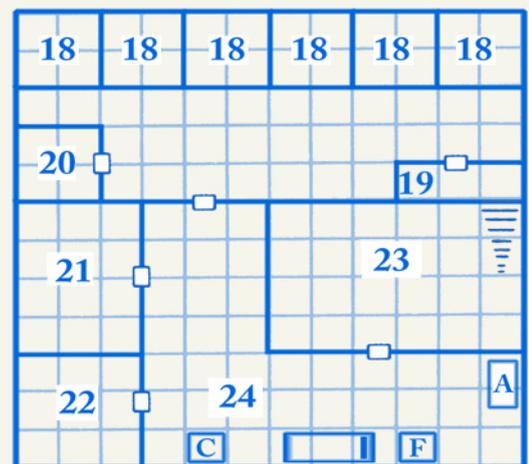
1 Carreau = 2 m



Toit - Terrasse

PLAN 3

1 Carreau = 2 m



Le sous-sol

grande cheminée, toute en marbre blanc. Au plafond un lustre éclaire (lumière éternelle) cette salle.

8) **Pièce de stockage** des fioles et des baumes médicinaux. Tout est étiqueté avec un nom savant mais aucune posologie n'est présente.

9) **La bibliothèque.** Elle se compose d'une trentaine d'ouvrages. Si un personnage s'y intéresse, voici les premiers titres : Le grand œuvre d'Ezael, le grand livre de Thorin (un nain scribe...), l'œuvre au noir de Bournazel Old school, l'alchimie de Galian, le livre du secret de la création de

Rag-naroth. Critique philosophale des vertus de la pierre attribuée à Fisban, élixir de vie et petites morts d'Hanteus cadaver, théorie planaire de l'alchimie de Szass, le corpus dessinatus de Galliskinmaufrius.

1 parchemin de sept sorts de niveau 3:

Invocation d'un familier, identification, lecture de la magie, écriture, compréhension des langues, détection de la magie, message.

10) **le scriptorium.** Trois bureaux où les apprentis magiciens recopient des ouvrages rares. Un livre est en attente sur le bureau du fond. Il porte un titre à l'encre passée et par endroit effacée : La gazette du D... D...

11) **le bureau.** Il est piégé par le sort « piège de Léomund ». Le tiroir central est fermé à clef. À l'intérieur : des factures et des commandes de marchandises + une bourse contenant :

- 1D100 pièces de cuivre
- 1D100 pièces d'argent
- 1D100 pièces d'or

12) **la chambre de Sforzando.** Un lit en bois ; une armoire de linge fermée à clef et un coffre lui aussi fermé. Dedans, une dague, la bague de sa mère (valeur 3 po) et trois fioles de soins.

RECOMMANDATION AU MD : Pour tous les personnages qui entrent dans cette pièce, faites-leur tirer 1D6. Si pour le semi-elfe et le nain le résultat est de 1 ou 2 sur 1D6 et pour l'humain et le semi-orque de 1 sur 1D6, ceux-ci sentent la présence d'un passage secret (PS) sur le mur de droite. Pour l'ouvrir, chacun doit lancer un D6 avec les mêmes chances de réussite que ci-dessus.

13) **La pièce secrète.** Elle se compose d'une paillasse, d'un lutrin et de quelques appareils de distillation. Sur des étagères reposent des bocaux d'herbes. Sur un petit bureau, un parchemin taché d'encre, un encrier renversé, une plume d'oie. Un titre se distingue encore « La recette du breuvage des ancêtres. »

Le toit terrasse.

(plan 2)

Un escalier (couloir N°2) y conduit.

14) **Trappe verrouillée.** Seul le voleur peut la crocheter avec ses outils.

15) **Télescope** (valeur 1000 po ; à la revente au marché local 500 po)

16) **Table** et banc en marbre vert

17) **Cheminée** vers N°7

Le sous-sol

(plan 3)

On y descend en empruntant l'escalier de la pièce N°6 vers la N°23.

18) **Cellules.** Elles sont toutes fermées à clef. Aucun bruit derrière les portes en bois.

Pour savoir si les cellules contiennent des monstres ou des humanoïdes, tirez 1D100 % :

- 1 à 30 % un lion mort
- 31 à 50 % vide
- 51 à 100 % tirez 1D12 sur la table de rencontre ci-dessous :

- 1 = 1 abeille tueuse
- 2 = 1 furet géant
- 3 = 1 goule
- 4 = 1 gobelin
- 5 = 1 hobgobelin
- 6 = 1 homme-lézard
- 7 = 1 humain fou
- 8 = 1 kobold
- 9 = 1 mille-pattes géant
- 10 = 1 orque
- 11 = 1 rat géant
- 12 = 1 squelette

Dès que la cellule est ouverte, la créature attaque.

19) **Le déversoir.** C'est ici que le magicien se débarrasse de ses « ordures ». En contrebas, on peut apercevoir les « eaux » putrides d'un égout souterrain. Au bout d'un round, la puanteur fait fuir les personnages de cette pièce.

20) **Une chambre** avec un lit de camp.

21) **Une réserve** de peaux et de fourrures. Pour connaître leur nombre, tirez 1D20 et pour chaque pièce présente tirez 1D100 pour sa valeur en pièces d'argent.

22) **Une bibliothèque** et un bureau. Dans la bibliothèque vous retrouvez les mêmes ouvrages qu'en haut. Et sur le bureau un parchemin avec le sort « projectile magique ».

RECOMMANDATION AU MD : Dès que vous ouvrez une porte du sous-sol, une lumière (éternelle) s'allume et s'éteint quand vous la refermez.

Le monastère aux confins du pays

Il se situe au Nord de Port-Louis, à 6 lieues. Le monastère fait face au port au Sud, à la Mer Adrienne à l'Est, aux contrées sauvages à l'Ouest et à l'avant-poste au Nord.

Le monastère ouvre ses portes au Sud et s'entoure de champs de houblon. À l'Ouest, la rivière Ale ouvre son estuaire à quelques centaines de mètres de là, et ses deltas naturels ou non arrosent les cultures des moines Lupulus. La renommée du monastère s'est construite sur le brassage de cette plante au goût amer. Cela donne un liquide ambré à haute teneur en alcool, après une fermentation dite haute, spécialité du moine brasseur. Kolobolod est le nouveau chef de la tribu des Chiwawas, un clan kobold insoumis. Ils viennent d'attaquer et de détruire l'avant-poste au Nord du monastère. Kolobolod, lors du pillage, a récupéré deux tonnes de bière. Et depuis, il ne boit plus que ça. Il décide de se servir à la source : le monastère. Pour cela il a un plan génial et une taupe géante bien dressée.

A 300 m, à l'Ouest, du monastère, il guide la taupe géante droit dessus. Cette dernière creuse une galerie passant sous les fondations du monastère et remonte par la crypte. Kolobolod, ses deux lieutenants et vingt de ses sujets pénètrent dans la crypte à la suite du travail de la taupe géante. Ces derniers en plein pillage et assassinat ne se doutent pas de ce que le Destin ou les Dieux leur réservent. Le dernier moine achevé, les kobolds festoient de chairs et de bières. Soudain, une partie de la crypte s'effondre sur la taupe, la tuant net, et ensevelissant du même coup, la « porte de sortie » des kobolds. Sans se démonter, Kolobolod donne à ses sujets l'ordre de festoyer en attendant que de la chair fraîche ouvre les portes du monastère puisque le souterrain n'est plus accessible. Au bout de deux jours et deux nuits de festin, un groupe d'aventuriers frappe à la porte... (plan 4).

1) La route qui part de Port-Louis vers le monastère s'arrête aux portes de ce dernier, toujours fermées à clef.

RECOMMANDATION AU MD : Quand le voleur voudra ouvrir la porte fermée à clef, jetez les dés derrière votre paravent et quel que soit le résultat obtenu, déclarez la porte crochétée.

2) L'entrée : quatre kobolds se jettent sur le groupe. CA 7 ; DV 1-1 ; PV 2 ; dégât 1D4

Note au MD : tous les kobolds sont alcoolisés à la bière et sont sans peur.

3) La cour intérieure : On y trouve quatre feux de camps, les os des moines trucidés et des animaux de trait, de bât et d'élevage. Un cloître en bois de chêne fait le tour de la cour, il dessert les cellules, le lieu de prière et les lieux de travail de la communauté monastique. Derrière les piliers de chêne se cachent huit kobolds ; CA 7 ; DV 1-1 ; PV 2 ; dégâts 1D4 et un lieutenant ; CA 6 ; DV 1 ; PV 6 ; dégât 1D4+1

4) Le poulailler : vide

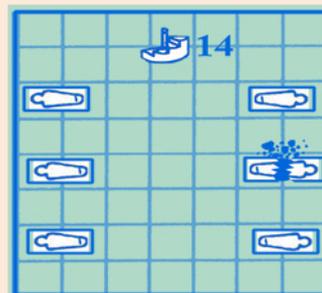
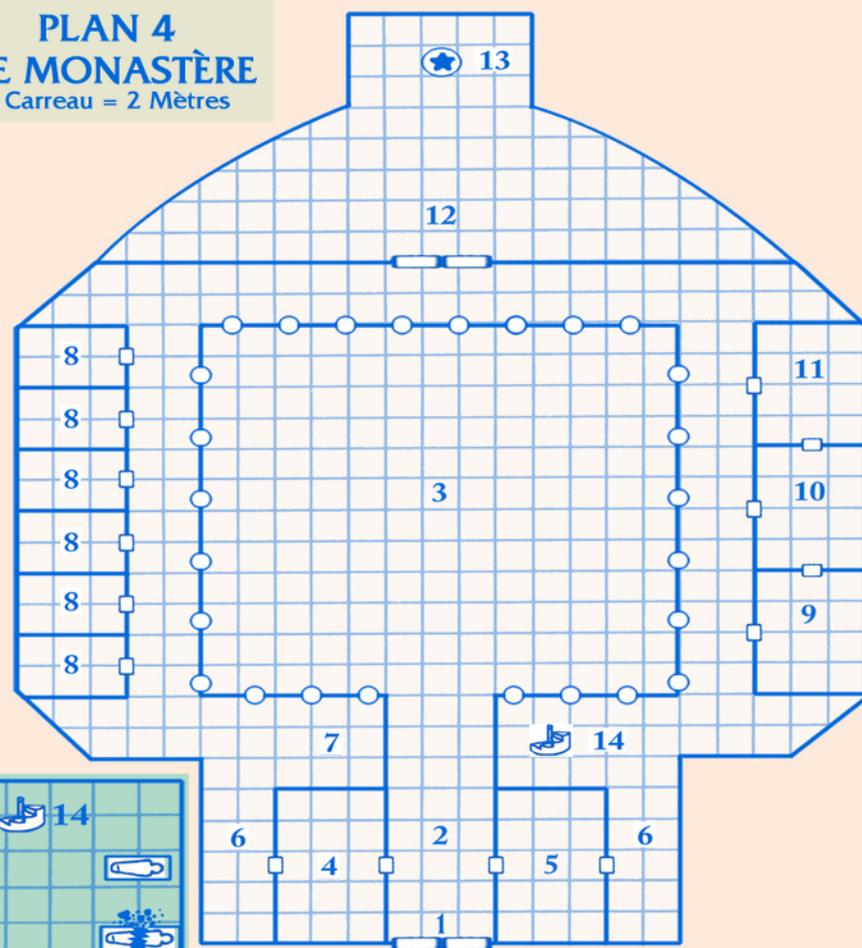
5) L'écurie/étable : vide

6) Couloir : un kobold ; CA 7 ; DV 1-1 ; PV 2 dégâts 1D4

7) Le puits : eau potable excellente et fraîche

8) Cellules des moines : 20 % de chance par cellule de trouver 1D100 po et une fiole d'encre.

PLAN 4 LE MONASTÈRE 1 Carreau = 2 Mètres



PLAN 5 LA CRYPTÉ 1 Carreau = 2 Mètres

LÉGENDE

	Porte		Lit en pierre
	Double Porte		Gravats
	Porte secrète		Tombeau
	Escalier haut(h)/bas (b)		Statue
	Escalier en colimaçon		Pilier en bois
	Trappe au sol		

T: Table
C: Coffre

F: Four
A: Armoire

9) Cette pièce possède une fontaine d'eau douce

10) Stock de houblon, d'orge et de levure.

11) La brasserie : quatre kobolds ; CA 7 ; DV 1-1 ; PV 2 ; dégâts 1D4

12) La chapelle : un kobold ; CA 7 ; DV 1-1 ; PV 2 ; dégâts 1D4

13) La statue de Saint Confins : Si on cherche, une cache secrète se révèle sous les pieds de la statue. Elle contient:

- un parchemin de sept sorts de clerc de niveau 2 (bénédiction, détection de la magie, détection du mal, protection contre le mal, résistance au froid, sanctuaire, soins)

14) L'escalier en colimaçon vers la crypte (plan 5). Une partie de la crypte est effondrée. Le passage souterrain par où est venue la troupe kobold est colmaté. Au fond, des tombeaux sont profanés.

Au centre se tient Kolobolod CA 5 (cuir +1) ; DV 2 ; PV 9 ; épée longue +1 ; dégâts 1D8 +1 (il possède la recette de la bière) et son lieutenant CA 6 ; DV 1 ; PV 6 ; dégâts 1D4+1 ; (1D100 pc ; 1D100 pa ; 1D100 po dans un sac à dos en valeur d'objets de cérémonie)

De la partie effondrée, s'élève une odeur de pourriture, celle de la taupe. Les

personnages pourront visiter, par l'extérieur, le tunnel creusé par la taupe et trouver une pierre précieuse d'une valeur de 11 po en milieu de galerie.

FIN DE L'AVENTURE

Calcul des points d'expérience : les points d'expérience sont additionnés (valeur des monstres + des trésors + l'aventure (100 xp) et divisés par le nombre de joueurs).

Scénario de Odyssée. -
Pour le Donjon du Drangon -
<http://dnd.ezael.net>
Relecture : Rag naroth.
Plan: Odyssée/Bournazel

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE LA GAZETTE :

- 2ÈME PARTIE DU DOSSIER:
- Analyse de la gamme Expert
- Analyse de la gamme Compagnon



Une Aventure pour les Règles de Base

L'Odysée du Rocher

Michael Malone

Pour un mage, connaissance égale puissance : aussi Lirdrium Arkayz veut-il connaître le Secret du Rocher. Nombreux sont ceux qui ont essayé de le découvrir, mais le Rocher garde bien son Secret. Le mage offre une grande récompense à quiconque sera assez courageux pour résoudre ce sombre mystère.

Mais la route du Rocher est aussi celle du danger et des périls cachés, qui ont coûté la vie à nombre de vaillants aventuriers. Le fou et l'imprudent périront ; le sage et le brave seront riches. Avez-vous assez d'intelligence, de courage et d'habileté pour survivre à l'Odysée du Rocher ?

Dossier réalisé par Bournazel & Rag-naroth.

Un grand merci à Myvyrrian (Géraud), Le Rahib (Nicolas),

Thorin, Odysée, Antoine, Dwarf, Snorri, Gédeon

ainsi qu'aux membres du « Donjon du Dragon »

<http://dnd.ezael.net>

**AIDE
de
JEU**

Les Repas d'Auberge

Cette aide de jeu est destinée aux Maîtres de Donjon désireux d'apporter un peu de vie dans ces scènes d'auberge si courantes : les repas.

Combien de fois vos aventuriers ont-ils passé les portes d'une auberge ? Et combien de fois se sont ils entendu dire : « Tavernier ! À manger et à boire ! Ou je tue le chien ! » Et puis... ? Plus rien. L'action se déroule normalement, tous les participants au jeu, d'un commun accord, éludent le contenu de leurs assiettes (généralement un brouet et du fromage pour les plus observateurs) et renoncent à boire autre chose que de la bière, voire du vin (pour les plus téméraires).

Mais quelle importance, me direz-vous ? Quelle peut être l'importance d'avoir dans sa manche de MD (ou MJ) des menus complets à proposer aux personnages de vos joueurs qui eux tournent aux chips et au cola (ou a la bière, mais chut !) ? Et bien, la même exigence qui les maintient autour d'une table pendant des heures : du rêve, de l'imagination, de la surprise... La vie quoi !

Bon appétit !

Qu'est-ce qu'on boit ?

Les Vins

Remarque : c'est une boisson alcoolisée obtenue par la fermentation du jus de raisin ou de baie. En ce qui concerne les appellations, celle-ci sont volontairement laissées dans le vague afin que le MD puisse coller à la suite le nom de la région de sa campagne. Exemple (Greyhawk) : Vin noir d'Ulek.

Cela s'applique aux vins, aux bières... et plus bas, à certains plats. Ne sont indiqués que des exemples de produits courants, certains grands crus sont certainement présents dans votre univers

Franc d'esprit : (5 Pa) Vin doux et rond dont la consommation fait perdre la mémoire immédiate

Kriska : (5 Pc) Vin de palme

Lemdé : (5 Po) Vin puissant, très aromatique (Elfe)

Néliamder : (5 Po) Vin rouge très savoureux (Elfe)

Nimlor : (2 Po) Vin blanc doré, très fin en bouche, très alcoolisé (Elfe)

Pète-bouchon : (5 Pa) Vin pétillant peu alcoolisé

Vin blanc : (5 Pc) Regroupe plusieurs sortes de vins, plutôt amers et frais

Vin de côte : (1 Pa) Vin rouge ou rosé, léger et savoureux, au goût fruité.

Vin de paille : (1 Pa) Vin blanc des hautes terres

Vin de perle : (Spé) Vin nouveau dans lequel on laisse se dissoudre une perle

Vin gris : (2 Pa) Vin blanc de bonne qualité

Vin noir : (5 Pa à 1 Po) Vin de baies

Vin rouge : (3 Pc) Regroupe plusieurs sortes de vins généralement nommés « de table »

Weeän : (7 Pc) Vin rustique, âpre et très alcoolisé.

Les Vins cuits et liquoreux

Argaën : (5 Pa) Vin liquoreux, genre de pinot aromatisé d'orange.

Caränlor : (5 Po) Vin cuit liquoreux issu de raisin et de baie, rouge sang avec des reflets dorés (Elfe)

Hypocras : (5 Pc) Vin sucré et aromatisé

Miéliroux : (7 Pc) Mélange de vin et de miel

Nectar : (5 Po) C'est un mélange de vin et de liqueur (toutes combinaisons possibles)

Prunelle : (5 Pc) Vin de petite prune légèrement acide mais savoureux.

Sangd'gob : (5 Pc) Vin rouge macéré de fruits et d'épices diverses, chauffé, servi flambé

Vin chaud : (5 Pc) Vin sucré, coupé d'eau, chauffé, servi chaud

Vin de confiture : (7 Pc) Mélange de vin blanc, d'eau-de-vie et de résidus de fruits ayant servi à la fabrication des gelées ou marmelades.

Vin doux : (3 Pc) Vin généralement coupé avec un sirop et de l'eau

Les Bières et Cidres

Remarque : le cidre est obtenu par la fermentation du jus de pomme (poire). La bière est le produit de la fermentation du malt dans de l'eau. Les bières sont parfumées par des fleurs de houblon (bière blonde), du caramel (bière brune), des piments (bière âcre)...

Ambre Noldor : (5 Pc) Mélange de cidre et de crème de noisette

Bière d'or : (7 Pc) Bière blonde assez légère

Bière noire : (2 Pa) Bière brune macérée avec du jus de tabac (Nain)

Bière de Greyhawk : (1 Pa) Bière sucrée de sucre roux

Bière Rouge : (5 Pa) Mélange de bière et de liqueur de cerise

Bière Sauvages : (2 Pa) Bière douce mais amère, relevée de sauge

Bière Saule : (5 Pa) Bière mélangée de liqueur de pomme, parfumée de fleurs de saule

Chenuêt : (5 Po) Mélange de bière brune forte, de miel et de liqueur de prune noire (Nain)

Cordou : (7 Pc) Mélange de cidre et de liqueur de myrtille.

Hydromel : (5 Pc) Boisson obtenue par la fermentation du miel et de la levure de bière dans de l'eau, mélangée de vin blanc

Kûnder : (5 Pa) Bière brune fortement parfumée de mûre

Kudri : (1 Pa) Sorte de bière très légère aromatisée de différentes manières

Kzass : (5 Po) Bière brune et jus de champignon (Nain)

Mater : (5 Pc) Bière blonde douce et amère

Pommeau : (2 Pc) Cidre sucré

Terrash : (7 Po) Bière noire, extrêmement nourrissante et fortement alcoolisée (Nain)

Boissons Chaudes : infusions, décoctions.

Remarque : de nombreuses plantes peuvent servir dans ces préparations. Par infusion (préparation qui consiste en une solution obtenue en versant de l'eau bouillante sur tout ou partie d'une plante fraîche ou séchée) ou par décoction (préparation qui consiste en une solution obtenue en faisant bouillir, plus ou moins longuement, dans l'eau, tout ou partie d'une plante), la consommation d'eau devient possible dans certaines régions où celle-ci est rarement potable.

Eau noire : (1 Pc) café corsé

Jud'pied : (1 Pc) café léger sans sucre

Thé vert : (5 Pc) à partir de la plante fraîche

Thé brun : (2 Pc) à partir de la plante sèche

Thé blanc : (7 Pc) variété d'altitude

Thé noir : (1 Po) mélange de thé et d'une substance hallucinogène (champignon ?)

Tisane de plante : (1 Pc) Tous mélanges possibles

Au Moyen-Age...

La composition des repas médiévaux suit le rythme des saisons, mais le pain et la viande restent les deux éléments de base de l'alimentation.

Si les paysans doivent se contenter de plats bouillis, les princes se délectent de paons, cygnes, faisans, mais aussi de tortues ou hérissons.

Le poisson : sa consommation est encouragée par l'Église un jour sur trois. Il est salé, séché ou fumé.

Le fromage : très apprécié, il fourre beignets, gaufres et omelettes.

Un bon fromage doit sentir "fort comme Lazare".

Légumes : ils sont hiérarchisés selon leur position par rapport à la terre. Les plus proches du sol, comme les pois ou champignons, sont jugés inférieurs.

Les fruits : ils sont rarement mangés crus. Les cerises servent néanmoins d'apéritif, la poire de digestif.

Les fleurs : roses, violettes ou aubépines colorent et relèvent les plats.

Épices : safran, gingembre et autres épices sont appréciées des nobles pour leur goût et leurs vertus digestives.

Boisson : le vin jeune, faiblement alcoolisé, est la boisson la plus courante, par crainte de boire de l'eau polluée.

Le cuisinier du Moyen âge est un fin chimiste, sachant relever et marier les saveurs.

Il choisit avec attention les matériaux de ses ustensiles en fonction des ingrédients : broches en bois de genévrier pour les volailles, foin mouillé pour rôtir le poisson, étain pour le lait.

Coloriste : Il joue avec les couleurs, s'aidant des épices et des fruits. Il crée des sauces bleues, roses, peint les armoiries seigneuriales sur des gelées. Le jaune, qui évoque l'or, est la couleur la plus recherchée.

Mets déguisés : Pour divertir ses hôtes, il fabrique des tourtes en forme de château qui laissent s'échapper des oiseaux, coud des moitiés d'animaux différents, fait passer du bœuf pour de l'ours, transforme du vin rouge en vin blanc.

Goûts recherchés : on apprécie alors l'aigre doux et l'acidité, accrue par du jus de raisin vert. Les contraintes de conservation, par salaison notamment, l'ébouillantage quasi systématique des viandes, influent aussi sur les saveurs de l'époque.

Le Faiseur de Ripaille

Qu'est-ce qu'on mange ?

Quelques Informations

Remarque : Cette liste est loin d'être complète, libre à vous de rajouter des viandes et des légumes propres à votre univers de campagne du style, « Hochebot de tête de Dragons sur lit d'Éfleurettes ». Cependant, il se peut que des mentions «hobbit» apparaissent, elles font références à des plats difficiles à digérer pour un estomac humain. La plupart de ces repas peuvent être accompagnés de pain ou de sortes de pâtes cuites. Cela sert surtout de contenant et ce pain est rarement consommé.

Blanc manger : à base de lait

Brouet : Soupe plus ou moins épaisse faite à partir de restes

Chaudin : Boyaux, tripes d'animal

Hochebot : Ragoût, pot-au-feu préparé avec des légumes

Épices : Elles sont souvent séchées et réduites en poudre : gingembre, cannelle, clou de girofle, noix de muscade, macis, safran, maniguette ou graine de paradis, cardamome, galanga ou garingal, poivre. Elles sont délayées dans du vin, du vinaigre, du verjus ou du bouillon, puis mélangées au reste du plat à la fin de la cuisson pour garder les parfums et le colorer.

Fricassée : Diverses sortes de ragoûts de poulet, de poisson ou de légumes dans une sauce blanche ou brune.

Fromage : Le terme est seulement cité, libre à vous de le développer.

Le verjus est un jus acide extrait de raisin blanc n'ayant pas mûri. Il peut remplacer le jus de citron ou le vinaigre dans les vinaigrettes, les moutardes, dans la préparation des plats de viande ou de poisson, et dans la préparation de sauces.

Viandes : la viande la plus courante et donc la plus utilisée est le porc et la charcuterie issue de celui-ci comme : le jambon, les saucisses, les saucissons, les pâtés, le lard... Le sanglier, le cerf, le chevreuil appelés gros gibier sont réservés à des tables plus riches, les lièvres et les lapins de garenne pour les plus pauvres. Les faisans, cygnes, aigles, paons, ou autres oiseaux de prestige sont servis avec leurs plumes et décorés. Ils figurent sur les tables riches qui consomment aussi des poulardes, des oies, des pintades, des canards... Les perdrix, pigeons, bécasses, cailles ou petits oiseaux sont consommés par les plus pauvres. Les poules, les vaches ou les moutons sont conservés pour les œufs, le lait ou la laine mais sont aussi servis occasionnellement en ragoût (hochebot), farcis, en croûte ou en terrine. Le bœuf est moins servi (plus cher) car il est employé comme animal de trait.

Remarque : les prix indiqués suivent le système de valeur d'AD&D (Po, or - Pa, argent - Pc, cuivre). Ils sont valables pour une part, un verre/chope. Multipliez ce chiffre par huit ou dix pour le prix d'une bouteille (par exemple).

Plat Principal

Cabri rôti (7 Pc)

Chapon bouilli (8 Pc)

(Cuit avec romarin, marjolaine, fleur de muscade, du vin blanc ou verjus & beurre, des os de moelle de bœuf disposés sur une tranche de pain)

Cochon ou oison rôti (3 Pc)

Foie de veau frit (1 Po)

Fricassée (1 Po)

Gibet d'oison (5 Pa)

Gigot de mouton (5 Pa)

Hochebot de bœuf (8 Pa)

Hochebot de mouton (3 Pa)

(Cuit avec de bonnes herbes, des racines farcies confectionnées avec de la chair de veau haché, de la graisse de bœuf, deux ou trois œufs, de la noix de muscade, poivre et gingembre, sel, menthe et marjolaine)

Hochebot de veau (5 Pa)

(Cuisse de veau farcie avec muscade, marjolaine, menthe, vin blanc et beurre)

Jambon des terres du sud (1 Pa)

(Cuisse de porc saumurée, séchée et fumée)

Lièvre rôti (5 Pc)

Mouton rôti (1 Pa)

Pâté des terres de l'angle (8 Pa)

(Pièce d'agneau gras ou de venaison farcie de muscade, poivre, cannelle, moelle, beurre, sucre et recouverte d'une pâte de farine de froment sucrée)

Pièce de mouton bouilli (5 Pc)

Perdrix ou bécasse rôties (5 Pc)

Perdrix soleil (5 Pa)

(Perdrix rôties et mijotées avec dates, oranges, vin blanc, beurre, sucre et cannelle)

Hochebot de venaison (3 Pa)

Pâté de poulet (1 Pa)

Pied de Mouton (5 Pc)

Poule ou chapon rôti (1 Pa)

Pâté en pot (5 Pc)

Porcelet farci (2 Pa)

(Cuit à la broche et farci avec abats et chair de cochon, œufs, fromage, châtaignes et épices)

Poulet rôti (5 Pc)

Pigeons bouillis (1 Pc)

Tétin de Vache rôtie (3 Pa)

Tripes de bœuf (5 Pa)

Veau à la Hobbit (1 Po)

(Cuisse de veau bouillie, hachée et mêlée à de la graisse de bœuf, noix de muscade, cannelle en poudre, sucre, crème, œufs, et ensuite cuite en tourtière sur le feu, enfin servie en quartiers parsemés de sucre et de cannelle)

Veau en filet (7 Pa)

(cuisse de veau hachée, mêlée à de la graisse de bœuf, noix de muscade, gingembre, œufs, sel, herbes et recomposée en forme de jambon, cuite en tourtière et servie avec une sauce au vin, sucre, cannelle, poivre et pelures d'oranges bouillies)

Veau rôti (5 Pa)

Tourte de blanc manger (5 Pc)

Tourte de veau à la crème (8 Pc)

Tourte de jus d'herbes (2 Pc)

Soupes et potées

Blanc manger (2 Pc)

(Soupe de poitrine de chapon avec lait, farine, sucre, eau de rose, sel)

Blanc manger bâtard (3 Pc)

(Soupe de chapon avec amandes, vin blanc, eau de rose, sucre, sel)

Chaudun de porc (8 Pc)

(Servi avec saucisses, poulet, pigeon ou carbonade de mouton, et un peu de menthe hachée) (Porc bouilli, puis frit, et cuit avec gingembre, poivre, safran, pain aillé, bouillon de bœuf, verjus et œufs)

Chapon en potée (5 Pc)

(Aux oignons, pommes, bouillon, vin, safran, sucre, cannelle, muscade)

Consommé d'amandes (5 Pc)

(Le même avec amandes broyées)

Consommé de poulaille (5 Pc)

(Frite au lard, puis bouillie avec vin, gingembre et œufs)

Crétormée de pois nouveaux (5 Pc)

(Purée de pois frite au lard, puis mise à bouillir dans du lait avec pain, gingembre, safran, poule et œufs)

Perdrix en potée de la côte (3 Pc)

(Perdrix bouillies, mijotées avec citron, huîtres, champignons, beurre, vin blanc et poivre)

Potée de choux-fleurs (2 Pc)

Saucisses en potée (1 Pa)

(Fricassées au beurre, servies avec des pommes, des oignons, noix de muscade, cannelle, vin blanc ou rouge et sucre)

Subtil brouet des Terres de l'angle (10 Pa)

(Bouillon à base de châtaignes, œufs cuits au vin, porc, gingembre, safran, girofle)

Légumes, Salades

Choux

Choux-fleurs

Racines de fenouil

Racines de salsifis

Pois

Fèves

Poireaux

Oignons

Aulx

Artichaut

Melon

Concombre

Radis

Châtaignes

Pomme d'orange

Pomme de Grenade

Citron

Olive

Herbes à chat

Epinards

Sarriette

Laitue

Roquette

Menthe

Pimprenelle

Cresson

Poissons et œufs

Boulettes de carpe (5 Pc)

(Hachis de carpe mêlé à des jaunes d'œufs, préparé en boulettes et cuit avec eau, vin, beurre, menthe et marjolaine)

Brochet à la mode Hobbit (2 Pa)

(Préparé avec des oignons et des pommes fricassées au beurre, amandes, sucre, cannelle, muscade, safran, sel)

Brochet mijoté (1 Pa)

(Bouilli à l'eau salée et vinaigrée, haché et mijoté avec citron, muscade, poivre, beurre frais, vin blanc et orange)

Carpe en potée (8 Pc)

(Préparée avec oignons frits, noix de muscade, gingembre, marjolaine, menthe, vin, beurre, le tout revenu dans de la cervoise)

Chien de mer bouilli (5 Pc)

(Petit squalo comestible) servi avec de la moutarde

Consommé de poisson (5 Pc)

(Poisson bouilli ou frit, puis mis à bouillir avec purée de pois, lait, gingembre, vin)

Crabe en potée (5 Pc)

(Crabe, vin blanc, beurre frais, muscade, poivre, menthe ou citron)

Esturgeon en potée (5 Pc)

(Avec vin, cannelle, muscade, safran, poivre, oignons, amandes)

Hachis de carpe (8 Pc)

(Hachis de carpe, de saumon et de reins de harengs fricassé au beurre et mitonné avec muscade, poivre, sucre, vin rouge, prunes)

Mortadelle d'esturgeon (11 Pa)

Œufs lombards (5 Pc)

(Jaunes d'œufs battus avec du vin du Sud, beurre et sucre)

Œufs à la Hobbit (1 Pa)

(Œufs étalés sur une tranche de pain grillée, cuits avec du beurre et du vin blanc, parsemés de sucre et de cannelle)

Pâté d'huîtres (3 Pa)

(Huîtres au vin blanc, poivre, muscade, marjolaine, orange, beurre, sel, et enroulées dans une pâte)

Pâté d'esturgeon à la sauce au vin (5 Pa)

Pot de chien de mer (8 Pc)

(au beurre, vin, prunes, muscade, poivre, sucre)

Saucisses au poisson (5 Pc)

(À base de saumon frais, carpe et saumon fumé)

Saucisses d'esturgeon (8 Pa)

Soupe de tortue (2 Pa)

Tripes de brochet (7 Pc)

(Brochet, carpe, saumon, muscade, sel, poivre, marjolaine, vin, citron, romarin)

Au Moyen-âge...

En matière de sécurité alimentaire, plusieurs principes existent :

La fraîcheur des aliments : l'approvisionnement se fait grâce aux "ceintures vertes", espaces potagers qui entourent les villes. Le bétail, élevé en ville, est abattu sur place.

La recherche d'une eau propre : la cuisine est souvent installée près d'un puits avec des évier de pierre, permettant de laver plats et ustensiles.

Mets ébouillantés avant d'être cuisinés. Cette règle vaut principalement pour la viande.

Conservation : on conserve la viande par salaison, séchage ou fumage ; les légumes en les immergeant dans du vinaigre ou dans du miel.

Mais les tableaux et récits d'époque (évoquant la présence d'animaux dans les cuisines, ou des plats simplement essuyés à l'aide d'un chiffon), montrent que le plaisir gustatif primait généralement sur les préoccupations sanitaires.

Qu'est-ce qu'on mange ? (suite)

Desserts

Amandes sucrées (2 Pc)
Anis
Beignets (5 Pc)
Beurre & fromage (4 Pc)
Biscuit (5 Pc)
Caneline (1 Pa)
(Pâte au sucre et aux amandes en forme de bâton)
Coings en filets (5 Pc)
Châtaignes (1Pc)
Poires rôties (2 Pc)
Massepain (5 Pc)
(à base d'amandes, sucre, eau de rose)
Noix ou noisettes
Orange à la cannelle sucrée (1 Pa)
Prunes en filets (3 Pc)
Pommes crues (1 Pc)
Pistachine (3 Pc /sachet)
(Pistaches roulées dans le sucre)
Tarte de pommes, ou autres (5 Pc)
Tarte de prunes (5 Pc)
Tourte aux coings (7 Pc)
(Ou pommes, amandes)
Tourte de melon (5 Pc)
(À base de melon, fromage gras, sucre, cannelle et muscade)
Tourte blanche (3 Pc)
(À base de fromage blanc, blancs d'œufs, beurre, gingembre, basilic)
Tourte d'orge mondé (1 Pa)
(À base d'orge mondé, bouillon, parmesan, œufs, sucre, cannelle, sel)



Et pis ? Pour faire passer tout ça ?

Liqueurs, Alcools forts

Remarque : Extraite par distillation du jus fermenté de fruits, de plantes, ou de grains : comme l'Armagnac.

Cognac : (1 Pa) Eau-de-vie de raisin
Eau-de-vie : (1 Pa/1 Po) Produit de la distillation d'un liquide faiblement alcoolisé produit à partir de vin, de fruits, d'herbe ou de grains. Elle désigne couramment de nombreuses boissons alcoolisées telles que l'armagnac, le cognac ou le rakı (vins de raisin), la vodka ou aquavit (grains ou pommes de terre), le calvados ou lambig (cidre de pomme, poiré de poire), le genièvre (grains), l'abricotine (abricot), la gentiane (gentiane) ou le kirsch (cerise).
Liqueur des Nectars : (5 Po) Liqueur obtenue à partir de mélange de fruits blonds (abricot, pêche, prune claire, mirabelle, etc.) et de miel

Melmen : (3 Pa) Alcool de menthe liquoreux souvent mélangé à du vin blanc

Mordil : (1 Pa) Eau-de-vie de pomme, de prune, de pêche ou de poire

Nédil : (1 Pa) Liqueur de Châtaigne, légèrement amère

Noisetine : (1 Pa) Liqueur de noisette parfumée de vanille

Rhum : (1 Po) Alcool de canne

Saké : (7 Pa) Eau-de-vie de riz, se boit tiède, voire chaud

Valnoir : (10 Po) Eau-de-vie de pomme et de cerise griotte, fabrication naine

Whisky : (5 Pa) Alcool de grain

Kislav : (1 Pa) Liqueur de pastèque

Noldil : (12 Pa) Alcool de couleur noire obtenu par mélange de vin, de Mordil et de liqueur de mûre ou de prune

Synopsis :

Et maintenant, pour digérer, quelques synopsis d'aventures.

Le magicien est dans la cuisine

Cela fait maintenant plusieurs mois que le « Cochon Charmeur » est ouvert. Cette auberge avait connu des débuts difficiles, si bien que son patron avait décidé de mettre la clé sous la porte. Il y a un mois, il recrute un cuisinier du nom de Stéphanus Rosec et depuis, sa table ne désemplit plus, les gastronomes viennent de tout le royaume pour goûter aux plats de Stéphanus, sa renommée commençant à grandir au-delà des frontières. Un cuisinier concurrent, ou un des pairs du royaume, inquiet, embauche nos aventuriers pour savoir d'où vient le talent de Stéphanus. C'est l'occasion d'étaler sous les yeux ébahis de leurs personnages une myriade de plats plus succulents les uns que les autres. Sauront-ils faire la part des choses et percer les secrets de Stéphanus ?

L'ingrédient rare

Le pitch est classique et une bonne vieille quête ne fait jamais de mal. Mais cette fois, point d'artefact, de princesse en danger ou de fin du monde, seul le caprice d'un homme (puissant et qui a le bras long) qui veut des fraises en plein hiver. Les aventuriers devront trouver Mabon « la Fosse », gnome illusionniste de son état qui aurait trouvé le moyen d'en faire pousser. Le voyage risque d'être parsemé d'embûches et le convaincre n'est pas du tout acquis.

Intrigues de cour

Un roi veut, pour célébrer un événement, un repas digne de ce nom et charge son Chambellan Thedarcen de s'en occuper. Malheureusement ce dernier est dans la ligne de mire de plusieurs nobles qui lorgnent sur son poste et feront tout pour qu'il le perde. Les aventuriers sont amis avec Thedarcen qui fait rapidement appel à eux après plusieurs contretemps fâcheux : caravane attaquée et pillée, tentative d'empoisonnement, intimidation... Bref, si personne n'intervient, rien ne sera prêt à temps et sa tête risque de finir sur le billot.

Le Banquet

L'excentrique « Comte Markalof » s'est mis en tête d'organiser le plus grand des banquets, avec le plus gros des cochons sauvages, mais petit souci, ils ne se trouveraient que dans un certain bois, bien sûr, réputé hanté et maudit.

Remarque : Ces synopsis sont tout à fait adaptables à tous les niveaux de difficulté du jeu, mais ils ont été pensés pour des personnages débutants.

Vous aurez certainement remarqué que tout au long de ces plats et boissons, rien de très oriental ne transparait. En effet, mes efforts de vocabulaire culinaire s'arrêtent à celui de l'Europe médiévale, essentiellement pour des raisons culturelles. Cependant rien ne vous empêche, à partir de ces listes, de fabriquer vos propres « recettes » plus exotiques ou, tout simplement, plus proches de vos univers de jeu, dans lesquels, j'en suis sûr, cohabitent plein d'animaux et de fruits comestibles aux noms étranges.

Sources : La Cour d'Obéron, La table au XVIe siècle, le Faiseur de Ripailles, Wikipedia.

Rag-Naroth

EXHUMÉE DES COULOIRS DU DONJON

Par Galliskinmaufrius, le 21 juin 2010

LA MAISON DE ZÉLIZAR À LA MAUVAISE RÉPUTATION

Sources

Fate of Istus, TSR # 9253, Robert J. Kuntz & alii; The Scarlet Brotherhood, TSR # 11374, Sean Reynolds; Ivid the Undying, TSR # 9399, Carl Sargent; Dragon Magazine # 39, "The Anti-Paladin NPC", G. Laking & T. Mesford

L'auberge la plus fameuse et la plus infâme de tout Rauxes est sans aucun doute la Maison de Zélizar. Cependant, sa mauvaise réputation ne vient pas de ce que l'on y sert ni de son confort, mais des qualités (im)morales de ses clients. Zélizar est certainement le meilleur « chef » du Grand Royaume et sa cuisine est la plus délicieuse des Flanaess. Et si Zélizar était aussi un adepte de Pyremius, le Dieu du Meurtre ? Vous avez une semaine à passer à Rauxes, alors surtout ne manquez pas de faire un tour à la Maison de Zélizar ! Cet article est paru pour la première fois sur *Canonfire*.

Avant de devenir la Maison de Zélizar, l'auberge appartenait à un Hobbit et s'appelait « Le Potin Gourmand ». C'était une hôtellerie de qualité moyenne. Il advint que le propriétaire dut quitter la ville et il céda à son successeur : Zélizar. Ce dernier la fit prospérer (voir le plan de Rauxes dans *Fate of Istus*, Aventure 7, la Maison de Zélizar est le n° 66).

L'Histoire de Zélizar

Zélizar est un Suel et un ancien membre de la Confrérie Ecarlate. Né dans le programme eugéniste de la Confrérie Ecarlate. Il suivit l'apprentissage pour devenir un assassin, et devint un adepte de Pyremius, le Dieu du Meurtre. Il adhéra à la Faction religieuse des Dagues d'Airain. Il décida, à ce moment, de se spécialiser dans l'empoisonnement.

C'est ainsi qu'il devint l'apprenti des maîtres empoisonneurs de la Confrérie Ecarlate, qui étaient tous des adeptes de Pyremius. En fait, ces maîtres tenaient chacun un restaurant dans une grande cité de la Péninsule Tilvanost (voir l'article « Pyremius » dans l'Accessoire The Scarlet Brotherhood).

Zélizar fit son apprentissage en rendant visite à chaque maître dans sa maison qui se trouvait proche de son restaurant. Ce fut une révélation : non seulement des ingrédients pouvaient être concoctés pour fabriquer de puissants poisons, mais encore d'autres ingrédients pouvaient être cuisinés pour faire de délicieux mets et breuvages. La seconde passion de Zélizar après les poisons fut, à compter de ce jour, l'art de la cuisine.

Comme première mission dans le monde extérieur, Zélizar fut envoyé au Nord avec d'autres frères et sœurs du programme eugéniste. Son groupe devait recueillir des informations politiques et des connaissances magiques dans le Grand Royaume. Tout ne se déroula pas bien, la majorité de son groupe fut tuée, mais Zélizar prit goût à la liberté de sa nouvelle vie en dehors des règles rigides de la Confrérie. Il devint un renégat. Sa seule ambition était désormais d'atteindre conjointement les sommets des arts de l'empoisonnement et de la haute cuisine.

La Maison de Zélizar

A Rauxes, une occasion se présenta : Zélizar acheta « le Potin Gourmand » avec l'or et les gemmes qu'il avait gagnés et/ou volés, et commença sa propre entreprise. Son vœu le plus cher était de passer maître dans les arts de la toxicologie et de la gastronomie. Il réussit dans les deux cas, avec la « bénédiction » de Pyremius, à qui il demeura fidèlement soumis. Il rompit ses liens avec la Confrérie, là encore avec la protection de Pyremius lui-même, mais il conserva des contacts épisodiques avec les Dagues d'Airain. Zélizar s'affilia à la guilde des assassins de Rauxes, juste pour être laissé tranquille dans ses recherches. La protection obtenue fut cependant appréciée. Mais Zélizar gagna d'autres protecteurs... de type « mécène ».

La réputation de son établissement grimpa en flèche grâce à la qualité de la nourriture servie et à l'originalité des liqueurs qu'il distillait lui-même. Cela attira les puissants et les fortunés de Rauxes, mais ces derniers restèrent et revinrent parce que Zélizar avait tant d'autres choses à offrir. N'importe quelle substance pouvait être obtenue si on y mettait le prix : alcools, drogues, y compris celles tirées des lotus, quelques potions magiques choisies et, bien sûr, des poisons et leurs antidotes. Zélizar est un homme riche aujourd'hui.

L'un de ces protecteurs influents n'est autre que son client quasi-permanent, le Prince Ishainken de Naelax (voir le chapitre Rauxes dans *Ivid the Undying*). Cet aristocrate décadent est nihiliste, odieux et débauché : il devint avec enthousiasme le mécène de Zélizar. Ses propres gardes du corps (six guerriers de niveau 3 à 8 et deux voleurs de niveau 5 et 8) défendront également la vie de Zélizar, en cas de besoin.

Comme dans les autres restaurants tenus par des adeptes de Pyremius, il est en réalité parfaitement sûr de déjeuner à la Maison de Zélizar. Ce n'est pas un empoisonneur fou obsédé par l'assassinat de masse. Il distingue radicalement sa cuisine de son laboratoire alchimique. En fait, ses merveilleuses recettes de cuisine sont aujourd'hui réalisées par ses cuistots et ses marmitons, si bien qu'il peut se dédier entièrement à la maîtrise totale des poisons. Un de ses chefs d'œuvre est décrit ci-dessous.

La Spécialité de Zélizar

Zélizar est un artiste dans son domaine. Ses talents culminent dorénavant dans le raffinement et l'expertise. Il a inventé une façon esthétique d'empoisonner qu'il a baptisée « le creuset hepticide ». Au lieu de concocter et distiller les ingrédients du poison dans un récipient, il est parvenu à créer un poison dont il mélange les ingrédients directement dans le corps de la victime, celle-ci jouant littéralement le rôle de creuset vivant. Le processus prend sept jours, un ingrédient étant incorporé dans la victime chaque jour.

Cette méthode est connue comme un poison à plusieurs étapes (voir l'utilisation du poison dans l'article « The Anti-Paladin NPC » paru dans Dragon Magazine # 39). Un poison à plusieurs étapes est un composé aux effets toxiques dont les éléments individuels qui entrent dans la composition sont, par eux-mêmes, inoffensifs et comestibles. Cependant, quand ils sont combinés (dans l'estomac de la victime, par exemple), ils produisent un poison puissant si ce n'est mortel. Un tel poison est parfaitement indétectable, car il n'est pas dangereux avant que ses éléments soient tous réunis.

Le creuset hepticide est un poison à sept étapes. Quand le septième ingrédient est administré, une mort instantanée survient. Le processus de sept jours est l'objet d'un choix esthétique et d'une dévotion religieuse. Les étapes sont les suivantes :

Waterday: ingrédient liquide
Earthday: ingrédient solide
Freeday: ingrédient gazeux
Starday: ingrédient liquide
Sunday: ingrédient solide
Moonday: ingrédient gazeux
Godsday (en l'honneur de Pyremius) : ingrédient tactile

C'est pourquoi une victime peut être empoisonnée sans qu'elle n'en ait même conscience. En fait, durant les six premiers jours, aucun dommage ni aucune incapacité ne se fait sentir. Le poison fait effet le septième jour quand la peau de la victime entre en contact avec le dernier ingrédient. Pas d'antidote, pas de jet de protection : mort instantanée.

Mais la réputation et la fierté de Zélizar sont telles qu'il choisit souvent d'informer sa victime du fait qu'il a commencé le grand œuvre du creuset hepticide sur elle. Il fait cela au bénéfice de sa reconnaissance artistique personnelle, et, dans un sens, pour signifier à la victime qu'il s'agit d'un honneur pour elle d'être empoisonnée par un maître tel que lui. Cela fait également à Zélizar une publicité gratuite, et donne un spectacle souvent apprécié par des amateurs dépravés de ce genre de choses, comme le Prince Ishainken, afin de nourrir leur voyeurisme morbide.

Suggestion d'Aventure

Total de niveaux du groupe : 39 (niveau moyen : 6-7)
Terrain : Rauxes, Cité capitale du Grand Royaume
Type d'aventure : course contre la montre, compte à rebours avant la mort : sept jours

Si les PJ dans votre campagne doivent aller à Rauxes, vous pouvez utiliser le creuset hepticide de Zélizar pour « épicer » leur séjour dans la cité corrompue. Rendez impossible pour les PJ toute manière de quitter la ville pendant le processus (ex : inondations). Les PJ ne sont pas obligés de loger dans la Maison de Zélizar, mais c'est envisageable. Vous devez d'abord déterminer qui est le commanditaire de Zélizar.

Option 1 : il s'agit d'une personne qui veut que les PJ fassent quelque chose pour elle mais qui sait qu'ils n'accepteront pas d'être engagée par elle. C'est pourquoi elle loue les services de Zélizar, et informe indirectement les PJ qu'ils ont maintenant moins d'une semaine pour accomplir un certain travail. Cette tâche doit être forcément accomplie dans Rauxes intra muros.

Option 2 : il s'agit du grand méchant de votre campagne, l'ennemi juré des PJ, ou bien quelqu'un de riche et puissant qui veut se venger d'eux. Ce personnage souhaite garder l'anonymat, mais l'interruption du processus interviendra si les PJ découvrent son identité avant le septième jour.

Tout commence un beau matin, quand un héraut plutôt débonnaire (pensez à l'orateur du Roi Bruno le Contestable dans le film Jabberwocky de Terry Gilliam) avec une suite de gens (incluant pourquoi pas les membres d'une fanfare) portant la livrée du Prince Ishainken, par exemple, et pavoisant avec des oriflammes, fait son entrée dans le lieu où les PJ ont élu domicile – leur auberge – et déclare :

«Oyez, oyez ! Au nom du prince Ishainken de Naelax, j'ai l'éminent honneur de vous informer, gentes gens, que Sire/Dame/Seigneur/Maître (nommez ici vos PJ) sont entrés hier dans le premier stade du creuset hepticide de Zélizar. Ils n'ont dorénavant plus que six jours à vivre, avant leur soudaine et indolore mort.» (Quelques applaudissements suivent, telle est la décadence à Rauxes)

Il est possible de dire aux PJ également par quel moyen le premier ingrédient fut administré. Peu importent les précautions et la prudence mises en œuvre par les PJ, répétez cette scène tous les matins (en changeant seulement le nombre de jours qui restent). Le sixième jour, les PJ mourront quand ils entreront en contact avec le dernier ingrédient. Les PJ peuvent commencer leur enquête, et obtenir quelques informations, en allant à la Maison de Zélizar. Ils peuvent être renseignés par Zélizar lui-même, le Prince Ishainken ou qui que vous choisissiez. Rendez évident que l'usage de la violence est inutile en montrant toutes les protections dont bénéficie Zélizar (protections mondaines ou divines, si besoin est).

Les PJ apprennent qu'ils peuvent interrompre le processus si :

Option 1 : ils acceptent le travail demandé par le client de Zélizar et le terminent en six jours.

Option 2 : ils découvrent l'identité du client de Zélizar ; Zélizar met fin au processus s'ils réussissent, parce qu'il est payé chaque jour.

Cette aventure est sensée être du genre enquête policière et non pas meurtres en série. Rappelez-vous que les sorts « détection du poison » et « neutralisation du poison » sont inefficaces car les ingrédients du creuset ne sont pas des poisons en eux-mêmes.

Caractéristiques de Zélizar

Race : Suel (humain), masculin, 37 ans.
Classe : Assassin, niveau 13.
Alignement : neutre mauvais.
Religion : Pyremius.
For 16, Int 15, Sag 14, Dex 18, Con 18, Ch 15.
Points de Vie : 71.

Défense spéciale : du fait d'une exposition aux poisons durant toute sa vie, Zélizar est mithridatisé : il bénéficie d'un bonus de +4 à tous ses jets de protection contre le poison (comme la résistance naturelle des nains).

Possessions : tous les poisons et toutes les substances stupéfiantes dont vous auriez besoin dans votre campagne.

Élever un bébé dragon



Ainsi, votre groupe a obtenu un œuf de dragon. Qu'allez vous en faire ? (tous en cœur : On le vend dans la cité !).

Disposer ainsi de l'œuf de cette façon est un bon choix, surtout si la cité est seulement à un ou deux jours de voyage. Mais si la durée du trajet est d'une semaine ou plus, l'œuf pourrait éclore en cours de route.

CHANCE D'ÉCLORE : La chance qu'un œuf de dragon éclore dépend de l'âge de l'œuf. Ce qui est facile à déterminer.

Table 1

Jet de dé	Âge de l'œuf	Aspect de la coquille	Chance de base d'éclore
1	Récemment pondu (1-2 semaines)	Mou, caoutchouteux	0 %
2	Jeune œuf (3-5 semaines)	Un peu mou	20 %
3	Développé (6-8 semaines)	Moyennement dur	50 %
4	Œuf mature (9 -10 semaines)	Dur, tanné	80 %

Bien sûr, bousculer un œuf (comme pendant un voyage) peut affecter la date d'éclosion. Pour refléter cela, ajouter 5 % par semaine (cumulatif) à la chance de base donnée dans la table supra.

De plus, ajouter à la chance de base 10 % d'éclore par semaine (cumulatif) dû au temps passé depuis la découverte de l'œuf. Par exemple, un œuf développé (vieux de 6 à 8 semaines, 50 % d'éclosion) aura 65 % de chances d'éclore après avoir été transporté durant une semaine (50 % plus 10 % de vieillissement, plus 5 % pour avoir été transporté, 80 % de chances d'éclosion après deux semaines de route et 95 % après trois semaines.

L'éclosion de l'œuf, une fois cet événement béni commencé, prend approximativement une heure. L'œuf va commencer à trembler, et l'émergence du dragon va

devenir imminente, l'œuf va s'agiter d'avant en arrière et sur les côtés. Au bout d'une heure, la coquille va se fendre d'un coup et un bébé dragon s'en extraire. A noter que les œufs de dragons (excepté les œufs de dragon blanc) sont sensibles aux températures froides au bout de quelques minutes, ainsi qu'au vide ou en stase (comme dans un sac de contenance), quelle qu'en soit la durée il sera détruit, devenant dur et ratatiné, et la créature à l'intérieur décédera (sans possibilité d'être ranimée ou ressuscitée).

TAILLE ET APPARENCE DES DRAGONS NOUVEAUX-NÉS : Les dragons éclos d'œufs immatures ont tendance à être plus petits que ceux issus d'œufs matures. Les dragons prématurés ont aussi un taux de mortalité plus élevé :

Table 2

Âge de l'œuf à l'éclosion	Chance de survie	Taille du bébé dragon
(1-2 semaines)	30 %	Petit (small)
(3-5 semaines)	70 %	Petit (small)
(6-8 semaines)	85 %	Moyen (Average)
(9 -10 semaines)	99 %	Gros (Huge)

Les dés de vie du dragon sont calculés comme dans le manuel des monstres, commençant à très jeune (âgé de 1-5 ans). Il deviendra un jeune dragon à son 6^{ème} anniversaire, presque adulte à son 15^{ème} anniversaire, et ainsi de suite.

Les dragons ont bien sûr du même type que leurs parents.

L'empreinte : Les dragons nouveau-nés, comme la plupart des créatures intelligentes traversent une période d'imprégnation juste après leur naissance. Le dragon nouveau-né sera très attaché à la première créature qu'il verra après avoir éclos. Il considérera, faute de mieux, cette créature comme sa « mère », et la suivra au mieux de ses capacités durant la totalité de sa première année. Le bébé dragon va aussi tenter de copier les actions de sa « mère » le plus fidèlement possible. Remarque : Le terme « mère » s'applique aussi bien à un mâle qu'à une femelle. Cela dépend juste de qui le dragon a vu d'abord.

Talent d'un jeune dragon : Durant sa première année, un

bébé dragon doit apprendre à utiliser les divers talents spéciaux qu'il possède, comme parler, utiliser la magie, voler et utiliser son souffle. Les attaques normales par griffes et morsure sont instinctives et n'ont pas besoin d'être apprises.

Le langage : Le bébé dragon a 35 % de chances de parler la langue propre à son type de dragon (voir manuel des monstres) et si sa « mère » est capable de la parler. Si le bébé dragon peut parler, il commencera à le faire après trois semaines de vie. Si le bébé dragon parle, il a 20 % de chances d'apprendre une seconde langue. Le bébé dragon ne parlera et comprendra le langage draconique que s'il lui est enseigné par sa « mère » (s'il est suffisamment intelligent pour l'apprendre).

L'utilisation de la magie : Evidemment, cela ne s'applique qu'aux dragons qui parlent, puisque la magie draconique n'a pas de composantes gestuelles ou matérielles.

Il y a certains bonus (voir table 3) à la magie, dépendant de la classe de sa « mère ».

Table 3

Classe de personnage « mère »	Bonus de chance d'utiliser la magie
magicien	35 %
illusionniste	35 %
druide	25 %
clerc	20 %
Paladin utilisant des sorts	15 %
Ranger utilisant des sorts	15 %

Si la « mère » est un personnage multi-classé dans plusieurs de ces catégories, seul un bonus sera appliqué (le plus intéressant).

Si le dragon est capable d'utiliser la magie, il peut l'apprendre à partir d'un âge de six semaines. La chance de réussir l'apprentissage d'un sort progresse avec l'entraînement.

Table 4

Âge du dragon	Chances de succès d'apprentissage du sort
6-10 semaines	10 %
11-20 semaines	20 %
21-30 semaines	40 %
31-40 semaines	60 %
41-52 semaines	80 %
Plus d'un an	100 %

Même si un sort est correctement lancé, les sauvegardes applicables peuvent encore l'empêcher de subir les effets. Remarque : Les sorts qu'un dragon peut apprendre sont tirés de façon aléatoire à moins que la « mère » ne soit un magicien et essaie de lui en enseigner certains (voir le manuel des monstres pour l'utilisation des sorts).

Voler : Chaque dragon possède la capacité de voler, mais ce talent doit être acquis avant la fin de leur dixième semaine de vie. La meilleure façon de lui enseigner est de sauter sur place en agitant ses bras. Il y a 30 % de chances à chacun de ces essais que le bébé dragon acquière l'idée de voler. Ce pourcentage doit être lancé à chaque tentative de la "mère" pour donner l'idée du vol, jusqu'à ce que le bébé dragon ait compris le concept.

Une fois que le bébé dragon comprend qu'il peut voler, il doit être encouragé dans cette voie. Les bébés dragons peuvent se montrer réticents à s'entraîner (75 % de chances de refuser de s'entraîner alors qu'ils y sont encouragés. Chaque session d'entraînement ne doit pas avoir lieu avant que six heures ne se soient écoulées depuis la dernière session, et seulement deux séances peuvent être faites par jour).

Si le dragon ne s'est pas entraîné au vol vingt-cinq fois avant la fin de sa dixième semaine de vie, il restera toujours un piètre « volant ». De tels animaux voleront seulement pour se mettre à l'abri d'un danger. Ils ne pourront voler qu'à mi-vitesse et ne pourront pas virer en vol (25 % de chances de le faire). Ils devront se reposer quatre heures après avoir volé une heure, et ne seront pas capables d'avoir une activité (et certainement pas de combattre) durant cette période.

A contrario, des « volants » normaux (par rapport aux piètres batteurs d'ailes) devront se reposer une heure après vingt heures de vol (continues) et pourront accomplir une activité normale (sans inclure un combat) durant cette période. Tout dragon élevé par des dragons saura voler correctement.

Le souffle : Un dragon gagne la capacité d'utilisation de son souffle à l'âge de trois mois. Encore une fois, il faut lui en suggérer l'idée. La méthode pour y arriver est laissée à la discrétion du MD, et peut s'avérer être une part amusante de l'aventure. Le dragon a 30 % de chances de saisir l'idée et de réussir avec succès un souffle, à chaque tentative d'apprentissage par sa « mère ». Ces essais ne peuvent être faits qu'une fois par semaine, jusqu'à une décharge réussie.

Une fois qu'un dragon a utilisé son souffle, il devra se rappeler comment faire à chaque occasion suivante (table 5). Les dragons avec une intelligence supérieure auront de meilleures chances de se rappeler la méthode (table 6). Il y aura de surcroît 1 % de chances en plus de se rappeler comment faire pour chaque souffle préalablement réussi, et aussi 5 % de plus si sa « mère » essaie d'aider le dragon à se rappeler (par la toux, l'éternuement ou une autre méthode).



Table 5

Âge du dragon	souffle*	Effet du souffle si réussi
3 mois	15 %	1/8 effet
4-6 mois	40 %	1/4 effet
7-9 mois	60 %	1/2 effet
10-12 mois	80 %	Plein effet
Plus d'un an	100 %	Plein effet

*Chance de base de se rappeler la technique du souffle

Tout dragon âgé de moins d'un an essaiera d'utiliser son souffle dans toutes les situations qui présenteront une menace pour lui. De telles occasions incluent de forts bruits, l'apparition de monstres (mais pas nécessairement une attaque). Et forcément, la « mère » est la seule personne qui pourra modifier cette tendance du bébé dragon. Après avoir atteint un an, un dragon aura découvert que l'usage de son souffle n'est utile que dans des situations de dangers réels et il n'aura plus besoin qu'on le lui rappelle.

Les soins : Les bébés dragons doivent être tenus scrupuleusement propres ou une odeur caractéristique de musc persistera dans l'air autour d'eux et sur leur passage. Cette odeur ne disparaîtra pas avant deux jours et permettra à quiconque disposant du sens de l'odorat de pister le dragon et ceux qui l'accompagnent. Cette odeur effrayera aussi la plupart des chevaux et mules (90 % de chances la première fois que cette odeur se fait sentir).

La nourriture : Un bébé dragon mangera voracement les six premiers mois de sa vie. Si sa « mère » ne lui procure pas de nourriture, il ira instinctivement chasser. S'il est empêché de chasser, il criera pitoyablement de faim et tentera autrement de se procurer de la nourriture.

La nourriture n'est pas difficile à se procurer puisque les dragons sont omnivores et peuvent manger de tout. Ils considèrent les charognes de monstres comme un mets raffiné. Dans des endroits désertiques, un dragon peut subsister en mangeant feuilles et branches d'arbres, herbes et arbustes ou en creusant pour trouver des truffes (remarque pour le MD : Cette action de forage laisse des traces pour ceux qui le suivraient).

Le comportement des bébés dragons : Un dragon, s'il est bien traité durant sa première année, reste loyal à sa « mère » pour le reste de sa vie. Si elle meurt, il continue à suivre le membre du groupe le plus proche de son alignement jusqu'à ce qu'il atteigne l'âge adulte. Si plusieurs membres du groupe remplissent cette description, le dragon suit celui qui semble le plus similaire à sa « mère » en talents et caractéristiques.

Quand il atteint l'âge adulte, un dragon « domestiqué » regagne la vie sauvage si sa mère n'est plus en vie. Il fondera un repaire et agira conformément à un dragon de son type.



Table 6

Race	Bonus	Race	Bonus
Noir	----	Or	+10 %
Bleu	+05 %	Vert	---
Airain	+05 %	Rouge	+10 %
Bronze	+10 %	Argent	+10 %
Cuivre	+05 %	Blanc	+05 %

Si un dragon n'a pas été bien traité durant son enfance, il tentera de tuer sa « mère » durant la deuxième année de sa vie et si possible après (que la tentative réussisse ou non) il retournera à la vie sauvage. Dans toutes rencontres futures avec des humanoïdes, il aura un malus de - 33 % de modification à son jet de réaction. Si plus de la moitié des humanoïdes rencontrés sont de la race ou de la classe de la « mère », le malus sera - 50 %.

Quand il n'est pas sous l'influence de sa « mère », (ce qui signifie agir selon le même alignement, et le même comportement qu'elle), le dragon retourne à son alignement instinctif. Ce qui inclut chercher (et tenter de collecter) des trésors, aussi bien que ses réactions vis à vis des passants. Un dragon chaotique mauvais tentera de tuer toutes les créatures à sa portée, un dragon loyal mauvais aura tendance à lourdement critiquer les créatures qui l'environnent, les neutres et chaotiques bons joueront sans faire de mal et quelquefois pratiqueront des plaisanteries sans but précis, et les dragons loyaux et bons converseront et joueront avec les gens qui leurs paraissent amicaux ou d'un alignement similaire.



Source : Hatching is only the beginning – Raising a baby dragon

By Colleen A. Bishop – From Dragon Magazine 50, June 1981

Traduction & adaptation : Aldebaran/Outsider

Illustrations : TCOX

Le Repentir de l'Assassin



Scénario jouable avec les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS pour des aventuriers niveau 3-5. Un groupe équilibré est souhaitable et d'alignement bon ou neutre. Vous aurez besoin des manuels de base, Joueur et Maître, du Manuel des Monstres pour mener à bien cette aventure. Cette aventure prend pied dans la Cité de GREYHAWK. Les Ouvrages concernant cet univers sont conseillés, mais pas indispensables.

Sentant ses derniers jours arriver, le vieil assassin, Tad Winlott, décide de passer la main. En effet, il y a dix ans, pour le compte d'un prêtre de la Confrérie Ecarlate, il assassine un puissant magicien de l'ordre gris et lui ravit sa fille, encore bébé. Comme dans les contes, l'assassin ne peut se résoudre à la livrer et ne sachant pour quelle raison, se doit de la protéger. Mais la Confrérie les a retrouvés et ne pouvant plus lui résister, il décide de s'en remettre à ces jeunes aventuriers qu'il observe depuis quelques temps.

Rien de bien original dans cette intrigue, mais le maître du donjon doit faire un véritable effort pour faire naître les émotions qui soutiennent cette aventure et être capable de maintenir le timing plutôt serré, surtout à l'intérieur du repère. Un personnage non joueur, le Scorpion, peut devenir un ennemi juré des aventuriers, source d'ennuis pour leurs futurs scénarios.

Première Partie : La Rencontre

Les aventuriers, ou une partie d'entre eux, se déplacent péniblement dans les ruelles étroites et encombrées de monde du Bas marché. La semaine vient à peine de commencer, il pleut et les finances ne sont plus au mieux ; le besoin d'aventure se fait sentir chez les plus impatients. Ils sont là pour diverses raisons (recherches d'équipements, de vivres...) quand un homme d'une soixantaine d'années percute l'un d'eux avec force, l'envoyant valdinguer dans la boue et les miasmes. Très vite, en se présentant, il s'excuse, et tend au personnage un vélin et une petite bourse pour le dédommagement. Il précise que son adresse est sur le vélin et que si, par sa maladresse, il a contrit le(les) personnage(s); il reste à son (leur) entière disposition et fixe un rendez vous le soir même, chez lui, s'éclipçant en même temps qu'il parle, prétextant une urgence.

Note au MD: Ce personnage se nomme Tad Winlott, et ne présente aucune particularité. Il est normal, de taille moyenne, au physique passe-partout, ni bien, ni mal vêtu... bref, en dehors de ses cheveux blancs qui trahissent son âge, rien d'autre n'attire l'œil. Il agit assez vite ! Le temps que les personnages réagissent, il est loin et vu la foule, toute poursuite est vouée à l'échec. Un test d'intelligence (à -2) peut révéler que cet homme doit être poursuivi pour être si pressé et si peu attentionné au travers de cette foule...

Pour les Joueurs : L'Univers de Greyhawk est peuplé d'aventuriers et il n'est pas rare d'en croiser... en activité ou à la retraite. Le Bas Marché, surtout en début de semaine, est surpeuplé et on y trouve vraiment de tout, à des prix très abordables, il est fortement recommandé de redoubler de vigilance

face au danger de vol, la promiscuité et l'agencement très chaotique des lieux favorisant les petits larcins.

La bourse contient un petit anneau en argent dont la taille anormalement réduite indique, peut être, qu'il appartient à un enfant. Le vélin contient les mots suivants:

Tad Winlott, deuxième impasse, rue du Marais, Greyhawk

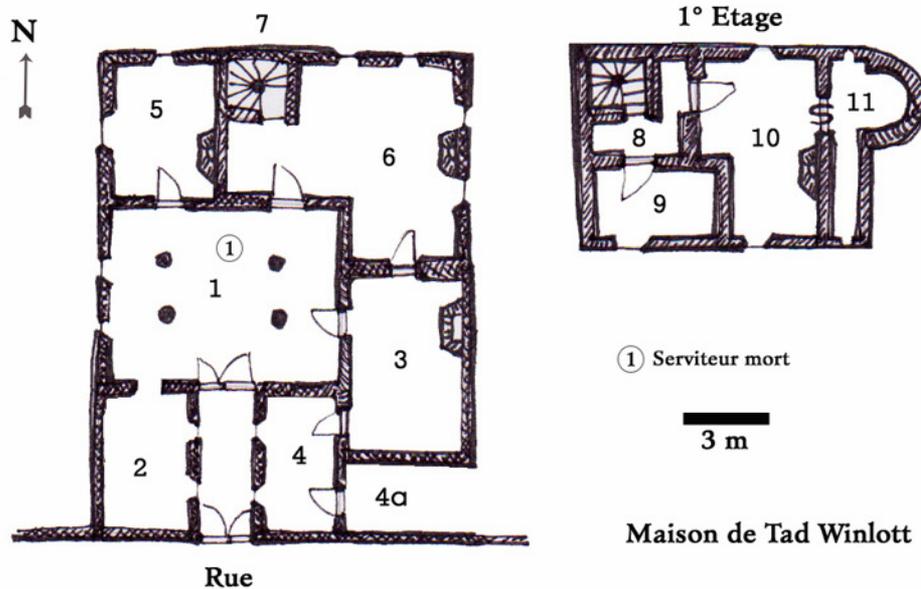
Note au MD : L'anneau n'est pas anodin, et sans faire de détection, il est sûrement magique. Une analyse plus poussée ne révèle rien de plus. Il doit cependant éveiller la curiosité et soulever quelques questions.

Quelles que soient la réaction et les activités des aventuriers pour le restant de la journée, plusieurs incidents viennent leur mettre la puce à l'oreille : Ils se sentent observés. À vous MD, de faire monter la pression. La rencontre s'est passée sous les yeux assidus de l'homme poursuivant Tad. Pour toutes ces raisons ou pour d'autres plus matérielles les aventurier doivent se rendre au domicile de Winlott.

Deuxième Partie : La Maison de Winlott

Le quartier du Fleuve a plutôt une mauvaise réputation. Il possède le taux de criminalité le plus élevé de la nouvelle ville, mais si l'on sait rester discret tout en ne se mêlant pas des affaires des autres, un groupe, armé de surcroît, ne risque pas grand chose. Le soir, les rues se vident et les tavernes s'emplissent. C'est l'activité principale de ce quartier, on ne compte plus les tavernes, restaurants et maisons closes. Au détour de la rue du Marais, celle qui longe le Bief, de nombreuses impasses s'offrent à la vue, en même temps que leurs fréquentations plutôt libertines. La deuxième impasse est facile à trouver ; elle est déserte et n'abrite qu'une grande porte cochère. La personne qui tente de frapper à la porte avec le lourd heurtoir se rend immédiatement compte qu'elle est entrouverte. Elle donne sur un sombre couloir assez large menant à une autre double porte. De petites ouvertures sont présentes, deux de chaque côté.

1- Réception: La double porte est elle aussi entrouverte et donne sur une large pièce, bien éclairée, assez richement décorée ; de grands pots contenant des plantes vertes et des arbres qui s'élancent comme des piliers vers une coupole de verre, en occupent le centre. En cheminant dans cet amas de verdure, les aventuriers découvrent un corps, très certainement un serviteur, mort depuis peu, un coup d'épée au travers du corps !



Maison de Tad Winlott

2- Jardin d'hiver : beaucoup de verdure et un puits figure en son centre, cette pièce est à ciel ouvert - Le mur qui donne sur la rue est garni à son sommet de tessons de verre. Deux petites ouvertures donnent sur le couloir de l'entrée - Rien de particulier.

3- La cuisine : apparemment laissée en état, quelqu'un devait y travailler il y a peu.

4- La réserve : Contient de nombreux vivres (bocaux, sacs, bouteilles, tonneaux, saloirs...). Deux petites ouvertures donnent sur le couloir de l'entrée. Une solide porte doublée d'une grille, toutes deux fermées à clé donne en 4a qui est une cour intérieure servant aux livraisons.

5- Le bureau : Tout est sens dessus dessous, la pièce a été fouillée de fond en comble. Une fouille supplémentaire et motivée permettra de découvrir une petite cache recelant 20 pp et une gemme (50 po).

6- La salle à manger : En forme de L cette salle accueille une longue table où le couvert est mis. Un silence pesant se fait sentir quand tout à coup, un cri sourd retentit, très certainement à l'étage.

7- La cage d'escalier : quand les aventuriers pénètrent à l'intérieur, des bruits de courses se font de plus en plus présents, quelqu'un monte assez rapidement les marches. Dans le même instant, ils entendent les mots suivants:

"Faites vite, le vieux a de la visite ! Il faut partir !"

Note au MD : quatre hommes, des mercenaires, sont à l'étage et leur seule sortie passe par le rez-de-chaussée. Les aventuriers doivent réagir vite s'ils veulent avoir une chance d'obtenir des réponses.

Les mercenaires :

4 guerriers Niveau 3, CA 4, PV 25, D 1-8, TCA0 18

Ces hommes sont vêtus d'un surcot noir cachant une cotte de mailles et une cagoule ; ils peuvent passer pour des assassins mais dès le combat engagé (épées), les aventuriers verront que ce ne sont que des guerriers (ils possèdent tous une très bonne dextérité et bénéficient d'un bonus de 1 à la CA). Ils sont très lâches et ne se battront que s'ils sont attaqués, à la première victime dans leur rang ils ne feront qu'essayer de fuir, même en rebrousant chemin pour essayer de passer par une fenêtre du premier si l'accès au RdC reste inaccessible.

Une fois le combat terminé, les aventuriers découvrent les éléments suivants : l'un d'eux portait des tatouages bleus, en les examinant (s'il y a au moins une victime), un jet sous l'intelligence peut révéler qu'il s'agit de textes en suellois ancien (vieux langage oublié). Pour leur signification, il faudrait pouvoir les recopier et les montrer à un érudit. Pour le MD, ils font référence à la grandeur de l'ancien peuple : Les Suels.

Un pendentif en platine représentant un beau visage sur un côté et un visage difforme de l'autre, a été perdu dans la bataille (valeur 20 po) qui peut évoquer Syrul, divinité du mensonge et par la même, toutes les informations mises bout à bout, la Confrérie Écarlate!

8- L'étage : Un palier qui donne sur deux chambres. Des traces de pas ensanglantées sortent de la deuxième dont la porte est cachée par le coude du couloir.

9- Chambre du domestique : petite chambre bien ordonnée - rien de particulier.

10 - Chambre de Winlott : Les traces de sang mènent à cette pièce où gît le corps de Winlott.

La chambre a été fouillée et un pan de mur en face de la porte est levé, révélant un passage ou une pièce secrète. Tad Winlott est encore vivant... Mais pas pour très longtemps, il a été frappé à mort et peut-être même torturé ; il essaye (marmonne, suffoque) de dire quelques mots en montrant du doigt la pièce secrète :

«Camille... Le couvent ... l'anneau ! NON!»

Apparemment le coup mortel lui a traversé le poumon et il s'étouffe dans son sang.

Une fouille normale du corps ne révélera rien, mais en cherchant bien (peut être aidé d'un «coup de pouce» du MD en effectuant un jet sous l'intelligence à -2) sa chevelure épaisse cache une petite clé gravée de la rune du trésor.



11 - La pièce secrète : le pan de mur révèle un bout de couloir perpendiculaire avec à chacune de ses extrémités une meurtrière qui permet de jeter un œil sur la rue d'un côté et sur une arrière-cour intérieure de l'autre ; en son milieu un passage étroit mène à une petite pièce ronde qui est toute chamboulée. Des feuilles, des livres jonchent le sol. Les meubles ont été brisés, la fouille a été très sérieuse. Des bas-reliefs en bois sont gravés de textes, sur l'un, le nom de Camille apparaît, son "a" est inversé. Si un aventurier replace le "a", une cache secrète s'ouvre : Elle contient un petit carnet et une bourse. Le carnet fait part de montants versés chaque mois au couvent d'Olidammara pour une pensionnaire. Un petit feuillet détaché est griffonné de notes. De ce que les PJ arrivent à déchiffrer, il est fait mention d'un repère souterrain et d'un homme dont le nom est noté plusieurs fois : Kothath, ce dernier étant apparemment dangereux. La bourse contient 1-10 gemmes de 50-100 po chacune.

Note au MD : Le couvent d'Olidammara devient une piste sérieuse, mais rien n'oblige le groupe à s'y rendre, si ce n'est les événements qui vont suivre. Des bruits dans la rue les font se douter que la milice aura été alertée par le combat. Ce quartier étant particulièrement chaud, et s'ils possèdent un brin de jugeote, les aventuriers ne doivent pas traîner sur les lieux du crime. Le MD doit tout faire pour mettre la pression (bruits de pas, alertes, se cacher de justesse). Une fois que le groupe se croit sorti d'affaire (ils sont de retour dans leur auberge ou leur logement), on frappe à leur porte : un garçonnet se tient là avec un message ...

Il se carapate dès son travail accompli. L'auberge dont il est question dans le message est étrangement très proche de l'endroit où résidait Tad Winlott.

Le Message :

Remettez nous l'anneau ou subissez son châtement ! Rien d'autre ne pourra vous sauver, même pas la fille. Pour une rencontre en vue d'un accord, nous serons à l'auberge du Poisson Sifflant, demain soir.

Le Scorpion

Troisième Partie : Le choix

La fin de la nuit est plutôt mouvementée et trouver le sommeil dans ces conditions n'est pas facile. La pluie redouble d'intensité et de curieux sifflements (gémissements peut-être) se font entendre. La personne qui a gardé l'anneau est la première concernée, finissant par localiser l'origine de ce bruit ténu mais très agaçant : l'anneau ! Ce dernier «geint» et semble avoir légèrement changé de couleur, se déformant presque durant de fugaces moments. Une analyse magique (un examen, pas forcément un sort de détection) permet de révéler qu'il est en train de «craquer» comme si la puissance qu'il renferme cherchait à sortir. Bref, la présence de cet objet anodin met tout le monde très mal à l'aise, comme si leurs jours étaient comptés.

Trois solutions s'offrent à eux :

Il tiennent compte du message de Winlott et essayent d'en savoir plus sur cette Camille.

Il apportent l'anneau à l'auberge du Poisson Sifflant et rencontrent le Scorpion.

Ils essayent de se débarrasser de l'anneau.

Note au MD : Dans ce dernier cas, la malédiction fait que seule Camille peut accepter cet anneau, toute autre tentative de séparation échouera et l'anneau finira dans la poche de son dernier propriétaire, l'aventurier (sauf s'il décède comme Winlott).

Si les aventuriers décident de se rendre à l'auberge, ils doivent prendre de nombreuses précautions car leur vie est clairement menacée, la Confrérie Ecarlate ayant une réputation de Tueuse. S'ils ont déjà essayé de se débarrasser de l'anneau, ils doivent bien se douter qu'il risque de revenir dans leur poche et les auteurs du message pourraient leur ôter la vie pour voir si la malédiction court toujours, même une fois le personnage mort.

Les mercenaires de l'auberge : tous des guerriers

3 Niveau 2, LM,
CA 4, PV 15, D 1-8, TCA0 19

2 niveau 5, LM,
CA 4, PV 32, D 1-8 / 1-4, TCA0 16

1 niveau 7, NM (le Scorpion)
CA 1, PV 58, D1-8 (+2), TCA0 14

- anneau de protection +2/ Epée +1
Fo 16 Int 11 Sag 8 Dex 15 Con 12 Cha 13

Si un combat éclate, le patron de l'auberge, Gruenab, un demi géant de 3 m de haut fera très certainement le ménage sans chercher à comprendre. D'où le choix du Scorpion pour cet établissement. Une fois l'échange effectué (contre 1000po) les aventuriers peuvent sortir, mais ils sont suivis et attaqués dans la prochaine ruelle par les hommes du Scorpion. Laissez-leur une chance de s'en sortir au cas où l'affaire tournerait mal en faisant intervenir Gruenab.

Gruenab: Demi Géant des collines
DV 11+1, PV 67, FO 19, D 1-12 + 7, TCA0 7 (+3)

En route pour le couvent, les aventuriers sentent sur leurs pas, les hommes du Scorpion, qu'ils les aient ou non déjà affrontés (ils resteront extrêmement discrets et ne se montreront pas, juste une impression). Le couvent d'Olidammara se situe à proximité du temple du même nom dans le quartier des voleurs, coïncé entre les bains publics et l'orphelinat. Toute tentative de nuit pour entrer se solde par un échec. De jour, une prêtresse leur ouvre, et s'il est fait mention de la mort de Winlott, ou d'un présent pour une certaine Camille, la prêtresse conduira directement nos aventuriers à la cellule de Camille. Cette dernière est une très jeune fille, elle ne doit pas avoir plus de dix ans. Elle est cependant assez grande et ses yeux clairs reflètent une grande sagesse.

De toute évidence du sang suellois coule dans ses veines. Peau claire et cheveux dorés, sa voix, cependant, est clairement celle d'une jeune fille. La prêtresse l'appelle, et la jeune fille sort de sa lecture :

«Camille, ces personnes veulent te voir.»

Note pour le MD : Quand les aventuriers entrent dans la cellule, l'anneau n'émet plus aucun son. Ils doivent faire le rapport entre ce phénomène, la taille de l'anneau et la jeune fille. Si ce n'est le cas, et pour la bonne suite de ce scénario, leur tendre une petite perche peut s'avérer nécessaire.

La jeune fille lève les yeux sur les aventuriers et tout en les examinant commence à leur parler :

«Vous avez un cadeau pour moi ?

(Si ces derniers lui ont déjà donné l'anneau, elle ne dit rien de plus, tout en les faisant tourner entre ses doigts)

«Avez vous des nouvelles de mon père ?

«Que vous a-t-il dit ?

...

À chaque réponse, Camille soulève une nouvelle question et finit par baisser les yeux en déclarant :

«Tout ceci est donc vrai, mon père... (Lâche un gros soupir...)»

Elle se dirige vers un petit coffre, l'ouvre et en sort une lettre qu'elle tend à l'aventurier le plus proche.

Note pour le MD: Au long de la lecture, la petite Camille se met à pleurer et tout personnage bon devrait se ranger automatiquement de son côté. Il essaiera également de convaincre ses compagnons qui ne le seraient pas encore. La mention de la fortune de Winlott devrait finir de convaincre les plus endurcis.

Ma douce Camille,

J'espère que tu ne m'en veux pas trop de t'avoir confiée à Dame Amélie de ce couvent, mais je ne peux plus te garder près de moi en ces temps troublés. La peur sur ton visage, cette nuit où les hommes en noir ont essayé de t'enlever, m'a fait comprendre que je devais agir et faire ce que j'aurais dû faire depuis de longues années. N'aie crainte ma petite, je jure de te protéger et d'empêcher tous ces malfaisants de te nuire.

Des personnes viendront te rendre visite et devront te donner un présent: il t'appartient depuis que tu es née, il a grandi avec toi et c'est également la raison de nos ennuis. Ne le porte pas tout de suite, le moment n'est pas encore venu. Fais part de ces mots à ces personnes, qui j'en suis sûr, sauront te venir en aide que ce soit pour toi ou pour une part non négligeable de ma fortune. Dame Amélie possède les informations dont ces jeunes gens auront besoin. En ce qui te concerne et au nom de l'amour que je te porte, je te prie de rester au couvent le temps que nos amis règlent tous ces soucis.

Pour ma part, je crains de ne pouvoir te revoir et mon cœur en est très peiné, mais sache que je t'aimerai toujours et qu'une part de moi sera toujours avec toi.

Tad Winlott

La prêtresse, Dame Amélie, prie les aventuriers de sortir de la cellule de la jeune fille et de la suivre dans son étude, où elle leur confie les renseignements suivants :

Un prêtre maléfique Aros Kothath veut la petite fille et son anneau car il en a besoin pour accomplir un rituel lui permettant d'invoquer le pouvoir d'un dieu destructeur. (Et surtout s'emparer de ses pouvoirs - cf. la dague en 7 plan III)

Il utilise des hommes de main dont «le Scorpion» un ancien mercenaire au passé obscur, pour accomplir ses basses besognes. Leur repère est situé sous une maison abandonnée, près de la taverne du Poisson Sifflant.

Winlott est un ancien assassin qui travaillait pour le Prêtre. Sa dernière mission était d'arracher la fillette encore bébé des mains de son vrai père, un magiciens proche du Cercle des Huit dont le nom nous est encore inconnu. Mais il ne put se résoudre à livrer l'enfant à Kothath. Après avoir occis le magicien, il se jura de protéger l'enfant (le charme devant déjà agir?). Le bébé portait un petit anneau que Winlott retira, pensant qu'il générerait sa croissance, mais il s'aperçu, au fil des ans, qu'il faisait partie de l'enfant... Son pouvoir nous est toujours inconnu et reste un grand mystère. Il se cacha durant toutes ses années mais finit par revenir à Greyhawk suite à la tentative d'enlèvement. Il retrouva la trace de Kothath et le surveilla de près. Il fut malheureusement découvert et comme vous le savez maintenant, assassiné à son tour par les hommes du prêtre.

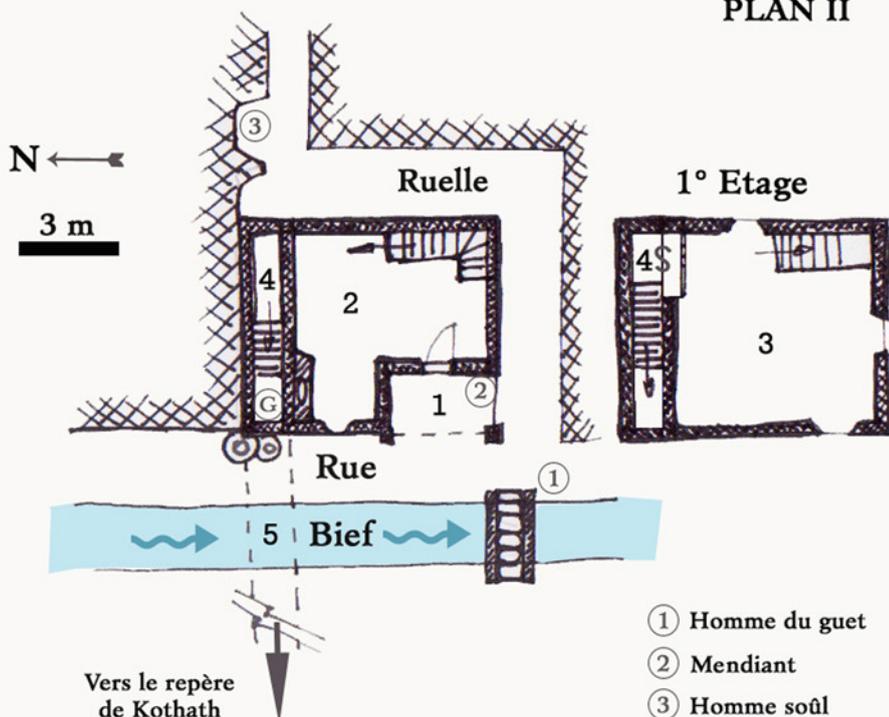
Pour ce qui concerne la fortune de Winlott, une partie est restée, bien cachée, dans son ancienne chambre au coeur du repère de Kothath, l'autre m'a été donnée pour Camille. De ce que je sais, une petite clé marquée d'une rune, permet d'y accéder.



Quatrième Partie : Le Repère de Kothath

Les aventuriers disposent de peu de temps pour investir ce repère. Plus le temps passe et plus les hommes du scorpion risquent de tenter le tout pour le tout maintenant que la fille est localisée. La maison abandonnée n'est pas très dure à trouver. Un examen rapide des lieux permet aux aventuriers de savoir que deux (voire trois) sentinelles (l'une déguisée en mendiant, l'autre en homme du guet, la troisième, plus difficile à remarquer vu qu'elle se cache derrière la maison, surveille la ruelle) montent une garde peu assidue. Si les PJ ne les remarquent pas, elles n'essayent pas de les empêcher d'entrer mais donnent l'alerte et les attaquent par derrière.

Maison Abandonnée PLAN II



Les sentinelles :

2 Niveau 3, Voleur,
CA 7, PV 15, D 1-4, TCA0 20 (mendiant, homme du guet)

1 Niveau 2, Guerrier,
CA 4, PV 15, D 1-6, TCA0 19 (homme louche)

Si le combat dure plus de trois rounds, l'une d'elle arrive à donner l'alerte ! Une sorte de système est présent sous le préau relié au complexe souterrain. Tous portent malgré la saison une grosse paire de gants en cuir. (vf 4) (Dans leur poche, 1-20 pa en pièces ou en objets)

La maison abandonnée :

1- **La rue, le préau et la ruelle :** Toutes les approches sont valables. La rue est surveillée par l'homme du guet (1). La porte d'entrée se situe sous un préau sous lequel s'abrite le mendiant (2). Les aventuriers devront passer devant lui pour aller dans la ruelle s'ils viennent de la rue. La ruelle, même de jour, est assez sombre et s'ils ne font pas particulièrement attention ils ne verront pas un troisième homme (3) caché dans un renforcement. S'il est découvert il fera semblant d'être soûl. Un autre accès donne dans cette ruelle. Il est assez difficile à trouver, mais si les PJ font une recherche dans ce sens, ils le découvriront (à la discrétion du MD). Des fenêtres sont visibles au premier étage. Une au-dessus du préau, une sur le pignon sud et une autre derrière. La porte et les fenêtres ne sont pas piégées.

2- **Rez-de-chaussée :** Un coin cuisine dans le renforcement à gauche de la porte, une table ronde, quelques tabourets et un escalier dans l'angle SE de la maison. Une forte odeur de pourriture règne dans cette pièce. Quelques rebuts de nourriture en décomposition sont éparpillés sur la table. Le ménage n'a pas été fait depuis un moment et toutes sortes de miasmes traînent ci et là. L'escalier mène au premier.

3- **La chambre :** En haut des marches, les PJ font face à une grande armoire. Un lit (tout pourri) et un coffre à son pied sont les seuls autres meubles. Le coffre est ouvert ; une grosse araignée s'en échappe mais elle est sans danger pour les aventuriers. L'armoire est fermée à clé - Des traces dans la poussière révèlent qu'elle cache certainement un passage secret - et une fois ouverte, derrière quelques oripeaux se dessine une ouverture, un pan de bois pivote, découvrant une volée de marches descendant sur la gauche.

4- **L'escalier :** Sans aucune lumière, emprunter cet escalier raide et étroit est suicidaire. Il faut allumer une torche. L'air est saturé de poussière et d'humidité. Une vague de mauvaises odeurs venant très certainement des égouts submerge les aventuriers. En bas ils arrivent sur un palier de bois avec un anneau en bronze permettant de soulever une trappe. Cet anneau est piégé (G) ; quiconque le manipule sans gant est électrocuté (glyphe de garde) et subit 14 points de dégâts, la moitié si un jet de sauvegarde contre les sort est réussi. Si ce jet est raté, le personnage souffrira, en plus de la totalité des dégâts, de cécité pendant 1 tour. Il va sans dire que le prêtre Kothath est averti de l'intrusion. Cette trappe donne sur quelques marches taillées dans le roc, très humides et glissantes.

5- le passage sous le bief : un long couloir, taillé dans la roche et très mal étayé s'enfonce sous terre. L'eau ruisselle sur ses parois. Au bout de quelques dizaines de mètres il remonte légèrement. Il se termine sur une porte massive et très certainement étanche. Elle est fermée à clé.

Note pour le MD : Ce petit passage ne présente aucun danger, mais les aventuriers ne le savent pas. Certainement échaudés par le piège, ils doivent prendre quelques précautions pour ne pas glisser sur les marches ou provoquer un éboulement. Vous êtes libre ou non de leur faire jouer (avec, par exemple, des jets sous la dex).

Le repère de Kothath :

1- La salle du puits : Une pièce taillée dans la roche, mais le travail est propre ; elle doit faire partie du système des égouts de la cité. Si l'alerte a été donnée, cinq mercenaires attendent là les intrus. Sinon elle est déserte. Un grand puits est au centre sans aucune protection. Toute personne chutant à l'intérieur subira 5d6 de dommages.

Un passage secret, bien mal dissimulé derrière une tenture (3 chances sur 6 d'être découvert quel que soit le personnage qui effectue la recherche, les chances liées aux capacités naturelles ou de classe s'y ajoutant), mène vers le repère du prêtre. La porte est elle aussi étanche. Une seule porte est visible sur le mur ouest. Elle n'est pas fermée à clef et donne sur un petit vestibule de deux mètres. Au bout, une porte entrouverte d'où s'échappent des voix.

2-Salle des gardes : Si l'alerte n'a pas été donnée, trois mercenaires sont là en train de jouer aux cartes. La porte de ce côté n'étant pas fermée ils sont forcément surpris. Cette salle est très sommairement meublée, une table, trois tabourets et deux paillasses. Sur la table, il y a un jeu de cartes et 11-30 pa. Sur les gardes, rien de plus que quelques pièces supplémentaires (1-10 po + 1-20 pa)

3- Un long couloir d'une vingtaine de mètres, éclairé par des torches avec, à son extrémité, une volée de marches qui montent vers le temple.

Les mercenaires : tous des guerriers, LM 3 Niveau 2, CA 4, PV 15, D 1-8, TCA0 19
2 niveau 5, CA 4, PV 32, D 1-8 / 1-4, TCA0 16

Ce sont ceux de l'auberge du Poisson Sifflant, Seul un niveau 5 est présent si l'alerte n'a pas été donnée.

Les gardes supplémentaires viennent du repère.

Note pour le MD : Si l'alerte est donnée, les aventuriers doivent vaincre le comité d'accueil. Cependant, une fois le combat terminé, et s'ils poursuivent sans trop perdre de temps, les habitants du repère penseront que l'affaire est réglée et n'enverront pas de suite d'autres gardes. Dans le cas contraire, ce passage sera noyé (vf 8-9) et l'aventure risque de se terminer la.

4 - Le temple de Syrul : Par cette entrée surplombée d'un arc de voûte, les aventuriers aperçoivent une grande salle tout en longueur. Des braseros et des torches fournissent une lumière grasse et une forte densité de fumée comble les hauteurs de la Nef. Huit forts piliers, surmontés de bas-reliefs inquiétants (sculptés de motifs étranges qui semblent changer selon l'angle sous lequel ils sont vus) la soutiennent. Tout au fond, un autel (4a) très torturé, sur lequel sont gravées de très nombreuses runes d'un langage oublié. Derrière, des peintures insolites avec des effets d'optique. La porte donnant vers les docks (14) est très difficile à remarquer de loin. Du plafond, pendent des disques de bois avec des images agréables d'un côté et des images macabres de l'autre. Un homme en robe grise, leur tourne le dos (1). Il semble immobile et ne prononce que le léger son d'une note continue. Quatre issues, une de suite à droite, une autre du même côté mais au fond du temple. Une autre en face de cette dernière à droite et encore une autre tout au fond derrière l'autel.

Que l'alarme ait été donnée ou pas, le prêtre inférieur est en prières au moment où les aventuriers pénètrent dans le temple.

Le prêtre inférieur : Ranlek
Clerc Niveau 2, LM, CA 6, PV 11, D 1-6, TCA0 20
Sorts : injonction, sanctuaire, détection des charmes.

Il essayera, suivant les préceptes de sa maîtresse (déesse du mensonge et de la duperie), d'embrouiller les PJ en leur disant, par exemple, qu'ils sont attendus, que Kothath désire les voir, que tout combat est inutile, il pourra même, le cas échéant, utiliser une injonction de Paix sur le plus violent des aventuriers. Si sa combine fonctionne, il les mènera en 5 pour qu'ils soient dévorés par les goules.

5- Sépulture : Ce lieu est une très ancienne sépulture. Le style architectural ne colle pas avec le culte de Syrul, mais correspond bien à celui des lieux. Un grand anneau de fer pend au mur à droite de la porte à hauteur de main : c'est le levier pour l'ouverture de la porte de cette crypte. Un silence et une forte humidité règnent en maîtres. Les ténèbres sont épaisses. Si c'est Ranlek qui les a menés ici, les aventuriers peuvent réagir immédiatement avant qu'il n'abaisse le levier. Ils ont droit à un jet sous la dextérité pour ne pas se laisser

enfermer. Ceux qui le réussissent combattront le prêtre d'un côté de la porte. Ceux coincés de l'autre côté, en faisant quelques pas dans une obscurité totale, finissent par entendre quelques bruits (grattements, suspirations) pas forcément très rassurants : quatre goules ayant senti leur présence attaquent.

Goules (MM page 56)
DV 2, CA 6, PV10, D 1-3, 1-3, 1-6 (paralysie) TCA0 16.

Leur tas d'ordures contient (1-6 gemmes de 50 po chacune, 200 pa, une fiole de soins)

Les tombeaux (2,3,4 et 6) sont trop bien scellés et sans équipement leur ouverture est quasi impossible (jet sous tordre les barres à -15%). Ils contiennent respectivement 1-6 bijoux en or d'une valeur de 1-100 po chacun. Le tombeau (6) contient en plus 1-4 parchemins contenant chacun un sort de troisième cercle. (À la discrétion du MD).

Les tombeaux (1 et 5) sont brisés, leur contenu répandu sur le sol, rien de plus.

Le tombeau (7) a été ouvert proprement, il est vide.

6- Le quartier des prêtres et des gardes : Un long couloir rectiligne dessert de part et d'autre une dizaine de petites salles. Certaines sont fermées, d'autres ouvertes. Des torches dans des appliques murales diffusent une lumière ondulante. Pas de bruit. Les deux premières salles en vis-à-vis (4a et 4b) contiennent du mobilier rustique (tables, tabourets, paillasses). Elles sont inoccupées (même si l'alarme n'a pas été donnée), les deux suivantes (6c et 6d) sont un peu plus grandes et servent respectivement de cuisine et de réfectoire au vu des ustensiles et du mobilier. Elles sont également désertes. Les salles 6e, 6f et 6g sont des cellules permettant d'accueillir un prêtre, le mobilier est un peu moins succinct. Toutes sont plongées dans l'obscurité et seules les cellules sont fermées à clé. Quand les aventuriers s'approchent des salles du fond (6f et 6g) une voix retentit :

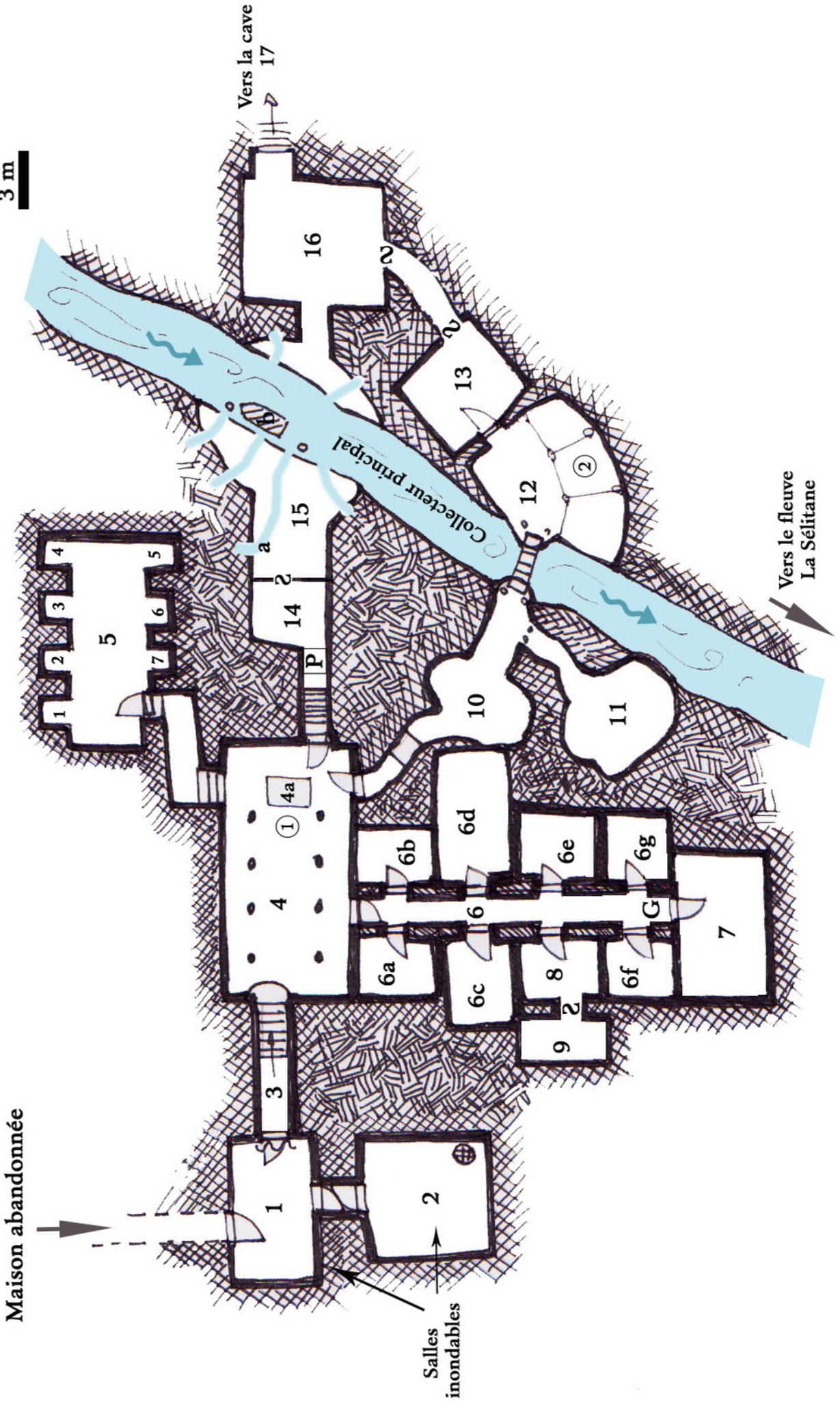
«Je sais que le Scorpion n'aime pas attendre, mais je ne fais pas partie de ses subordonnés !! Alors, si l vous envoyez me chercher, dites-lui que je n'en ai pas terminé et qu'il m'attende ! Disparaissez !!»

Note pour le MD : Cette voix provient de la salle 6 et est celle de Kothath. Evidemment si les aventuriers font trop de bruit dans le couloir ou en fouillant en 5 (un jet de D20 sous la sagesse est envisageable, si le MD le souhaite, mais risque de mettre la puce à l'oreille des joueurs, autant jouer la surprise), le prêtre sera déjà sorti et les attaquera (seul, confiant ...) Dans le cas contraire, essayez de les presser à prendre une décision rapide.

Repère de Kothath
 PLAN III



3 m



Avec ou sans réponse des PJ, Kothath s'énervera, ne reconnaîtra pas la voix... et sortira pour attaquer. Un glyphe de garde (G) est tracé sur le sol devant l'entrée de sa cellule, il manoevrera pour que les PJ passent dessus. (vf 7)

Aros Kothath :

Clerc Niveau 7, LM,
CA 6, PV42, D 2-8, TCA0 16

Sorts: Apaisement (Épouvante), Détection de la magie, Sanctuaire, Détection des pièges, Augure, Paralyse, Glyphe de garde, Néromancie, Détection des mensonges.

Fo 14 Int 07 Sag 15 Dex 10 Con 12 Cha 13

Aros est un imbécile qui se croit très fort et préfère utiliser son étoile du matin qu'il manie en faisant de grands moulinets. Dès qu'il est blessé, il utilise ses sorts (Epouvante, paralysie et sanctuaire) et boit une potion de soins au cas où.

Il possède en sus de son arme et de ses vêtements, un symbole religieux en platine représentant une tête hideuse changeant de sourire en fonction de l'angle de vue (Valeur 200 po) et deux potions de soins. Le reste de ses biens est décrit en 7.

7-La cellule de Kothath : En approchant du fond du couloir, les PJ peuvent remarquer le glyphe de garde (G) protégeant l'accès à la dernière chambre. Sinon, le premier personnage qui le franchit subit les mêmes effets que dans la maison abandonnée (4). Dans sa stratégie de combat, Kothath fuira vers sa chambre pour attirer les PJ vers ce piège. Ces derniers peuvent l'entendre prononcer le nom de Syrul durant cette manoeuvre (mot qui empêche le glyphe de se déclencher). Le combat aura donc lieu dans cette chambre, richement décorée, et très confortable. Un coffre (lui aussi piégé d'un glyphe) contient : trois parchemins de Clerc (3ème niveau, au choix), cinq potions (2 soins, 1 antipoison, 1 huile éthérée, 1 de tromperie) et une dague en argent dont la garde est très torturée, rappelant les bas-reliefs du temple.

Note pour le MD : c'est la dague sacrificielle de Syrul : une fois nourrie du sang d'un être magique dont la vie s'est éteinte, elle confère au porteur tous les pouvoirs de cet être pour un tour. Alignement Mauvais. Toute personne d'alignement bon ou tout être magique qui la touche, s'évanouit, vidée de sa substance (PV à zéro) pour une durée de 1 tour. Il faut un tour de plus pour recouvrer la totalité de ses moyens.

8 et 9 - Ancienne cellule de Tad Winlott : Au premier abord rien ne la différencie des autres, elle est, depuis le temps, occupée très certainement par un autre. Par contre, elle est éclairée par un chandelier, des affaires d'écriture et du papier sont en désordre sur un pupitre, et le lit est défait.

Un grand coffre ouvert laisse entrevoir quelques vêtements. Si les aventuriers effectuent une recherche, ils découvriront une rune gravée sur le mur du fond... la même que sur la clé découverte sur le corps de Winlott. En l'examinant de plus près, un orifice est maintenant visible ; la clé correspond !

Le mur s'escamote, sans trop de bruit (Vf 6), mais en libérant un lourd nuage de poussière, ne pas tousser bruyamment relève d'un jet de d20 réussi sous la constitution. Dans le cas contraire, les aventuriers seront surpris par Kothath. Une fois la poussière retombée, un véritable trésor s'offre à leur vue :

Sur des étagères de nombreux coffrets sont ouverts. Certains pleins de pièces d'or (5-10 coffrets de 100 - 1000 po, la moitié sont vides). Il y a aussi des objets d'art (1-10 objets de 1000 po chacun), des bijoux (1-100 bijoux de 10-50 po chacun), 2-8 potions de soins, antipoison, guérison des maladies (au choix), trois bourses (10-30 gemmes de 1-50 po chacune).

Note pour le MD : Laissez les aventuriers décider de la marche à suivre pour évacuer cette fortune, mais le temps dépensé là (entre la rencontre avec Kothath et la découverte du trésor), permet au Scorpion d'envoyer un homme pour venir vérifier ce que fait Kothath. S'il voit le corps du prêtre ou les aventuriers, il ira directement voir son chef pour le prévenir de l'intrusion. Au passage, il déclenchera le piège en 11. Vous pouvez également permettre aux joueurs de fouiller la cellule en 6, ne faites intervenir la garde que s'ils essayent de fuir avec le trésor sous le bras ou quand ils ont fini d'explorer cette partie de donjon. Si l'alerte est donnée de cette façon, le Scorpion inonde les salles 2, puis 1, les portes étanches et le dénivelé empêchant l'eau de se répandre dans le temple mais condamnant complètement cette issue.

10- Salle de garde : Cette partie du donjon semble beaucoup plus récente et mal dégrossie. En évoluant dans ce couloir, les aventuriers devinent cette salle qui est éclairée. L'humidité est très importante. Il ne remarqueront peut être pas le déclencheur dans le sol qui ouvre une grille en 11 (-20%). Si le garde vient de donner l'alerte (vf 8-9), cette grille est automatiquement ouverte et un gorille carnivore rôde dans cette partie. Dès qu'il sent les aventuriers, il attaque !

Gorille Carnivore (MM p 55) :

DV 5, CA 6, PV 26, D 1-4, 1-4, 1-8 (écartèlement) TCA0 15.

(En fonction de l'état des personnages un deuxième gorille peut se trouver là.)

Cette salle ne contient rien de plus que le strict nécessaire à de longues journées et nuit de garde (table, chaises, paillasses...). Quand les PJ quittent cette salle le bruit violent d'un torrent se fait entendre devant eux.

11- Prison du Gorille : Cet endroit pue la charogne et le fauve. Des ossements jonchent le sol, pour la plupart humains. Une rigole est balayée par l'eau des égouts. Elle traverse la pièce du Nord au Sud. Par cet orifice dans le mur, on entend le furieux tumulte d'un cours d'eau. Rien de plus. Si le gorille n'a pas été libéré, il s'acharne après les barreaux qui le retiennent et tentera de happer les personnages quand ils passeront.

12- La prison : En passant, les PJ débouchent sur un pont rocheux étroit (une seule personne de front) qui enjambe une sorte de rivière souterraine (collecteur principal). Elle est grosse, certainement alimentée par les nombreux jours de pluie précédents. Son vacarme est assourdissant ! Une grille leur barre le passage (dans tous les cas) et ils seront pris pour cible par deux archers tant qu'ils ne se seront pas mis à l'abri (il suffit de redescendre de l'autre côté du pont vers 11). Si le Gorille est toujours dans sa prison, il est maintenant libre et tombe sur les arrières des aventuriers. Quand les archers ne distinguent plus les PJ, ils reçoivent l'ordre d'aller voir et ouvrent la grille. Ils laisseront s'achever le combat contre le gorille à l'abri et n'interviennent qu'une fois celui-ci mort ou en fuite.

Les archers: tous des guerriers

1 Niveau 2,

CA 5, PV 15, D 1-8 (arc ou épée), TCA0 19

1 Niveau 3,

CA 5, PV 21, D 1-8 (arc ou épée), TCA0 18

C'est le reste des mercenaires du Scorpion, même si le combat en 2 n'a pas eu lieu.

Dans cette salle, des petites cellules en bois occupent le mur au Sud-ouest. Dans l'une d'elles, un demi-elfe en triste état (2). Il est encore vivant, mais incapable de marcher, ni de s'exprimer. Un sort de soin ou autre ne lui permettra d'ouvrir les yeux qu'un instant avant de sombrer, à nouveau, inconscient. Trois leviers sont visibles. Ils doivent certainement permettre l'ouverture des différentes grilles, ainsi que la submersion des salles 1 et 2.

13- La chambre du Scorpion : Pendant que les aventuriers affrontent le gorille et les archers, le Scorpion et l'un de ses lieutenants font place nette et fuient par le passage dérobé (vers 16). La chambre est sens dessus dessous, des affaires ont été emportées à la «vas vite», il ne reste rien d'intéressant. Le passage est plus facile à trouver vu que des meubles ont été déplacés...

14- Antichambre du temple : Un escalier descend vers une pièce sombre aux forts relents d'humidité et d'encens. Un glyphe (même qu'en 7) en protège le bas. Des étagères occupent entièrement les murs, chargées de vivres (comestibles) et d'accessoires pour le temple.

Surtout de l'encens, au moins une cinquantaine de petits sacs d'une valeur de 50 po chacun. Une partie du mur Sud est dégarnie. Un pot de terre ne peut pas être déplacé, il contient un anneau qui une fois actionné, ouvre un pan de mur.

15- Collecteur : Le son de l'eau est assourdissant. Un limon vert guette à cet endroit et tombe sur le premier personnage passant par le passage secret (dans un sens ou l'autre). De ce côté, le passage est nettement moins visible et seul un résultat de 1 sur le d6, (ou un sens de l'observation très développé) permet de trouver dans l'eau, en (a), un anneau.

Limon vert (MM p70) :

DV 2, CA 9, PV 10. (Voir le Manuel des Monstres)

Une barque (b) est violemment secouée par les eaux tumultueuses de la rivière. Traverser pour aller en 16 à cet endroit et vu l'état et le niveau de l'eau est purement suicidaire, au mieux et si les aventuriers réussissent quelques jets de dextérité et de force ils se retrouveront, tout mouillés, éjectés vers la Sélitane, qui elle-même étant très grosse, risque de les porter au diable vauvert... (sans compter la perte éventuelle de leur matériel) Tout cela, avec ou sans la barque.

16- Local technique : En arrivant là, un homme se tient au centre de cette pièce, bien éclairée et déclare :

«Bande de bâtards ! Vous vous prenez pour qui pour interférer dans les affaires de la confrérie ? Le Scorpion vous le fera payer ! En attendant, je vais lui mâcher le travail !»

Le lieutenant du Scorpion :

Guerrier niveau 5, LM,
CA 3, PV 38, D 1-8 / 1-4, TCA0 16

(Une potion de soins, une amulette de protection (+1) en platine, une bourse avec 1d10 gemmes d'une valeur de 1d10x10 po)

Une volée de marches, puis une échelle débouchent dans ce qui pourrait être une cave, sans rien de remarquable. Quelques marches de plus et les aventuriers se retrouvent dans une rue du quartier du fleuve.

Conclusion :

Le Scorpion leur a échappé, mais la menace pesant sur la tête de Camille a été écartée. Il reste une menace pour les PJ, car il a perdu gros dans cette affaire, il cherchera à se venger, c'est certain ! Les personnages devront prendre quelques précautions pour sortir le trésor, le quartier du fleuve étant peu sûr, l'endroit où même la manœuvre la plus discrète peut être remarquée. La prêtresse d'Olidammara sera reconnaissante, ainsi que son clergé... Ces femmes et hommes aux mœurs très libres sauront s'occuper du repos bien mérité de ces héros (plus si affinités, bien sûr). Elle restera, cependant, très évasive sur la nature de Camille et le mystère entourant cette jeune fille ne sera pas levé cette fois. Le demi-elfe, s'il est secouru ne dira pas grand chose, mais remerciera les aventuriers en les invitant à venir le voir chez lui. (Au bon vouloir du MD, à lui d'inventer la suite, une suite pour la lutte contre la confrérie...).

Si le MD juge que son groupe est trop ou pas assez puissant pour mener ce scénario en l'état, il est bien sur libre de faire les adaptations nécessaires.

Pour cette aventure, chaque joueur reçoit 3000 points d'expériences plus ou moins en fonction de ce que le MD jugera.

Bonne Aventure !!

Scénario et plans : Rag-naroth

DONJONS & DRAGONS ET LES JEUX VIDÉO

Depuis le début des années 70, Donjons & Dragons a connu plusieurs adaptations en jeux vidéos. Nous allons au fil des numéros vous faire découvrir tous ces anciens jeux.

DND

1974/1975

Développeur : Gary Whisenhunt, Ray Wood

Date de sortie : 1974/1975

Genre : jeu de rôle

Plateforme(s) : PLATO system

Version des Règles : OD&D



DND est un jeu vidéo écrit pour le système informatique PLATO par Gary Whisenhunt et Ray Wood à l'université de l'Illinois du Sud aux États-Unis en 1974. Il ne s'agissait cependant pas d'une adaptation officielle, même si le jeu se qualifiait lui-même de Dungeons and Dragons game. DND comportait plusieurs innovations qui sont depuis devenues des standards dans les jeux vidéo de rôle. La création d'un personnage, un système de combat complexe où différentes armes infligeaient différents dommages à différents monstres, obligeant le joueur à apprendre quelle arme utiliser au bon moment. On y trouvait également des téléporteurs pour passer d'un niveau à un autre et des magasins où le joueur pouvait acheter des objets magiques. DND s'avéra extrêmement populaire sur PLATO et continua à être joué bien après l'abandon de ce système.

DUNGEON

1975/1976

Développeur : Don Daglow

Date de sortie : 1975/1976

Genre : jeu de rôle

Plateforme(s) : PDP-10

Version des Règles : OD&D

Écrit par un étudiant et sans autorisation de TSR. Bien que Dungeon soit nominalement joué en mode texte, il est le premier jeu à schématiser ce que voient les personnages joués. Il affiche une carte du donjon, vu de dessus, indiquant les portions du terrain de jeu que l'équipe a aperçues, permettant l'affichage des zones éclairées ou sombres et les différentes capacités visuelles des elfes, nains...

MATTEL'S DUNGEONS AND DRAGONS

1981



Mattel's Dungeons and Dragons

Éditeur : Mattel Electronics

Développeur : Mattel Electronics

Date de sortie : 1981

Genre : Arcade

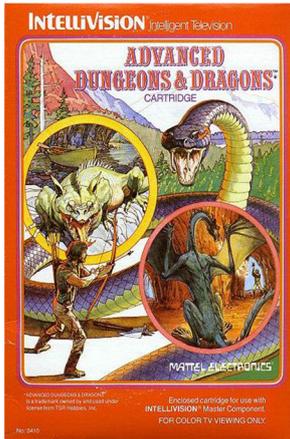
Version des Règles : D&D



C'est la première adaptation officielle en jeu vidéo de la licence du célèbre jeu de rôle Donjons et Dragons de TSR. Mattel's Dungeons and Dragons est un jeu électronique avec un affichage à base de cristaux liquides.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS CARTRIDGE

1982



Advanced Dungeons & Dragons Cartridge

Éditeur : Mattel Electronics

Développeur : Mattel Electronics

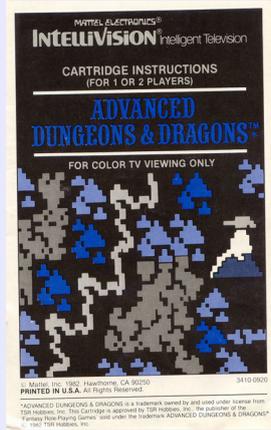
Plateforme(s) : Intellivision

Date de sortie : 1982

Genre : Action, Jeu de Rôle

Vue : 3^{ème} personne, Perspective,
Top-Down

Versión des Règles : AD&D1



« Trois aventuriers, armés d'un arc et une poignée de flèches, errent dans les donjons des Monts Nuageux afin de récupérer les deux moitiés de la Couronne des rois. »

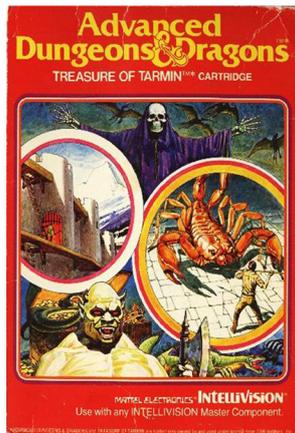
Advanced Dungeons & Dragons Cartridge était un jeu Intellivision, un des premiers jeux à être officiellement autorisé par TSR, Inc.

C'était aussi la première cartouche Intellivision à utiliser plus de 4 Ko de ROM.

Plus tard le jeu fut rebaptisé : Advanced Dungeons & Dragons : Cloudy Mountain.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS TREASURE OF TARMIN CARTRIDGE

1983



Advanced Dungeons & Dragons Treasure Of Tarmin Cartridge

Éditeur : Mattel Electronics

Développeur : Mattel Electronics

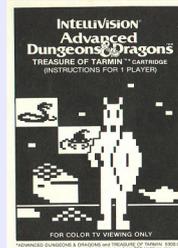
Plateforme(s) : Intellivision

Date de sortie : 1983

Genre : Action, Jeu de Rôle

Vue : 3^{ème} personne, Perspective,
Top-Down

Versión des Règles : AD&D1



« Vous avez trouvé la carte secrète pour le repaire souterrain du Minotaure redouté. ... »

Advanced Dungeons & Dragons Treasure Of Tarmin Cartridge est la suite de Advanced Dungeons & Dragons Cartridge.

Treasure Of Tarmin Cartridge est un mélange entre un jeu de labyrinthe et un RPG. Il comporte des éléments de jeu tels que portes cachées, armes magiques et un inventaire polyvalent. Il comporte également un labyrinthe généré aléatoirement (vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté) où vous pourrez combattre en temps réel contre des créatures de plus en plus féroces jusqu'à ce que vous atteigniez l'ancre du Minotaure qui garde le Trésor de Tarmin.

LES VIEILLES LICHES

par Galliskinmaufrius



POOL OF RADIANCE

1988



Pool of Radiance
Éditeur : Strategic Simulations Inc. (SSI)
Développeur : SSI
Plateforme(s) : Amiga, Apple II, C64, MS-DOS, Apple Macintosh, NES, PC
Date de sortie : 1988
Genre : Jeu de Rôle
Vue : 1^{ère} personne
Versión des Règles : AD&D1



« Tyranthraxus et ses hordes de monstres ont envahi la ville de Phlan. Vous allez devoir affronter Tyranthraxus dans son château de Valjevo. »

Le scénario a été créé par les scénaristes de TSR, Inc. Jim Ward, David Cook, Steve Winter et Mike Breaul. Pool of Radiance est basé sur les Règles Avancées de Donjons & Dragons et prend place dans le monde des « Royaumes Oubliés » et plus précisément dans la ville de Phlan (les livres de base d'AD&D1, Unearthed Arcana et le Monster Manuel II ont servi pour le développement du jeu).

Pool of Radiance était la première d'une série en quatre volets « Curse of the Azure Bonds (1989), Secret of the Silver Blades (1990), Pools of Darkness (1991) » .

HEROES OF THE LANCE

1989



Heroes of the Lance

Éditeur : Strategic Simulations, Inc.

Développeur : U.S. Gold

Plateforme(s) : Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, MS-DOS (Pc), MSX, NES, Sega Master System, ZX Spectrum

Date de sortie : 1989

Genre : Jeu de Rôle

Vue : 3^{ème} personne, défilement horizontal

Versión des Règles : AD&D1

Prenez la tête d'une équipe de huit héros et partez à la recherche des disques de Mishakal dans une cité en ruine. Un seul héros peut être contrôlé à la fois et chacun possède ses propres caractéristiques au combat. Heroes of the Lance est le premier volet d'une trilogie de jeux vidéo dans l'univers de Dragonlance. Il suit la trame de Dragons d'un crépuscule d'automne, un roman de fantasy écrit par Margaret Weis et Tracy Hickman, publié en 1984 .

Les deux suites à Heroes of the Lance sont : Dragons of Flame (1989) et Shadow Sorcerer (1991).

La suite dans le numéro 2

20 questions à un Maître du Donjon

SZASS - Le joueur

1 - Depuis quand maîtrises-tu ?

Ça fait 18 ans bien que j'aie eu quelques périodes d'arrêt durant ma jeunesse, et à l'heure actuelle où je ne joue plus (depuis 2 ou 3 ans).

2 - Qu'est-ce qui t'a poussé à passer de l'autre côté de l'écran ?

J'ai toujours préféré être MD plutôt que joueur. Avoir la connaissance absolue sur le déroulement de l'histoire, et voir mes joueurs se dépatouiller avec les infos que je leur donne.

3 - Quelles versions de (A)D&D préfères-tu ?

AD&D2 avec des bribes d'AD&D1.

4 - Quels sont tes univers préférés ?

Planescape (qui englobe tous les univers), de loin. Dark Sun et Spelljammer pour leur originalité. Et Laelith pour ce qui n'est pas officiel. Mes meilleurs souvenirs.

5 - Pour toi, qu'est-ce qui caractérise un bon MD ?

Euh... moi ! Non, je rigole. Un bon MD doit être capable d'amuser ses joueurs et de tenir le coup jusqu'à la fin, sans s'embrouiller dans son scénario, savoir improviser, faire des scénarios originaux et qui sortent de l'ordinaire, etc.

6 - Est-ce que tu penses être un bon MD ?

Je pense surtout que je ne suis pas mauvais. Mes joueurs en redemandaient à chaque fois, si bien que je me retrouvais à une époque avec une bonne quinzaine de joueurs qui venaient en alternance. Et vu qu'ils s'amusaient beaucoup, je peux dire que mon objectif était atteint. □

7 - Préfères-tu jouer en campagne ou en « one shot » ?

En campagne, bien que beaucoup de one shot venaient se greffer dans la campagne en cours. Parfois je faisais d'un one shot une suite cohérente avec la campagne. D'autres fois, c'étaient juste des histoires sans lendemain.

8 - Tu crées tes propres modules ou tu fais jouer ceux du commerce ?

Les deux, mais je me sens plus à l'aise avec les miens (ce qui est normal) et ceux de Casus Belli qui ne tenaient pas sur 12000 pages. Les gros pavés qui ne sont pas de moi m'ont toujours donné du fil à retordre en termes de préparation.

9 - Si tu écris des scénarios, quelles sont tes sources d'inspiration ?

Un peu tout, du roman au dessin animé en passant par une idée tirée dans un documentaire, et bien d'autres, mais surtout les scénarios des autres, ceux de Laelith par exemple, et de Denis Beck particulièrement, mais aussi le cadre de campagne.

10 - Es-tu un grand consommateur de suppléments et d'aides de jeu ?

Non. Mon étagère compte une trentaine de bouquins à tout péter (sans compter les magazines bien sûr).

11 - Préfères-tu maîtriser des scénarios orientés PMT ou enquête/diplomatie ?

Les deux. Mes enquêtes finissent souvent (ou parfois) dans un donjon. Et un bon PMT bien préparé et original est très amusant à jouer.

12 - Que t'inspire la phrase : « Les Dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran. » ?

En effet. □ Je me sers souvent de cette « règle » plus que les autres. Je ne suis pas un adepte des règles tarabiscotées, appliquées au pied de la lettre.

13 - Comment traites-tu les personnages de tes joueurs ? Sont-ils des morts en sursis ou de futurs héros ?

J'aime bien leur en faire baver. Je n'hésite pas à leur donner du fil à retordre, et pour se hisser au rang de héros, il leur faut se surpasser. Je n'aime pas trop les campagnes épiques avec des PJ demi-dieux ou équivalent. Les héros n'existent pas, ou seulement dans les contes pour enfants.

14 - À ta table, la règle est LA règle ? ou la discussion est permise ?

Il n'y a pas de règle absolue. Je fais souvent au feeling, en me référant quand même le plus possible aux règles de base, sinon ça ne servirait à rien de jouer à D&D. Mais j'adapte à ma sauce suivant la situation ou suivant les réflexions de mes joueurs.

15 - Quelle est la part de règles « maison » que tu utilises ?

Pas beaucoup. J'aime bien ne rien toucher au corpus de règles existant. C'est juste que je ne les utilise pas toutes. Je dirais 10 à 20 % de règles maison mais qui ne viennent pas contredire pour autant les règles de base.

16 - Quel est ton avis sur l'improvisation ?

Il en faut. Le JdR sans improvisation, c'est comme un réveillon sans soupe à l'oignon !

17 - Quelle part d'improvisation t'autorises-tu ?

Le maximum. Pour ça, il faut que je sois à l'aise avec l'environnement dans lequel évoluent mes joueurs (décors, PNJ...) □ Il m'arrive certes de faire des scénarios linéaires, mais si les PJ veulent faire autrement, c'est tout à fait possible.

18 - Le meilleur souvenir de partie ?

Mes joueurs qui se creusaient la tête pendant 2 ou 3 heures pour résoudre une énigme tarabiscotée (voir le scénario « traquenards dans de sombres couloirs », avec l'énigme de la porte dans le Complexe Gamma) ou la fois où ils ont cogité pendant 3 ou 4 heures sur comment finir le scénario « la chasse sanglante » (de Casus Belli, pour le cadre Laelith) et s'en tirer sains et saufs après toutes les merdes et magouilles qui leur étaient tombées dessus. Des grands moments de roleplaying. Des scénarios qui ont duré vingt bonnes heures d'affilée, du soir au lendemain après-midi.

19 - Le pire souvenir d'une partie ?

En tant que MJ, les fois où je n'étais pas dans mon assiette, ou lorsque je n'avais pas suffisamment bien préparé le scénario. Y a eu aussi une fois où deux de mes joueurs se sont embrouillés à cause d'une connerie qui n'avait rien à voir avec le jeu de rôle. Ça avait créé un certain malaise.

20 - Un conseil à donner pour les MD débutants ?

Lisez les bons scénarios écrits par les autres, et faites-les jouer, plusieurs fois s'il le faut. Ne vous limitez pas à faire des trucs foireux vus et revus qui n'ont aucun intérêt. Soyez à l'aise avec le cadre où vous ferez évoluer vos joueurs et privilégiez le roleplay et l'ambiance.

FEUILLE DE PERSONNAGE



SZASS

Classe : Mago/Traducteur/Glandeur, niveau : 5/5/13

Race : tanar'ri les jours impairs, farfadet les jours pairs.

Faction : Xaositecte

Dieu : Thorin (bien entendu)

Gîte : <http://dnd.ezael.net/> et <http://www.ratcreve.com/>

LES VIEILLES LICHES

par Galliskinmaufrius



Serez-vous assez nombreux ?



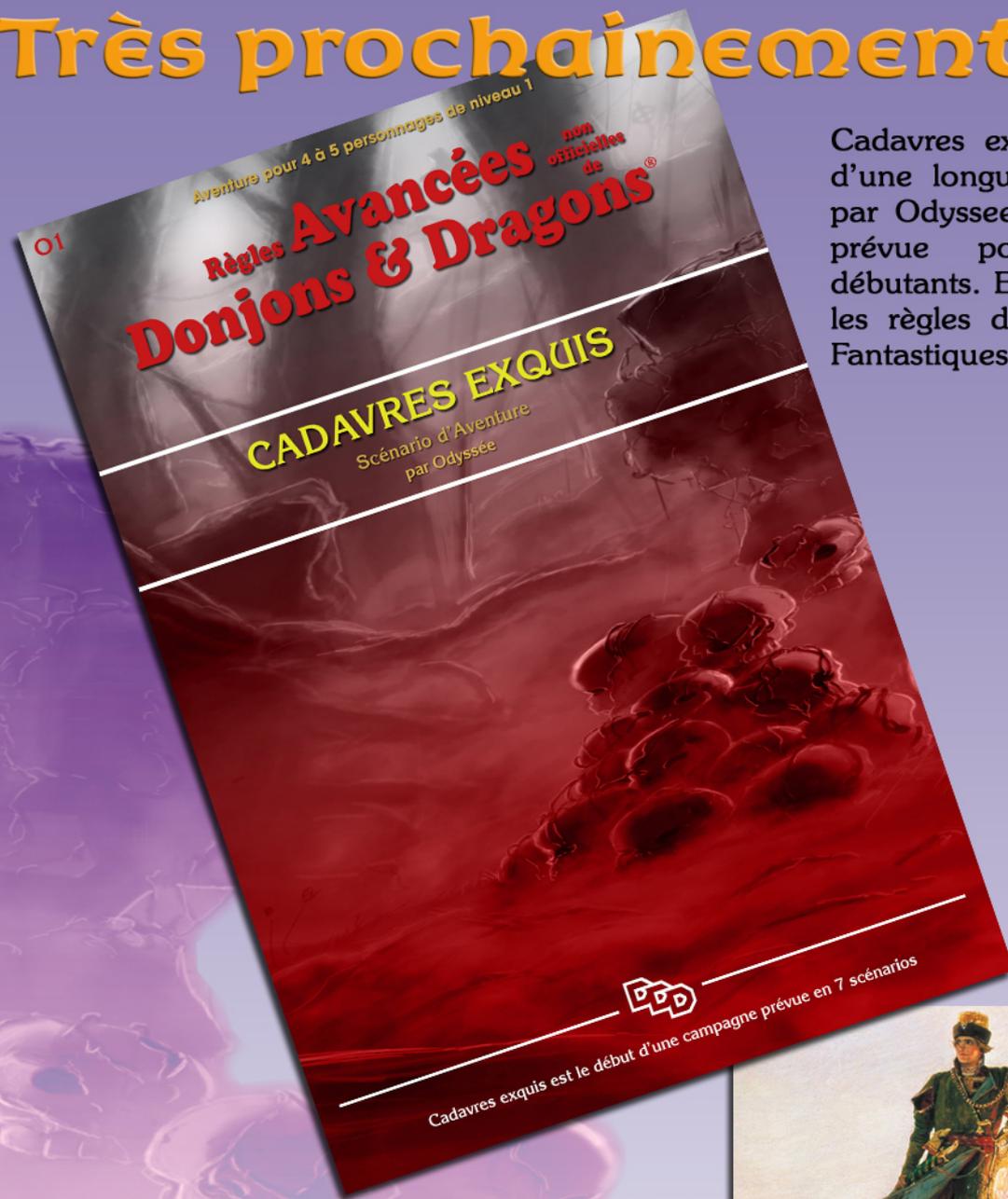
Règles **Avancées** de **Donjons & Dragons**[®] Non-Officielles



Le Donjon du Dragon
<http://dnd.ezael.net>

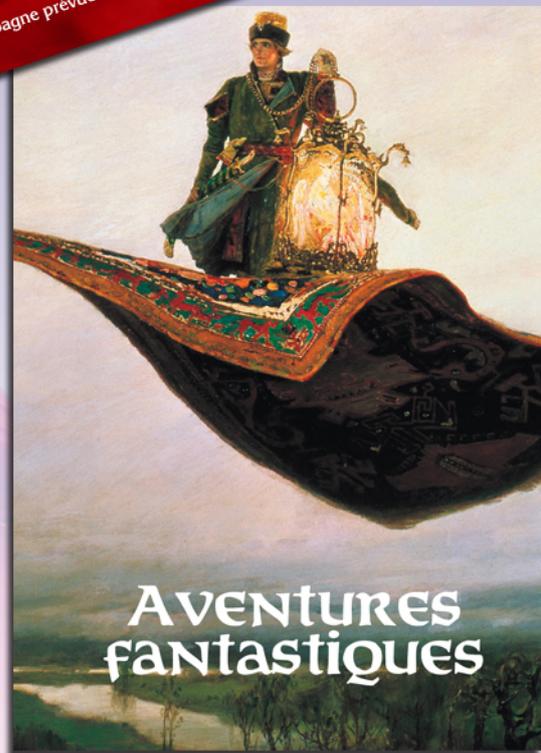
La vie d'aventurier, un soupçon de danger ... Le succès ne signifie rien et l'échec non plus. Seuls les rencontres, les voyages à venir comptent. Une vie sans danger, longue et ennuyeuse dans votre chaise confortable ne vous tente guère? Prenez votre équipement et remplissez-la d'aventures, de voyages traversant des terres exotiques, de rencontres avec des créatures étranges et terrifiantes, sans parler de la possibilité d'acquérir la célébrité, la fortune et la gloire pour vous. Jouez avec les Règles Avancées de Donjons et Dragons.

Très prochainement...



Cadavres exquis, le premier volet d'une longue campagne proposée par Odyssee. Cette aventure est prévue pour des aventuriers débutants. Elle est compatible avec les règles de AD&D et Aventures Fantastiques.

Déjà disponible !
Aventures Fantastiques,
le rétro-clone de Snorri.



Le Donjon du Dragon
<http://dnd.ezael.net>

AVENTURES
FANTASTIQUES