

## Le Old School fait peau neuve !!

Emag sur le mouvement Old school

N°2

**D&D Expert**  
la gamme française

page 4

**Modules série X**

page 13

**Entretien avec Didier Guiserix**

page 24

**Scénario AD&D**

page 38

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

# SOMMAIRE

N°2

## ACTU DU FORUM

Page 2 - Séquence émotion

## DOSSIER D&D

Deuxième partie : Règles Expert

Page 8 - Analyse d'une gamme

Page 13 - Les modules de la série X

Page 20 - Synopsis

La couronne de la reine

## ENTRETIEN

Page 20 - Didier GUISERIX

## AIDE DE JEU

Page 24 - Un tour en ville

Page 28 - Qu'est-ce qu'il y a dans ta poche

Page 33 - Les tarots de la destinée

Page 36 - Les morts-vivants chinois

## AVENTURES

Page 38 - Synopsis

Quelque chose de caché !

Page 39 - Synopsis

Le crâne de rubis

Page 40 - Scénario pour AD&D

L'entrée de service d'Elminster

## UN PEU PLUS

Page 45 - Les rétro-clones

Page 54 - Nouvelle

Page 56 - Entrevue avec un MD

Page 59 - Jeux vidéos

Damnation !

Un vent glacial s'est levé à l'est. Une indicible menace est venue contrecarrer nos plans. Jamais la concordance d'événements n'avait été si néfaste, ont rapporté les mages du royaume. Après de nombreux coups de butoir, une ultime et puissante secousse est venue ébranler les fondations de notre donjon, qui s'est effondré sous le poids de ses trésors. Fin mars, en une nuit, il a disparu, laissant derrière lui un tapis de cendres et de décombres. Certains trésors, qui entretenaient sa légende, sont à jamais enfouis.

Deux mois ont passé depuis cette nuit tragique et le renouveau s'annonce déjà. Les meilleurs nains ont été engagés pour bâtir un nouveau donjon, dans un délai record, que les aventuriers raconteront un jour avec émotion à leurs petits-enfants au coin du feu. Notre nouveau donjon est enfin prêt, les travaux ne sont pas terminés pour autant, car, au-dessus, nous avons entamé la construction d'un château (un site internet) qui remplacera néo jdr.

Chers lecteurs, vous tenez – enfin ! - entre vos mains (hé, hé) le deuxième numéro de la Gazette du Donjon. Celle-ci subit naturellement les événements liés au forum mais il en faut plus pour détruire les vieilles liches que nous sommes. Vous y trouverez quelques adaptations et tout ce qui a fait votre plaisir dans le premier opus : la suite du dossier sur la gamme française de D&D, un scénario old-school pure jus, de nombreuses aides de jeu... Nos scribes se sont également attelés à quelques nouveautés : l'interview d'une célébrité, un nouveau format de scénarii - entre le module et le synopsis - et la préparation pour le numéro 3 d'un concours de classe mondiale !

Nous remercions tous ceux et celles qui, malgré leur adhésion à certains réseaux sociaux et autres activités non rôlistiques, ont pris le temps de lire la Gazette du Donjon N°1 et de l'avoir commentée. Vous avez désormais le N°2 sous les yeux, en espérant qu'il va vous plaire, sinon, gare à la désintégration !

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&D, AD&D2, OldSchool et Retro-Clones. Ce forum à haute teneur participative à le plaisir de vous présenter le deuxième numéro de la Gazette du Donjon.

**Avec la participation de :** Bournazel, Rag-naroth, Armodelf, Myvyrrian, Marco Volo, Ungoliant, Galliskinmaufrius, SdC, Zenthiletar, Porphyre77, Souricier, Caseone, Romulf le blanc, juju588, Soner du, Snorri, Hanteus cadaver, Squilnozor.

**Illustration de couverture :** juju588 - <http://il--lustre.blogspot.fr>

**Illustrations :** Galliskinmaufrius (vieilles liches), SdC ( Adj - Qu'est-ce qu'il y a dans ta poche?)

# LE DONJON DU DRAGON

La bibliothèque de ressources francophones pour Donjons & Dragons :  
D&D Basic, OD&D, AD&D, AD&D2, OldSchool et Rétro-Clones

**SÉQUENCE  
EMOTION**

Voilà, le donjon du dragon est mort, vive le nouveau forum !  
Cette rubrique était censée présenter les nouvelles du forum, mais malheureusement celui-ci n'est plus. Depuis, un nouveau site de discussion a vu le jour, mais rien n'empêche de se faire une petite séquence émotion avec tout ce qui faisait l'ambiance de ce bon vieux donjon.

Au fait, il n'en reste pas moins que les informations concernant les traductions sont toujours d'actualité.



## Traductions effectuées :

Cette liste compile toutes les traductions réalisées par les membres du forum :

### D&D :

- B1 « A la recherche de l'inconnu » - In Search of the Unknown
- B9 « Château Caldwell et ses environs » - Castle Caldwell and Beyond
- X9 « La côte sauvage » - The Savage Coast
- CM3 « La rivière Sabre » - Sabre River
- M3 « L'appel du crépuscule » - Twilight Calling
- AC2 « Écran de Combat et mini-module » - Combat Shield & Mini-Adventure **\*\*Nouveau**

### AD&D :

- 2017 « Les Arcanes Exhumées » - Unearthed Arcana
- D1 « Descente dans les Profondeurs de la Terre » - Descent into the Depths of the Earth
- D2 « Le Sanctuaire des Kuo-Toas » - The Shrine of the Kuo Toa
- D1-2 « Descente dans les profondeurs de la terre » - Descent into the Deeps of the Earth **\*\*Nouveau**

- I1 « Les habitants de la cité interdite » - Dwellers of the Forbidden City
- I2 « La Tombe du Roi Lézard » - Tomb of the Lizard King
- I3 « Pharaon » - Pharaoh **\*\*Nouveau**
- I7 « Le Phare de Baltron » - Baltron's Beacon

- L1 « Le secret de la colline aux ossements » - The Secret of Bone Hill

- R1 « A la rescousse de Falx » - To the Aid of Falx

- N1 « Contre le Culte du Dieu Reptile » - Against the Cult of the Reptile God

- S1 « La Tombe des Horreurs » - Tomb of Horror **\*\*Nouveau**
- S2 « La Montagne au Plumet Blanc » - White Plume Mountain **\*\*Nouveau**

- G1 « Le Fortin du Chef des Géants des Collines » - Steading of the Hill Giant Chief
- G2 « La Crevasse Glacée du Jarl des Géants du Froid » - The Glacial Rift of the Frost Giant Jarl
- G3 « Le Château du Roi des Géants du Feu » - Hall of the Fire Giant King
- G1-2-3 « Contre les Géants » - Against the Giants **\*\*Nouveau**

- EX1 « Dungeonland » - Dungeonland **\*\*Nouveau**

### AD&D2 :

- XUT1 « Montprofond – Le niveau fermé » - Undermountain, The lost Level
- 9509 « Guerriers et Prêtres des Royaumes » - Warriors and Priests of the Realms
- 9492 « Magiciens et Roublards des Royaumes » - Wizards and rogues of the Realms **\*\*Nouveau**

- 9247 FRE1 « Valombre » - Shadowdale **\*\*Nouveau**
- 1049 « Spelljammer » - Spelljammer
- 2109 Spelljammer « Bestiaire Monstrueux » **\*\*Nouveau**
- 9392 FRS1 « Les Vaux » - The Dalelands **\*\*Nouveau**
- 9251 WG9 « Gargouille » - Gargoyles **\*\*Nouveau**

### Scénarios tirés de Dungeon mag :

- « Dévaliser Poppof » (titre original : Plundering Poppof)
- « Garde-fer » (titre original : Ironguard)
- « Gueulesinistre » (titre original : Grimjaws)
- « L'Homme qui Rit » (titre original : The Laughing Man)

### Articles tirés de Dragon Mag :

- « Le Psioniste » (titre original : And Now the Psionist) #78
- « L'Ecologie du Cube Gélatineux » (titre original : Ecology of the Gelatinous Cube) #124



## Traductions en cours :

### D&D Basic :

- « Holmes Basic Blue Book » - **EN RELECTURE**
- « D&D Basic boîte MASTER »

- B1-9 - « In Search of Adventure » en projet
- B10 - « Night's Dark Terror »
- B11 - « King's festival »

- GAZ 3 - « The principalities of Glantri » **EN RELECTURE**
- GAZ 4 - « Kingdom of Ierendi »
- GAZ 5 - « The Elves of Alfheim » - **SUSPENDUE - CHERCHE REPRENEUR**
- GAZ6 « The Dwarves Of Rockhome »
- GAZ11 « The Republic of Darokin »

X5 - « Temple of death »  
X6 - « Qagmire ! » et X8 « Drums of Fire Mountains »

## AD&D :

A1-4 - « Scourge of the slave lords »

Complet Book of Demons - **ABANDONNEE**  
C1 - « Hidden Shrine of Tamoachan » **EN RELECTURE**  
C2 - « The Ghost Tower of Inverness » - **ANNULEE**  
C4 - « To Find a King »  
C5 - « The Bane of Llywelyn »

« ORIENTAL Adventures »  
« DEITIES & DEMIGODS »  
« DRAGONLANCE Adventures »  
« FIEND FOLIO » - **EN RELECTURE**

GDQ1-7 - « Queen of the spiders »  
I4 - « Oasis of the white palm »  
I10 - « Ravenloft II The House on Gryphon Hill »

N3 - « Destiny of Kings »  
N5 - « Under Illefarn »

S4 - « The Lost Caverns of Tsojcanth »  
U3 - « The Final Enemy »  
WG4 - « The Forgotten Temple of Tharizdun »  
WG5 - « Aventure Fantastique de Mordenkainen » - **EN RELECTURE**

## AD&D 2:

FOR12 - « Demihumans of the Realms »  
FRC1 - « Ruins of adventure »  
FRQ3 « Doom of Daggerdale »  
GR3 « Treasure Maps »  
HHQ2 - L'épreuve du magicien 1  
HR1 - « Vikings »  
PHBR15 « The Complete Ninja Handbook »  
SJA1 « Wildspace »

1089 « Dragon mountain »  
11376 « Road to Danger »  
2145 « Monstrous Compendium Annual Vol. I » **EN RELECTURE**  
2631 « Dead Gods » **EN RELECTURE**  
9486 « Volo's Guide to Cormyr »  
9474 « The MoonSea »  
9412 « Van Richten's Guide to the Lich »  
9410 « Cormyr » **EN RELECTURE**  
9506 « Chronomancien » **RECHERCHE TRADUCTEURS**

« City System »  
« City of Splendors »  
« Of Kings Unknown » - Dungeon 25  
« Against the giants liberation of geoff » **EN RELECTURE**



## 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 / Niveaux 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



## Qui sont les dragons ?

(Basé sur des sondages effectués au sein du forum le 08/03/2012 - Avant la chute du forum)

### Age moyen:

20ans & - : 2 %  
20/30: 12 %  
31/40: 56 %  
41/50: 25 %  
50ans & + : 5 %

### Version de Donjons et Dragons préférée:

1er : 35 % AD&D  
2ème : 26 % AD&D Seconde Edition  
3ème : 23 % D&D  
4ème : 11 % AD&D Seconde Edition révisée

### Top 3 des classes de personnages préférées :

1er : 23 % Magicien  
2ème : 15 % Voleur  
3ème : 12 % Prêtre / Clerc

### Avant le crash :

Membres : 3403 (+ 74 %) - depuis le n°1  
Membres actifs : 200  
Messages : 76000 (+ 62 %) - depuis le n°1  
Sujets : 3530 (+ 71 %) - depuis le n°1  
Administrateurs : 3  
Modérateurs : 4

### Mentions légales :

Règles avancées de DONJONS & DRAGONS, D&D, AD&D et AD&D 2 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. Elles sont réservées à un usage privé au sein du forum.

Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs et à Wizard of the Coast / Hasbro.

## LES VIEILLES LICHES



par Galliskinmaufrius

# LE DONJON DU DRAGON

La bibliothèque de ressources Francophones pour Donjons & Dragons:  
D&D Basic, OD&D, AD&D, AD&D2, OldSchool et Retro-Clones

Certains se demandaient souvent : «Mais comment faisaient-ils sur cet ancien forum pour s'y retrouver ?» A défaut de vous fournir une réponse claire, j'ai relevé le défi et en ai donc tracé les plans. Libre à vous désormais de peupler ce lieu avec vos monstres errants favoris quelle que soit l'édition avec laquelle vous jouez. Certaines de ces salles devaient recevoir un traitement spécial au cours des futurs numéros, mais maintenant c'est à vous d'en faire un lieu d'aventure.



## Le plan du Forum

par Rag-Naroth

### 1- Hall

### 2- La grande Place

Ce lieu regroupe les salles suivantes (de 3 à 10).

### 3- La Taverne

Discussions en tout genre (même si cela ne concerne pas toujours le jeu).

### 4- Aventure Fantastique

Le rétro-clone de Snorri.

### 5- Les Nouvelles

### 6- Les Créateurs de Mondes

Réservé aux MD, modéré par Troumad.

### 7- Les Règles Maison

### 8- La Gazette (Téléchargement)

### 9- Le Marché

Venez poser vos petites annonces.

### 10- La Crypte

Donnez votre avis sur les Modules/Livres/Suppléments officiels de la gamme oldschool.

### 11- La salle des Joutes

Concours d'aides de jeu organisés sur le Donjon du Dragon.

### 12- Le sanctuaire de l'angoisse

Partie en ligne de D&D, modérée par Snorri.

### 13- Terreurs dans la Jungle

Partie en ligne de AD&D, modérée par Ungoliant.

### 13b- Les chroniques Elériennes

Partie en ligne de AD&D2, modérée par Arcavius.

### 14- Téléchargement D&D

### 15- Téléchargement AD&D

### 16- Téléchargement AD&D 2

### 17- Téléchargement /Divers/Magasines/Aides de Jeu

Le tout en accès libre !!

### 18- La Forge

Ce lieu regroupe les salles suivantes (de 19 à 23). Certaines salles ont leur accès réservé aux seuls membres qui contribuent activement à la réalisations de leurs objectifs : relectures, créations, gazette.

### 19- Traductions Francophones

Tous les projets de traductions sont regroupés ici, histoire de savoir qui fait quoi.

### 20- Salle des Scribes (Relectures)

Traduire c'est bien, relire c'est encore mieux ! Ici, on chasse la coquille.

### 21- Les Créateurs du Donjon

Cette section regroupe de très nombreuses activités : écriture, illustrations ...

### 22- La Gazette du Donjon

C'est ici que les Vieilles Liches dirigent la rédaction de la gazette

### 23- L'atelier des Enlumineurs

Certains vieux pdf aussi introuvables que leur version papier méritent un coup de jeune. Ici les infographistes s'en donnent à cœur-joie.

### 24- La salle du Trésor

Pour certains, c'est le but ultime du Donjon : parvenir à cette salle quel qu'en soit le prix. Ca tombe bien, les Vieilles Liches recherchent quelques âmes fraîches, et les Dragons n'ont plus rien à manger !!

### 25- La salle des V.O

Effectivement, à l'entrée il est indiqué que ce forum est francophone... Mais pour pouvoir attaquer nos traductions, il nous faut quelques VO : elles sont toutes là !

### 26- La Pièce Secrète

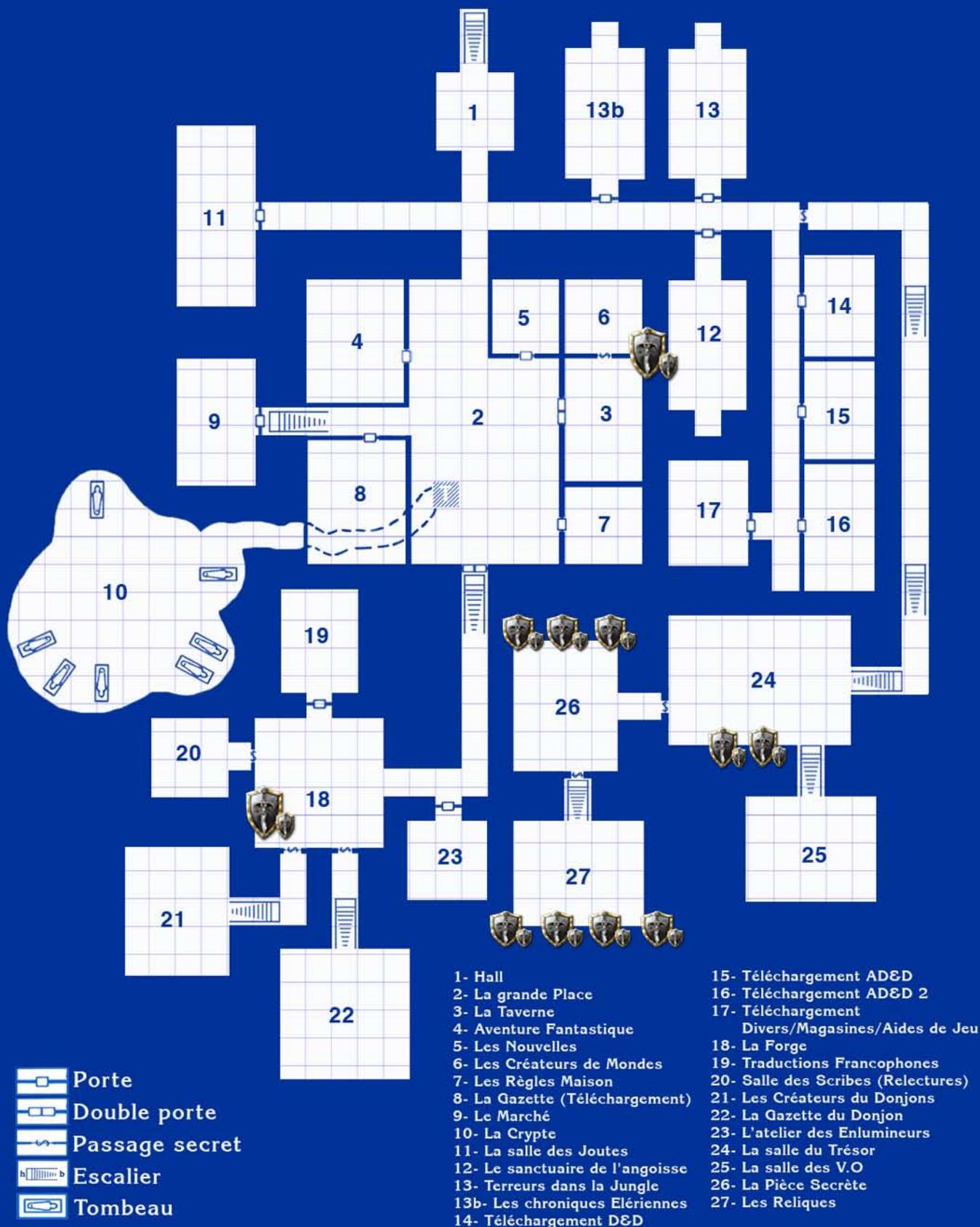
Salle construite exprès pour dérouter ceux qui croyaient que la salle du trésor était la salle ultime...

### 27- Les Reliques

Salle construite exprès pour dérouter ceux qui croyaient que la pièce secrète était la salle ultime...

# Le DONJON du DRAGON

Echelle : 1 cm = 3 m



Accès sur simple demande 

Accès Dragon d'Or 

Accès rang Protecteur 

Accès Dragon Chromatique 

# Le site du Dragon !!



## Bientôt en ligne !!

### La bibliothèque francophone

pour Donjons & Dragons:  
D&D Basic, OD&D, AD&D, AD&D2, OldSchool et Retro-Clones



Le Donjon du Dragon  
<http://forum.osr-fr.com>

Le DdD est un site communautaire dont le but est de rassembler les ouvrages des vieilles éditions de D&D et de AD&D. Par le biais de discussions et d'une gratuité totale, les membres du site/forum proposent des restaurations, des traductions exclusives et de nombreuses créations qui, toutes, concernent nos Jdr favoris.



# Les Dossiers de la Gazette

## Donjons & Dragons™ Analyse de la Gamme Française

### 2<sup>ÈME</sup> PARTIE : D&D RÈGLES EXPERT

# DONJONS & DRAGONS®

## Règles Expert

**Les règles Expert ont été créées par Dave Cook en 1981 puis révisées par Frank Mentzer. Parues en 1985, les règles Expert - Boite 2 - permettent de poursuivre l'évolution de vos personnages jusqu'au niveau 14.**

La boîte Expert est la continuité des règles de Base. Vos personnages vont pouvoir sortir des donjons et aller explorer le monde extérieur, forêts, collines, contrées sauvages sans oublier les océans. Vos personnages pourront également acquérir des terres, bâtir un château, une forteresse et attirer des suivants.

Nouvelles notions abordées dans les règles :

- Dés de vie et points de vie (niveau nominal/maximum de points de vie)
- Niveaux maximum et Points d'Expérience (limites des niveaux pour les non-humains)
- Chevaux
- Titres
- Sorts inversés
- Effets des sorts multiples
- Jouer en campagne (exemple de ville natale et son environnement)

### LES DIFFÉRENTES RÉVISIONS :

- « D&D Expert Set » de 1981 à 1982 : **Première publication, effectuée par Dave Cook, jamais traduite (elle est compatible avec la deuxième révision des règles de base effectuée par Tom Moldvay, 1ère et 2ème impressions française).**
- « D&D Expert Rules Set 2 » de 1983 à 1989 : **Révision effectuée par Frank Mentzer, correspond à la 1ère impression française de 1985 (compatible avec les 3ème, 4ème, 5ème, 6ème et 7ème impressions des règles de base).**
- « D&D Rules Cyclopedia » de 1990 : **Révision effectuée par Aaron Allston, jamais traduit. « D&D règles Cyclopedia » est le remplacement des boîtes Basic, Expert, Compagnon et Master et couvre les niveaux 1-36.**

### POUR Y VOIR PLUS CLAIR :

*Eric Holmes est le premier à réviser le travail de Anerson et Gyax. Il a eut pour mission de rendre le jeu plus accessible et d'en faire une initiation pour AD&D, c'était la Basic Set de 1977. Quelques années plus tard, Tom Moldvay effectua une nouvelle révision des règles, la boîte rouge était née (1981). Pendant cette période un différend opposa Anerson et Gyax et il ne fut plus question d'en faire une initiation pour AD&D mais un jeu à part entière. David Cook créa l'Expert Set en se basant sur le travail effectué par Moldvay.*

*En 1983, Frank Mentzer effectua une nouvelle révision pour en faire vraiment un jeu indépendant de AD&D et l'étala sur 5 boîtes :*

*Set 1 : Basic Rules ; Set 2 : Expert Rules ; Set 3 : Companion Rules ; Set 4 : Master Rules ; Set 5 : Immortals Rules.*

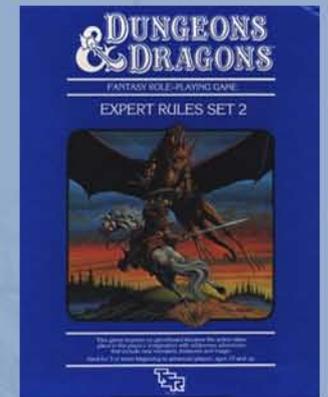
Années d'éditions  
de la gamme Fr :  
1985 - 1987

VO

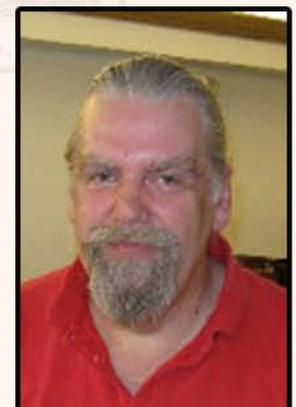
Expert Set - 1981



Expert Rules Set 2 - 1983



David Cook

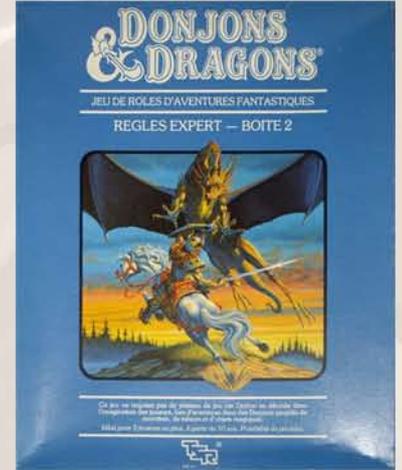


Frank Mentzer

# LES DIFFÉRENTES IMPRESSIONS DE LA BOÎTE EXPERT

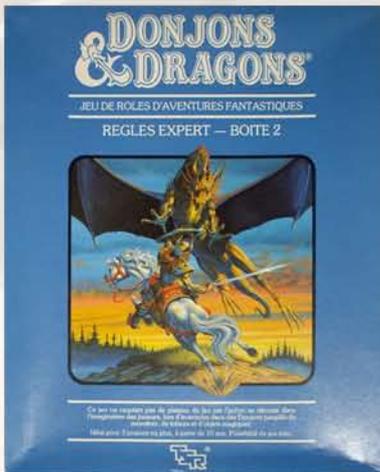
## 4<sup>ème</sup> trimestre 1985 - PREMIÈRE IMPRESSION

- Version révisée par Frank Mentzer et nommée Donjons & Dragons - Règles Expert - Boîte 2
- Boîte en carton souple de couleur bleu azuré
- L'illustration est de Larry Elmore, cadre arrondi
- Bandeau supérieur : « Jeu de Rôles d'Aventures Fantastiques »
- Logo de TSR : « Angled logo »
- La mention « Donjons & Dragons - marque déposée appartenant à TSR Inc » se trouve imprimée sur la tranche de la boîte
- La boîte est accompagnée de la 1<sup>ère</sup> impression du module X1 - L'île de la Terreur
- Pas de mention sur la conformité au dos de la boîte
- Imprimé au Royaume-Uni



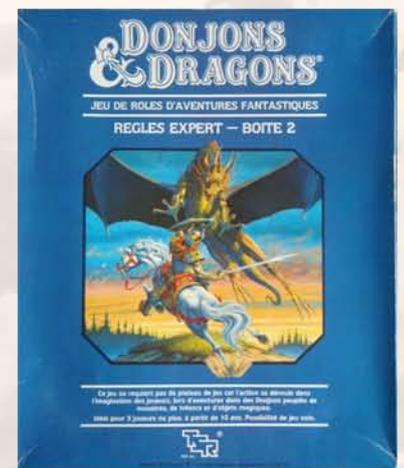
## 1<sup>er</sup> trimestre 1986\* - DEUXIÈME IMPRESSION

- Version révisée par Frank Mentzer et nommée Donjons & Dragons - Règles Expert - Boîte 2
- Boîte en carton souple de couleur bleu azuré
- L'illustration est de Larry Elmore, cadre arrondi
- Bandeau supérieur : « Jeu de Rôles d'Aventures Fantastiques »
- Logo de TSR : « Angled logo »
- La mention « Donjons & Dragons - marque déposée appartenant à TSR Inc » se trouve imprimée sur la tranche de la boîte
- La boîte est accompagnée de la 1<sup>ère</sup> impression du module X1 - L'île de la Terreur
- Pas de mention sur la conformité au dos de la boîte
- Publicité pour Star Frontiers et AD&D1 en 3<sup>ème</sup> de couverture du livret des Règles
- Imprimé au Royaume-Uni
- La boîte est identique à la 1<sup>ère</sup> impression seul le livret a été ré-imprimé



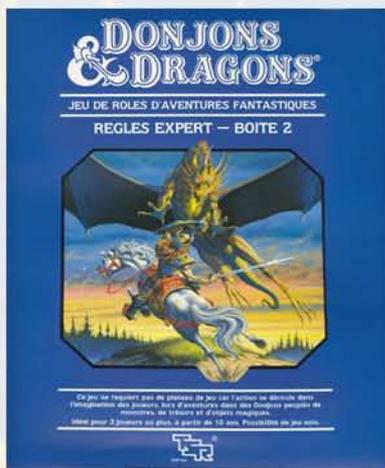
## 3<sup>ème</sup> trimestre 1986\* - TROISIÈME IMPRESSION

- Version révisée par Frank Mentzer et nommée Donjons & Dragons - Règles Expert - Boîte 2
- Boîte en carton souple de couleur bleu denim
- L'illustration est de Larry Elmore mais sa signature a disparu, cadre octogonal
- Bandeau supérieur : « Jeu de Rôles d'Aventures Fantastiques »
- Les mentions : « Jeu de rôles d'aventures fantastiques » et « Règles expert - Boîte 2 » sont écrites en caractères gras
- Logo de TSR : « Angled logo »
- La boîte est accompagnée de la 2<sup>ème</sup> impression du module X1 - L'île de la Terreur
- Pas de mention sur la conformité au dos de la boîte
- Publicité pour Star Frontiers et AD&D1 en 3<sup>ème</sup> de couverture du livret des Règles
- Imprimé en France par Publi RA Paris RC 324.478.841



\* Voir encart « TSR, les dates et les impressions »

## 1<sup>er</sup> trimestre 1987\* - QUATRIÈME IMPRESSION



- Version révisée par Frank Mentzer et nommée Donjons & Dragons - Règles Expert - Boîte 2
- Boîte en carton souple de couleur bleu smalt
- L'illustration est de Larry Elmore mais sa signature a disparu, cadre octogonal
- Bandeau supérieur : « Jeu de Rôles d'Aventures Fantastiques »
- Les mentions : « Jeu de Rôles d'Aventures Fantastiques » et « Règles expert - Boîte 2 » sont écrites en caractères gras
- Logo de TSR : « Angled logo »
- La boîte est accompagnée de la 3<sup>ème</sup> impression du module X1 - L'île de la Terreur
- Mention sur la conformité imprimée au dos de la boîte
- Publicité pour Star Frontiers et AD&D1 en 3<sup>ème</sup> de couverture du livret des Règles
- L'illustration en haut de la page 17 a le cadre supérieur rogné par rapport aux autres impressions
- Le texte a tendance à baver sur certaines pages
- Imprimé en France par Publi RA Paris RC 324.478.841

\* Voir encart « TSR, les dates et les impressions »

REGLES EXPERT  
BOITE 2

**Titre :** Donjons & Dragons, Jeu de Rôles d'Aventures Fantastiques

**Version des règles :** D&D Règles Expert

**Code TSR:** #1012

**Niveaux :** 4 à 14

**Cadre de campagne :** D&D Générique

**Première impression :** 1985 (quatre impressions)

**ISBN :** Non communiqué

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

**Cartographe(s) :** Non communiqué

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

**Illustrateur(s) de couverture :** Larry Elmore

**Traducteur(s) :** Fabrice Sarelli, Laurent Baraou

**Format :** Boîte en carton souple contenant deux livrets. Le 1er à couverture souple de 68 pages (Livret de Règles) et le 2ème de 32 pages à couverture souple détachée (Module X1), et un jeu de dés : d4, d6, d10, d12, et d20

Contenu de la boîte



## DIFFÉRENCES ENTRE LES IMPRESSIONS

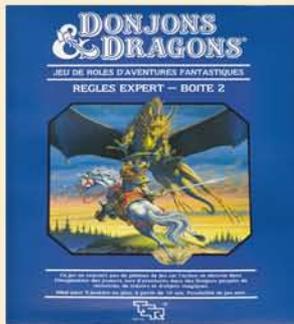
### DIFFÉRENCES DE COULEUR



1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> impression  
Bleu azuré



3<sup>ème</sup> impression  
Bleu denim



4<sup>ème</sup> impression  
Bleu smalt

PUBLICITÉ  
PRÉSENTE DANS  
LA 2<sup>ÈME</sup>, 3<sup>ÈME</sup> ET  
4<sup>ÈME</sup> IMPRESSION

À noter qu'il y a une faute à  
Dungeon (Dongeon).



LILLUSTRATION ROGNÉE DE LA PAGE 17

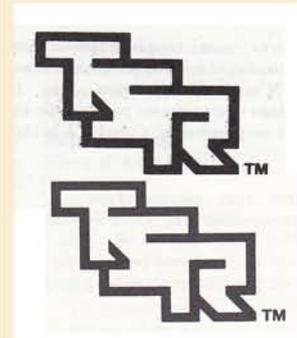


1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> impression



4<sup>ème</sup> impression

LA 4<sup>ÈME</sup> IMPRESSION A TENDANCE À « BAVER »



4<sup>ème</sup> impression

1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> impression

LA SIGNATURE DISPARUE DE LARRY ELMORE



1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> impression



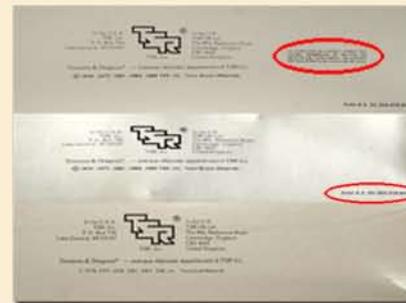
3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> impression

LA FORME DU CADRE EST DIFFÉRENTE

4<sup>ème</sup> impression

3<sup>ème</sup> impression

1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> impression



LE DOS DE LA BOÎTE

Mentions sur la conformité Publi RA RC 324.478.841

Publi RA RC 324.478.841

Aucune mention

LA MENTION « DONJONS & DRAGONS - MARQUE DÉPOSÉE APPARTENANT À TSR INC » IMPRIMÉE SUR LA TRANCHE DE LA BOÎTE DE LA 1<sup>ÈRE</sup> ET 2<sup>ÈME</sup> IMPRESSION



1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> impression



3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> impression

\*TSR, les dates et les impressions :

Il n'est pas facile de trouver les vraies dates d'impression des boîtes et des scénarios. En effet les copyrights sont souvent ceux des sorties US, par exemple vous pouvez avoir une boîte datée de 1983 mais pourtant sortie en 1985... Nous avons essayé de donner une cohérence qui, nous espérons, sera fidèle à la réalité.

Concernant les modules, il est tout à fait possible que le X2 eu une autre impression (voire deux), en 1985 ou/et 1987, mais nos recherches sont restées vaines. Concernant le X4, tout porte à croire qu'il fut traduit tard et qu'il n'y a pas eu d'impression du scénario avant 1987. À propos du X3, qui est le module le plus ré-imprimé de la série (4 fois), il y a une alternance au niveau du cadre de l'illustration coin carré/rond/carré/rond la raison de cette particularité n'a pas été trouvée.

En général les premières (voire deuxièmes) impressions ont toutes été effectuées en UK et les suivantes en France (d'ailleurs bien qu'imprimé par Publi RA, le jeu fut distribué par TRANSECOM S.A.).

Si vous avez des informations ou une impression que vous ne retrouvez pas dans ce dossier, envoyez un email à : [bournazel@dnd.ezael.net](mailto:bournazel@dnd.ezael.net)

Comment reconnaître chaque impression d'un coup d'œil ?

1<sup>ère</sup> impression : le cadre du dessin de la boîte a les angles arrondis

2<sup>ème</sup> impression : le cadre du dessin de la boîte a les angles arrondis ; publicité pour Star Frontiers et AD&D1 en 3<sup>ème</sup> de couverture du livret des Règles

3<sup>ème</sup> impression : n'a pas les angles arrondis et pas de mention sur la conformité au dos

4<sup>ème</sup> impression : n'a pas les angles arrondis et mention sur la conformité imprimé au dos

Et pour le livret des règles :

1<sup>ère</sup> impression : livret en bichromie et imprimé en UK

2<sup>ème</sup> impression : livret en bichromie avec la publicité en 3<sup>ème</sup> de couverture et imprimé en UK

3<sup>ème</sup> impression : livret en bichromie avec la publicité en 3<sup>ème</sup> de couverture et imprimé en France

4<sup>ème</sup> impression : livret en bichromie avec la publicité en 3<sup>ème</sup> de couverture et avec la mention verticale « publi RA » au dos du livret, imprimé en France

# Module X1

## L'ÎLE DE LA TERREUR

### Première impression française (1985) :

- *Couleur* : abricot
- *Lieu d'impression* : Royaume-Uni
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure Expert »
- *Mention dans le bandeau bleu* : aucune
- *Fourni avec la boîte D&D Expert* : 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> impression 1985

### Deuxième impression française (1986) :

- *Couleur* : orange
- *Lieu d'impression* : France (par Publi RA Paris)
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure Expert »
- *Mention dans le bandeau bleu* : aucune
- *Fourni avec la boîte D&D Expert* : 2<sup>ème</sup> impression - 1986

### Troisième impression française (1987) :

- *Couleur* : abricot
- *Lieu d'impression* : France (par Publi RA)
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure Expert »
- *Mention dans le bandeau bleu* : aucune
- *Fourni avec la boîte D&D Expert* : 3<sup>ème</sup> impression - 1987

Les trois modules sont rigoureusement identiques hormis la couleur qui varie de « abricot à orange », ainsi qu'un rectangle rouge rajouté en surimpression au dos. De plus, la taille du bandeau bleu diffère d'une impression à l'autre.

### PRÉSENTATION :

À des centaines de miles au large du continent, cernée par des eaux dangereuses, existe une île plus connue sous le nom de "L'Île de la Terreur". Une sombre jungle et des marais infects attendent ceux qui oseront partir à la recherche du plateau perdu où les ruines d'une mystérieuse civilisation dissimulent jalousement maints trésors et secrets des plus étranges.

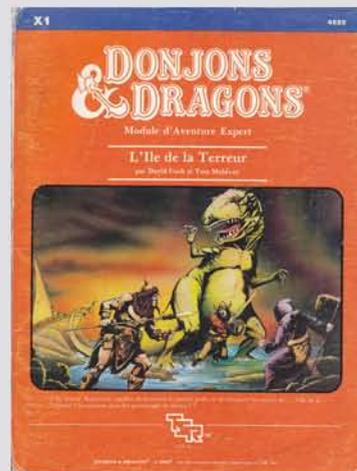
**L'avis d'un dragon :** L'Île de la Terreur est un module sandbox (bac à sable) qu'on peut compléter. Il fourmille d'aides, de tables de rencontres aléatoires, de descriptions de lieux, de tribus, de monstres et de PNJ. Il peut devenir un cadre de campagne ultra riche, pour ceux qui aiment exercer leurs talents de demiurges. L'ensemble est d'une difficulté assez élevée et à éviter pour les néophytes...

À noter qu'il y a quelques incohérences concernant les échelles de certaines cartes.

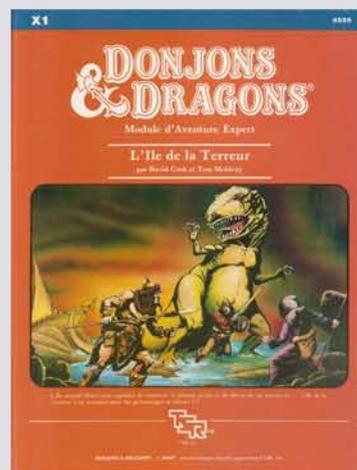
**Code :** #4525 (X1)  
**Système de règles :** D&D Règles Expert  
**Niveaux :** 3 à 7  
**Cadre de campagne :** Mystara  
**Première impression :** 1985 (trois impressions)  
**ISBN :** Inconnu  
**Auteur(s) :** David Cook, Tom Moldvay  
**Cartographe(s) :** non communiqué  
**Illustrateur(s) :** Timothy Truman  
**Illustrateur(s) de couverture :** Steve Chappell  
**Traducteur(s) :** Bruce A. Heard  
**Format :** Livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

### INTÉRÊT DU MODULE

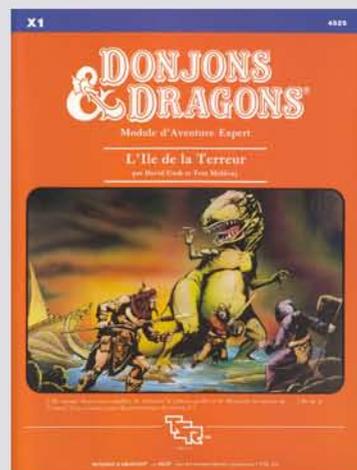
1 2 3 4 5 6 7 8 9



1<sup>ère</sup> impression 1985



2<sup>ème</sup> impression 1986



3<sup>ème</sup> impression 1987

# Module X2

## LE CHÂTEAU D'AMBREVILLE

### Première impression française (1985) :

- *Couleur* : Amarante
- *Lieu d'impression* : Royaume-Uni
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure - Expert »
- *Mention dans le bandeau bleu* : Aucune

### Deuxième impression française (1986) :

- *Couleur* : Prune
- *Lieu d'impression* : en France (par Publi RA Paris)
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure - Expert »
- *Mention dans le bandeau bleu* : « Aventure pour Personnages de Niveau 3 à 6 »

Les pages de la 1ère impression sont un peu plus épaisses, la couleur du module est différente, ainsi que l'illustration de la couverture.

### DESCRIPTION :

« Pendant près d'un siècle, les Ambre furent une des principales puissances de Glantri. En particulier, le septième et dernier Prince, le Prince Etienne d'Ambre, devint l'un des plus puissants mages de l'histoire de Glantri. Cependant, la totalité de la famille Ambre et leur domaine, le Château d'Ambre, disparurent soudainement. Personne ne les vit plus et on ne sut jamais ce qui leur était arrivé. Plus tard, les Ambre devinrent les héros de légendes locales, sujets imaginaires de contes pour effrayer les petits enfants désobéissants. »

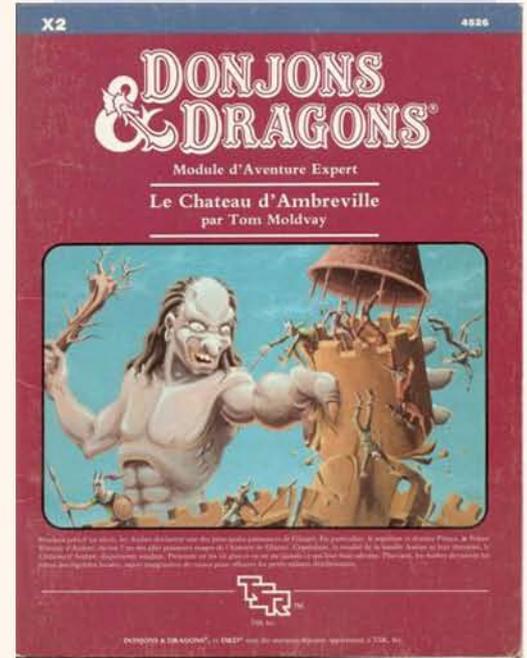
**L'avis d'un dragon :** Le module le plus mauvais de la série. De prime abord le background a l'air classique, mais vos personnages vont se retrouver projetés dans une sorte de voyage entre les dimensions. Le concept aurait pu être intéressant mais l'aventure est complètement surréaliste. C'est peut-être voulu, mais contrairement à Gygax (et sa série de modules EX), c'est complètement raté.

De plus le module est bourré de fautes de frappe, il manque des encadrés sur certains textes à lire à haute voix.

Les (rares) points positifs : de belles cartes, une mise en page pro, de belles images... et pas grand chose d'autre. Juste une chose : les Ambreville. Délicieusement dépravés, fous à lier, traîtres et manipulateurs. Un vrai bonheur. Ce scénario, avec eux pour base, aurait pu être un chef d'œuvre. Aurait pu, c'est bien le problème.



### INTÉRÊT DU MODULE

1<sup>ère</sup> impression 1985

**Code** : #4526 (X2)

**Système de règles** : D&D Règles Expert

**Niveaux** : 3 à 6

**Cadre de campagne** : Mystara

**Première impression** : 1985 (deux impressions)

**ISBN** : 0-935696-51-2

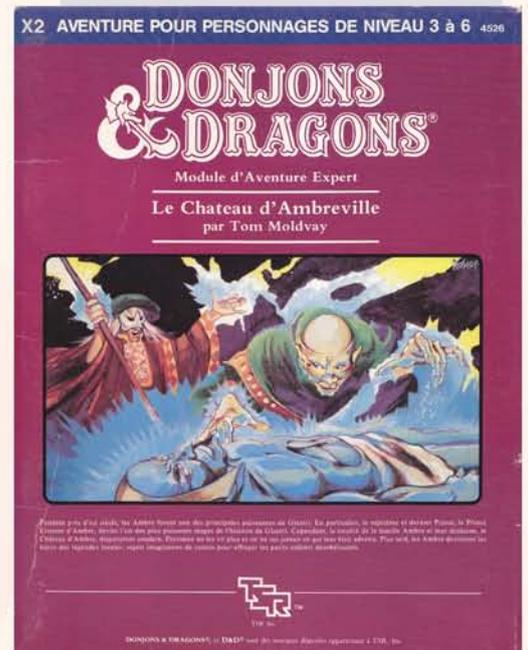
**Auteur(s)** : Tom Moldvay

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

**Illustrateur(s) de couverture** : Erol Otus

**Traducteur(s)** : Bruce A. Heard

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

2<sup>ème</sup> impression 1986

# Module X3

## LA MALÉDICTION DE XANATHON

### Première impression française (1985) :

- *Couleur* : vert militaire/cadre carré
- *Lieu d'impression* : Royaume-Uni
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure Expert »
- *Mention dans le bandeau bleu* : « Une Aventure pour Personnages de Niveau 5-7 »

### Deuxième impression française (1986) :

- *Couleur* : vert avocat/cadre arrondi
- *Lieu d'impression* : Royaume-Uni
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure Expert »
- *Mention dans le bandeau bleu* : « Une Aventure pour Personnages de Niveau 5-7 »

### Troisième impression française (1986) :

- *Couleur* : vert kaki/cadre carré
- *Lieu d'impression* : France par Publi RA Paris
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure Expert »
- *Mention dans le bandeau bleu* : « Une Aventure pour Personnages de Niveau 5-7 »

### Quatrième impression française (1987) :

- *Couleur* : vert véronèse/cadre arrondi
- *Lieu d'impression* : France par Publi RA Paris
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure Expert »
- *Mention dans le bandeau bleu* : « Une Aventure pour Personnages de Niveau 5-7 »

### DESCRIPTION :

« Quand le dieu grotesque Cretia, envoya son ombre horrible au-dessus de la ville, d'étranges événements se produisirent. D'abord, le Duc Stephen disparut. Ensuite, de bizarres proclamations émanèrent du palais ducal : les nains furent considérés comme hors-la-loi, les taxes durent être payées en bière... Voici la situation dans laquelle se trouve la malheureuse ville quand vous et vos vaillants compagnons y parvenez. »

**L'avis d'un dragon** : « Ce scénario dispose d'un arrière plan impressionnant. L'intrigue est très agréable, des complots, une guerre civile et une invasion attendent vos personnages. Passons maintenant à l'aventure en elle-même. Menée à la baguette. Même si l'enquête est un peu trop simple. La ville est très agréablement décrite avec force détails et la première partie est parfaitement réussie.

La deuxième partie est un peu simpliste mais elle est assez agréable, un petit PMT-infiltration après l'enquête dans le palais ducal. La troisième partie est consacrée à une exploration/aventure outdoor suivie d'un

PMT. La quatrième partie est agréable, même si elle mériterait un approfondissement. La cinquième partie est assez difficile, avec de nouveau une opération commando pour arriver jusqu'au Duc, mais néanmoins très agréable. Ce module ravira des joueurs confirmés si un bon MD est de la partie.

**Code** : #4527 (X4)

**Système de règles** : D&D Règles Expert

**Niveaux** : 5 à 7

**Cadre de campagne** : Mystara

**Première impression** : 1985 (quatre impressions)

**ISBN** : Inconnu

**Auteur(s)** : David 'Zeb' Cook, Tom Moldvay

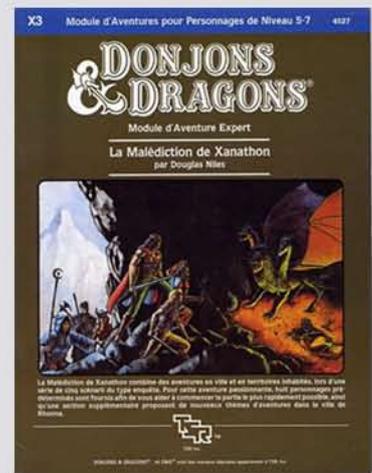
**Cartographe(s)** : non communiqué

**Illustrateur(s)** : Timothy Truman

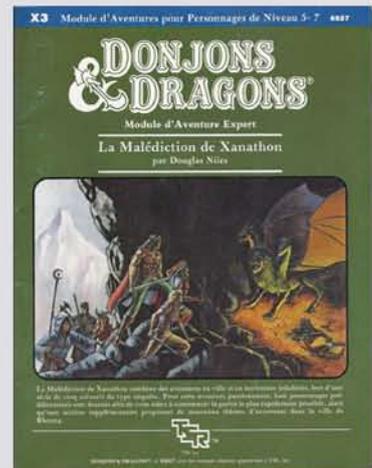
**Illustrateur(s) de couverture** : Steve Chappell

**Traducteur(s)** : Bruce A. Heard

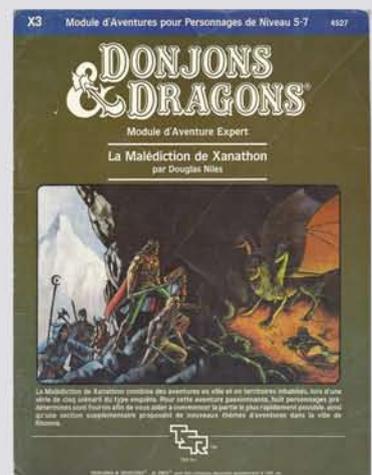
**Format** : Livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.



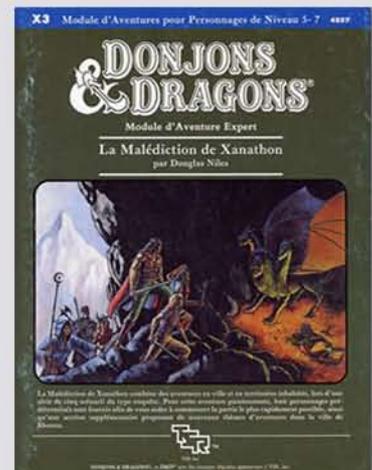
1<sup>ère</sup> impression 1985



2<sup>ème</sup> impression 1986



3<sup>ème</sup> impression 1986



4<sup>ème</sup> impression 1987

INTÉRÊT DU MODULE



# Module X4

## LE MAÎTRE DES NOMADES



Série X

### Première impression française (1987) :

- *Couleur* : Gris
- *Lieu d'impression* : en France par Publi RA Paris
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure Expert »
- *Mention dans le bandeau bleu* : « Aventure pour Personnages de Niveau 6-9 »

### DESCRIPTION :

Aux Armes ! Aux armes ! Les hommes du Désert alliés à des tribus inhumaines s'appêtent à fondre sur les riches et fertiles terres de l'est. L'appel a retenti dans tous les pays civilisés. Des armées s'assemblent pour résister à l'envahisseur venu de l'ouest. Nobles et paysans joignent leurs forces pour attendre l'ennemi. Mais le destin ou bien le hasard a décidé qu'un petit nombre jouerait un autre rôle. Aucune bannière glorieuse ne flottera sur leur route. Aucun escadron de chevaliers ne chargera sur leur ordre. Au contraire, ils devront livrer leur propre guerre avec astuce et discrétion. Les risques qu'ils devront prendre sont importants mais le sort des deux armées repose sur eux. Pour votre groupe, tout commence par une nuit fort calme, bien loin des combats. On vous confie soudain la mission la plus dangereuse de toute la guerre. Pourrez-vous traverser le Désert du Sind, occupé maintenant par les armées ennemies, afin de découvrir le Grand Défilé ? Trouverez-vous celui qu'on ne connaît que sous le nom de Maître ?

**L'avis d'un dragon :** « Ce module est un véritable chef d'œuvre. Une ambiance désert/Sword n' Sorcery inégalable. La trame de fond est tout simplement géniale. Les tribus du désert s'assemblent sous la houlette du terrible Maître et ses créatures monstrueuses, et une guerre de position commence avec la république voisine. Les villages sont ravagés par les deux camps, et chaque armée laisse un sillage de désolation derrière elle. Vous êtes des réservistes, au milieu des malandrins et des gueux et assistez à la déroute dans les sables de l'armée des peuples libres. La traversée des terres sauvages est très agréable avec des défis divers à surmonter (monstres des profondeurs, embuscade, malakaz) et beaucoup de paysages différents.

Pour ce qui est de la caravane, les aventuriers ne chôment pas. On sent bien qu'il y a quelque-chose de pourri dans cette région. Enfin divers lieux et événement gardent le suspense intact avec des rencontres originales dans le désert du sud et l'abbaye maudite.

Les nouveaux monstres contribuent à rendre l'ambiance inquiétante et sont originaux. »

### INTÉRÊT DU MODULE

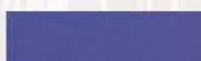


Pour les curieux :

La couleur des bandeaux supérieurs des modules change en fonction des séries, elle suit tout simplement la couleur des boîtes :



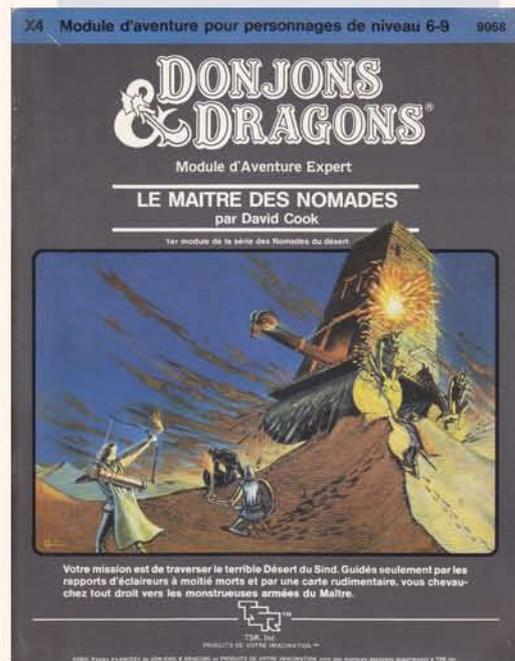
Série B



Série X



Série CM



**Code :** #9068 (X4)

**Système de règles :** D&D Règles Expert

**Niveaux :** 6 à 9

**Cadre de campagne :** Mystara

**Première impression:** 1987 (une impression)

**ISBN :** Inconnu

**Auteur(s) :** David Cook

**Illustrateur(s) :** Keith Parkinson, Jeff Easley

**Illustrateur(s) de couverture :** Keith Parkinson

**Traducteur(s) :** Michèle Charrier

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



## Différences entre les révisions de Holmes et Moldvay

Moldvay a apporté beaucoup de changements à la version de Holmes pour rationaliser et rendre le jeu plus facile à comprendre. Les deux jeux couvrent les niveaux 1-3.

### Différences globales :

La version de Holmes comprend le module B1, celle de Moldvay comprend le B2 .

La version de Holmes est conçue comme une introduction pour « Advanced Dungeons & Dragons ». Moldvay considère D&D comme un jeu propre et ayant peu de liens avec AD&D.

### Différences entre les règles :

Holmes présente le jeu comme des règles à suivre. Moldvay présente le jeu comme des lignes directrices à prendre en considération.

Initiative, chez Holmes elle est en fonction du score de dextérité, du plus élevé au plus faible; chez Moldvay elle est déterminée par un jet de dé.

Boîte Holmes, toutes les armes font 1d6 de dommages, Moldvay donne des dommages individuels.

Le projectile magique exige un jet pour toucher, mais pas dans la version Moldvay.

Holmes offre des dizaines de sorts niveau 1-3. Moldvay réduit cette liste.

Chez Holmes, tous les scores de caractéristique n'ont pas de modificateurs. Moldvay donne des bonus/malus pour chacun d'eux allant pour la plupart de -3 à + 3.

Il y a des différences dans l'avancement pour les classes. Les elfes chez Holmes ont besoin de beaucoup plus de XP pour avancer que dans la version Moldvay.

Holmes n'a aucune règle de surprise. Moldvay instaure celle de OD&D.

Moldvay ajoute le moral des monstres.

Moldvay ajoute le toucher automatique sur un « 20 » et l'échec automatique sur un « 1 ».

## Différences entre les révisions de Moldvay et Mentzer

De manière générale, la version Mentzer a été un reconditionnement et une expansion de la version Moldvay. Les différences sont mineures dans le corpus des règles de Base.

### Différences globales :

-Moldvay vise un public plutôt jeune alors que Mentzer écrit pour des adultes.

-Le jeu est simple et direct avec Moldvay. Mentzer ajoute au contraire de la complexité avec la maîtrise des armes et les compétences par exemple.

### Différences de règles :

-La version Moldvay s'arrête au niveau 3 (elle est prolongée jusqu'à 14 avec la boîte Expert de Cook) alors que le BECFMI de Mentzer continue encore et encore.

-Moldvay déclare que les clercs obtiennent leurs sorts de leurs dieux. Mentzer trouve « fade » cet aspect du jeu et parle uniquement de « leurs croyances ».

-Les magiciens de la version Moldvay ont un sort de niveau 1 et doivent obtenir les autres lors d'aventures. Chez Mentzer, ils ont d'office un sort de niveau 1 et « Lecture de la Magie » ; ils obtiennent un sort de plus à chaque niveau d'expérience.

-La liste des monstres change entre les deux versions. D'autres entrées sont ajoutées pour la créature « Humain »: acolyte, vétéran, marchand et homme moyen. L'essaim d'insectes et le noble sont repoussés à la boîte Expert. Certains monstres sont également renommés : abeille tueuse devient abeille géante ; sauterelle des cavernes devient sauterelle ; fourmi magnan devient fourmi géante.

-Mentzer ralentit la progression des jets de sauvegarde, des capacités de voleurs, et l'acquisition des sorts pour les magiciens et les clercs.

-Les règles de construction de forteresses sont plus détaillées dans la version Moldvay mais la version Mentzer contient la description d'une cité type ainsi qu'une explication au sujet de la gestion des aventures urbaines.

Source : <http://rpg.stackexchange.com/questions/2089/what-are-the-differences-between-holmes-moldvay-and-mentzer-dd>

### LES MODULES COMPATIBLES AVEC LES RÈGLES EXPERT

- Série DA (DA1, DA2, DA3, DA4 - jamais traduits)
- Série O (Quest, O1, O2 - jamais traduits)
- Série X (X1 à X13, XL1, XSOLO, XS2 - seuls les X1 à X4 ont été traduits)
- Module MSOLO2 - jamais traduits

**Ce Synopsis n'a aucune situation géographique ni monde précis, afin que chacun l'adapte librement. De plus pour des raisons pratiques, je considère l'année en cours comme « AN 0 »**

#### PITCH :

La reine Alicia est tombée sous le charme d'un petit singe blanc qui est devenu son animal de compagnie. Mais un matin Twisp à disparu ainsi que la couronne de la reine. Où est passé le singe ? Les personnages vont devoir enquêter afin de le retrouver ainsi que la couronne.

La reine veut être discrète et n'a rien dit à son roi, elle ne souhaite pas subir une colère de sa part et veut régler le problème toute seule. Par contre une cérémonie importante a lieu d'ici 72 heures et la reine aura besoin de sa couronne, il va falloir la retrouver d'ici là. La reine ne se rend pas compte de son erreur de ne pas avertir son roi de la disparition de sa couronne car une très ancienne loi oubliée dit : « Quiconque vole la couronne de la reine s'empare des terres du Roi ».

était divisé en 6 régions gouvernées par un souverain et l'ensemble de ces régions était commandé par le roi. Bien qu'au sommet de la pyramide, il lui en fallait plus. Il voulait s'approprier ces terres, tout contrôler par lui-même, supprimer tous les intermédiaires. Alors il eut l'idée des couronnes. Sachant qu'il avait mauvaise réputation et que peu de personnes ne l'aimaient vraiment, il voulut rassurer les souverains en les couronnant symboliquement « roi » de leur royaume. Il fit réaliser 12 belles couronnes 6 pour les hommes, 6 pour les femmes. Il ne les a évidemment pas informés de la nouvelle loi qui dit que si la reine perd sa couronne, celui qui la rapporte devient le propriétaire du domaine, car un roi qui ne sait pas protéger la « tête de la reine » est incapable de protéger son propre royaume. Quelques semaines plus tard, il fit voler les couronnes puis réclama légalement sont dû. Mais les souverains se rebellèrent, une guerre éclata, dura 2 ans et se termina par la mort du blond (- 483).

Mais Draemos le sorcier n'était pas pour autant en paix car la lignée du roi n'était pas éteinte. Il restait des enfants illégitimes certes, mais qui portaient en eux « son sang ». Il attendit son heure, au fil des ans, des siècles, il essaya

#### CHEMINEMENT DE L'AVENTURE :

Au signal de son maître, le petit singe alla dérober la couronne et partit le rejoindre dans l'auberge la plus proche. Celui-ci s'en alla sur le champ rejoindre le sorcier sur ses terres.

Les pjs vont devoir agir très vite. En enquêtant autour du palais ils trouveront des personnes (mendians par ex) qui ont vu un singe passer et aller dans telle direction, un autre pourrait dire qu'il l'a vu grimper à une fenêtre de l'auberge, celle à laquelle est accroché un panier de fruits. Le singe a pu être vu plusieurs fois car régulièrement il venait la nuit rejoindre son maître. Ce qui d'ailleurs a alerté la guilde de voleurs locale qui plaça le voleur sous surveillance. Si les pjs tournent autour de l'auberge, l'un des membres de la guilde entrera en contact avec eux, et contre beaucoup de Po, il pourra leur fournir des informations capitales (le voleur a tué un de leurs hommes il aimerait avoir sa peau également), ils ont réussi à intercepter de ses messages, fouiller sa chambre, à vous de voir les informations qu'il divulgue, mais vos joueurs devraient en savoir assez pour commencer à comprendre ce qui se passe et arriver à la conclusion que c'est le souverain qui via un coup « politique » essaie



## LA COURONNE DE LA REINE

Une histoire que vos pjs risquent de prendre à la légère vue la situation cocasse qu'ils vont devoir résoudre. Mais les apparences sont trompeuses et vos pjs peuvent rapidement se retrouver dans de beaux draps s'ils ne sont pas vigilants.

#### L'HISTOIRE ANCIENNE :

-520 ans : le roi de l'époque, voulant étendre son royaume envahit de nouvelles terres. Un sorcier païen, Draemos, le maudit pour la destruction de son village et des siens.

-510 : la reine donne des jumeaux au roi, un blond (Kaedris) et un brun.

Pour fêter ce double cadeau des dieux, le roi fait construire sur ses terres récemment acquises des châteaux jumeaux, chacun ayant son propre domaine.

-495 : Fin de la construction des châteaux.

Les jumeaux s'installent dans leur domaine.

-493 : le comportement de Kaedris est parfois rapporté comme étrange

-491 : il met enceinte une domestique qui accouchera plus tard de jumeaux morts-nés (on dit à l'époque qu'ils étaient difformes et seraient enterrés au fond du château)

-490 : Kaedris tue son frère pendant une partie de chasse

-488 : le roi est retrouvé mort dans son lit un matin d'hiver.

Kaedris prend le pouvoir.

Comme vous devez vous en douter, il est manipulé, voire possédé par Draemos le sorcier. Quand le roi a érigé les châteaux, l'un d'eux a été construit sur l'emplacement du village détruit. Quelques jours après avoir acquis son domaine, le sorcier a commencé à venir le hanter, dans un premier temps essayer de le posséder (ce qui fut un échec) et par la suite essayer de s'incarner dans la descendance du futur roi (d'où le jumeau difforme). Toutes les tentatives du sorcier échouèrent et il finit par perdre le contrôle qu'il avait sur Kaedris. Mais pour celui-ci, l'expérience laissa des traces et il changea complètement d'alignement pour devenir chaotique. Il sombra dans l'appât du gain et la soif du pouvoir. À l'époque le royaume

plusieurs fois de s'incarner dans les nouveaux nés mais toutes ses tentatives furent sans succès, jusqu'à récemment...

-2ans : le sorcier a réussi à s'incarner, après des dizaines d'échecs, mais tout ne se déroule pas comme prévu; au lieu de posséder le nouveau né, le sorcier se retrouve projeté dans la mère. Il a vite compris que cette nouvelle enveloppe pouvait être une bonne cachette et qu'il arriverait facilement à ce que tout le monde soupçonne son « mari » le souverain du domaine. Le sorcier n'a plus toute sa santé mentale, il est toujours persuadé d'être à son époque et ne souhaite que détruire, anéantir ce royaume des hommes venus d'ailleurs.

#### L'HISTOIRE RÉCENTE :

Le royaume est en paix depuis longtemps et Draemos le sorcier souhaite créer la zizanie, après enquête il a trouvé que la vieille loi « de la tête de la reine » n'avait jamais été supprimée et que tout le monde l'avait oubliée. Quand il apprit que la reine actuelle aimait les animaux exotiques, et les animaux de compagnie il eut l'idée du singe. Il changea son apparence grâce à la magie et entra en contact avec un redoutable voleur. Il lui donna pour mission de dresser un singe afin qu'il devienne son animal favori. Il fut dressé pour le vol de la couronne.

-1 mois : C'est l'anniversaire de la reine, un soi-disant riche marchand lui fait porter un joli petit singe blanc, elle craque et l'appelle « Twisp ».

J-1 : Le singe disparaît avec la couronne.

Aujourd'hui : les pjs sont contactés afin de retrouver le singe, s'ils le retrouvent vite, ils auront la reconnaissance éternelle de la reine.

de prendre le trône. Vos pjs trouveront ça absurde, peut-être, qu'un coup pareil sera sûrement un échec, mais le sorcier s'en moque, il veut créer la zizanie. Le voleur a beaucoup d'avance, les pjs ne pourront pas le rattraper et devront se rendre dans l'ancien château du jumeau blond. Le château n'a pas bonne réputation, le souverain actuel n'a pas de lien de parenté avec l'ancien roi ou les jumeaux, mais sa femme si (d'où l'incarnation dans son corps à elle). Il ignore tout de l'affaire, d'ailleurs il a été charmé et enfermé. Le sorcier ignore que des aventuriers sont aux trousses du voleur, leur arrivée risque de contrecarrer ses plans (aller à la cérémonie et réclamer son dû devant tout le monde, sous l'apparence du souverain). Tout dépendra de l'approche des pjs. C'est la femme du souverain qui accueillera les pjs. Le sorcier fera tout pour leur tirer les vers du nez. Si il comprend qu'ils sont à la recherche du voleur, de la couronne, il fera tout pour les supprimer. Il leur fera parvenir un message leur donnant rendez-vous dans la crypte... Là où le premier mort-né difforme à été enterré, le sorcier libérera l'âme torturée de sa tombe, un monstre redoutable attend les pjs. Si les joueurs ne comprennent pas rapidement la situation, ils seront rapidement dépassés par les événements. Plusieurs fins sont possibles, la meilleure serait que les pjs comprennent toute l'affaire et que la femme est possédée, un sort de désenvoutement la libérerait et ils devront combattre le fantôme du sorcier. La pire, la mort ou l'échec. Ce coup serait perçu comme un affront par le roi, comme un acte de guerre, les pjs seront tenus pour responsables. Ils pourraient aussi ne pas comprendre l'affaire, réussir à rapporter la couronne, mais se faire du sorcier un redoutable ennemi qui voudra se venger.

## DRAEMOS LE SORCIER PAÏEN

Il est d'une autre époque, presque d'un autre monde. Ce genre de personnage n'existe plus de nos jours. C'est une sorte de clerc/shaman, il peut posséder des sorts uniques, aujourd'hui disparus. Les personnages peuvent le combattre de deux façons différentes, soit quand il est réincarné dans la femme du souverain ou bien sous la forme d'un « spectre ». Sous son aspect humain, le sorcier n'a que ses sorts (ceux connus le jour de sa mort), l'intelligence, la sagesse, le reste des caractéristiques sont celles de l'hôte. De plus, l'attaquer sous cette forme ne lui fait rien, les pjs risquent juste de tuer la femme du souverain.

### SOUS LA FORME DE LA SOUVERAINE :

Points de vie : 25

CA : 9

Caractéristiques : F 9, S 17, Co 10, I 18, D 13, Ch 11

Sorts : 4 Niv 1, 4 Niv 2, 4 Niv 3, 3 Niv 4, 2 Niv 5, 1 Niv 6

Niveau 1 : *charme-personnes x2, fermeture, sommeil*

Niveau 2 : *ESP x2, toile d'araignée x2*

Niveau 3 : *protection contre les projectiles normaux, dissipation de la magie, rapidité x2*

Niveau 4 : *porte dimensionnelle, confusion, oeil magique*

Niveau 5 : *invocation d'élémental, vol d'apparence*

Niveau 6 : *désintégration*

### SOUS LA FORME DU SPECTRE :

Classe d'armure : 2

Dés de vie : 12

Points de vie : 63

Déplacement : 100m

Attaques : 1 contact

Dégâts : 2d6 + spécial

Jet de protection : guerrier 10/12

Moral : 11

Alignement : chaotique

Valeur en XP : 2000

Quand le sorcier touche, en plus des dégâts, tirez 1d6 :

- 1 : perte de 1 niveau
- 2 : perte de 1 niveau
- 3 : perte de 1 point de constitution
- 4 : perte de 2 niveaux
- 5 : perte de 1 point de force
- 6 : Aucun effet

Comme tous les morts-vivants, les sorts de *charme, sommeil* et *paralyse* ne l'affectent pas. Les armes en argent ne lui font aucun effet. Il ne peut être atteint que par les armes magiques (minimum +2) et les sorts.

Sorts : 1 Niv 1, 1 Niv 2, 1 Niv 3, 1 Niv 4, 1 Niv 5, 1 Niv 6

Niveau 1 : *charme-personnes*

Niveau 2 : *ESP*

Niveau 3 : *rapidité*

Niveau 4 : *porte dimensionnelle*

Niveau 5 : *invocation d'élémental*

Niveau 6 : *désintégration*

Le sorcier profitera de son enveloppe humaine pour lancer des sorts. Il y a 2 options pour faire sortir le sorcier du corps de la souveraine, soit un désenchantement (elle n'aura aucun souvenir de ce qui c'est passé) ou tuer ... le corps ...

## NOUVEAU SORT

### SORT PAÏEN DE CINQUIÈME NIVEAU

#### Vol d'apparence

Portée : 0 (Le lanceur du sort uniquement)

Durée : 8 tours + 1 par niveau

Effets : Créer une image

Ce sort permet de créer l'illusion que le magicien est une autre personne. Il ne change pas de forme. Pour voler l'image d'une personne (et non d'un monstre) le magicien doit l'avoir charmée auparavant. A noter que le magicien ne prend que l'apparence et non la voix, de plus il n'est possible que de se déplacer, marcher, voire courir, toutes les actions de combat dissipent le sortilège. Seules les personnes qui connaissent l'individu .. volé .. ont le droit à un jet de protection contre les sorts pour découvrir la supercherie en cas de succès.

#### DERNIERS CONSEILS :

- N'ayez pas peur de donner des informations aux joueurs afin qu'ils comprennent ce qui se passe réellement. Si vous êtes trop avare il risquent d'être spectateurs du scénario. Bardes, conteurs, « anciens », il existe plusieurs sources d'informations. La plus importante reste la guilde des voleurs, si vous ne donnez pas les informations utiles à ce moment vous n'aurez probablement plus d'autre possibilité de le faire. Les voleurs de la guilde parleront facilement vu qu'il a tué l'un des leurs.
- N'oubliez pas que le château contient des hommes d'armes et qu'ils défendront leur maîtresse.
- Ce n'est pas la reine en personne qui contactera les pjs, mais un de ses hommes de confiance. A vous de voir quelle récompense offre la reine pour ce service.
- L'auberge du voleur peut se trouver dans l'aide de jeu « Un quartier en ville » page 24.
- Une grande partie de l'histoire est trouvable sur certains livres d'histoire. Il n'est jamais fait mention du sorcier, mais les jumeaux sont cités, leur histoire a marqué leur époque. Si les pjs enquêtent, il est fort probable qu'ils pensent que le fantôme est celui de Kaedris.
- Faites ce que vous voulez avec ce synopsis, rallongez, coupez, inversez, amusez-vous !!!

#### CASTING :



La reine



Le voleur



La souveraine



Le sorcier/spectre



Le petit singe blanc





# DONJONS & DRAGONS

Module d'Aventure Expert  
**L'Ile de la Terreur**  
par David Cook et Tom Moldvay

# DONJONS & DRAGONS

Module d'Aventure Expert  
**Le Maître des Nomades**  
par David Cook

# DONJONS & DRAGONS

Une Aventure pour les Règles  
**La Secte Masquée**  
par David Cook

# DONJONS & DRAGONS

Module d'Aventure Expert  
**La Malédiction de Xanathos**  
par Douglas Niles

# DONJONS & DRAGONS

Module d'Aventure Expert

## L'Ile de la Terreur

par David Cook et Tom Moldvay

Après centaines de milles au large du continent, cernée par des eaux dangereuses, existe une île plus connue sous le nom de "L'Ile de la Terreur".

De sombres jungles et des marais infects attendent ceux qui oseront partir à la recherche du plateau perdu où les ruines d'une mystérieuse civilisation dissimulent jalousement maints trésors et secrets des plus étranges.

L'Ile de la Terreur est la première aventure d'une série de modules prévus pour les règles de D&D® Expert. Ce module est destiné à aider les Maîtres de Donjons débutants à concevoir leurs propres aventures en extérieur.

Dans ce module sont incluses 13 cartes de l'île, nouvelles monnaies et des suggestions pour les aventures sur l'Ile de la Terreur. Une carte du continent est également fournie, avec des cartes relatives à son arrière-plan.

Ce module est destiné à être utilisé avec les règles de D&D® Expert. Ce module ne peut être utilisé avec les règles de D&D® Basic et D&D® Expert. Pour plus d'informations, contactez votre magasin de jeux de rôle préféré.

TSEI, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva, IL 60147

# D&D

Module d'Aventures de Base  
**Rahastiti**  
par Tracy et Laura Hickman

La Montagne Grise se dresse au-dessus d'une forêt étonnante. Son temple, fait en bronze, méditation et se situe "jusqu'à ce qu'on en fasse" connu sous le nom du "Rahastiti". Les Loin sont la montagne, il fait les contes grand aisé du temple. Un serviteur étranger soutient et tombe à ses pieds. Les panthères sont arrivées au village de la montagne, étranges prodiges maintiennent les étranges prodiges déformés les tristes. Une étrange déformée les tristes. Une étrange déformée les tristes. Une étrange déformée les tristes.

**Dossier réalisé par Bournazel & Myvyrrian**

Un grand merci à Ungoliant, Snorri, Altaran, Hanteus Cadaver, Squilnozor et Troumad pour leurs « avis »

# Entretien avec Didier GUISERIX

## Fiche de personnage



Photo : Emilien Obert

Tombé dans la marmite du jeu de rôle à la fin des années 1970, Didier Guiserix a participé avec François Marcela-Froideval à la naissance de Casus Belli et largement contribué à l'essor de ce hobby en France. Dessinateur, auteur de jeux (dont Mega en 1984), scénariste et donc journaliste, il a été rédacteur en chef de Casus de 1983 jusqu'à la fin du magazine en 1999, puis membre de la rédaction de la deuxième formule, de 2000 à l'arrêt du titre en 2006. Il vient de reprendre du service à l'occasion de la quatrième édition du magazine. Il a également été plus de 20 ans membre du jury des As d'Or de Cannes, et plusieurs fois membre du jury du Concours de Créateurs de Jeux de la Ludothèque de Boulogne (aujourd'hui Centre National du Jeu, CNJ). Il a été élu président du CNJ fin 2010.

« Je crois qu'il y a une bonne alchimie dans ce nouveau Casus. Et l'esprit Old School, qui est très présent parmi les joueurs français est bien sûr représenté. »

**Bonjour Didier et tout d'abord bravo pour le nouveau Casus Belli...un Casus finalement assez Old School, non ?**

Merci pour les compliments, ça ne fait pas de mal. Je crois qu'il y a une bonne alchimie dans ce nouveau Casus. On essaie de réaliser un magazine équilibré qui satisfasse le plus grand nombre. Et l'esprit Old School, qui est très présent parmi les joueurs français est bien sûr représenté. Avec la zone rétro, ou des scénarios pour l'Appel de Cthulhu, Chroniques Oubliées ou Pathfinder, on est en plein dans cet esprit. Le succès de Pathfinder est d'ailleurs typiquement celui d'un jeu Old School modernisé avec du beau matériel, bien distribué, qui revisite les bases que l'on connaît déjà avec des améliorations qui accompagnent l'évolution du JdR.

**C'est quoi pour toi le Old School ?**

On peut y accoler différentes définitions, au-delà « d'utiliser des règles et des jeux d'une époque ancienne ». Il peut par exemple se définir aussi par rapport aux nouvelles tendances sur la longévité d'un personnage. La logique Old School de parties longues, de campagnes, de progression très lente, d'ouvrages entiers d'objets et d'énormes boîtes à outils, s'oppose par exemple à celle des jeux plus simples (du type inauguré jadis par James Bond), plus rapides à gérer et intégrer, tournés vers des scénarios one shot, ou plus récemment celles des « campagnes courtes » dans le cadre de saga finies, comme celles des XII Singes.

**Concrètement, cela se traduit comment ?**

Je connais des joueurs historiques de Donjons et Dragons pour qui il n'est pas envisageable qu'une partie s'achève avant 5-6 heures du matin, et qui ne sortiront jamais d'un schéma de séances longues dans le cadre d'une campagne sans limite ni fin annoncée où ils peuvent jouer un personnage durant des années. Il y a vraiment une logique de grande saga ouverte sur les jeux anciens (Runequest, Rolemaster) et de campagnes en temps limité pour les jeux plus récents, où l'on accepte désormais un final avec fin du monde ou du moins disparition des personnages. Même un jeu apparemment « Old School revisité » comme Pathfinder induit, par la vitesse de progression, l'arrivée assez rapide à un niveau où l'on va délaisser un personnage devenu absurdement puissant pour démarrer une nouvelle « saison », ce qui est plutôt moderne, en fait. Pour ceux qui n'ont pas connu, il faut rappeler qu'au bout d'un an d'AD&D hebdo, on était contents d'arriver dans les niveaux 5 ou 6...

**C'est aussi une façon de jouer, non ?**

Une façon de ne pas remettre en question l'outil en tout cas. Adapté à Donjons et Dragons 4, oui, puisque le roleplay et la description des actions des personnages ont progressivement été remplacés par des caractéristiques et des jets systématiques. Il y a là un vrai décalage entre les deux modes de jeu. C'est une évolution intéressante quand on se souvient que, au départ, il n'y avait pas tellement de liberté dans Donjons et Dragons. Finalement, on a ajouté du rôle à un jeu où Gary Gygax avait au départ entraîné des wargamers, des figurinistes et des tacticiens. C'est d'ailleurs sans doute une des richesses de ce jeu qui offre une vaste palette de possibilités, un système charnière où on peut mettre beaucoup de rôle ou beaucoup de tactique/simulation suivant ce qu'on recherche. Nombre de joueurs ont leur système, leurs propres règles modifiées, souvent leur monde aussi et n'ont pas envie de s'investir en temps ni en matériel sur de nouvelles versions, ce qui fait que les versions Old School perdurent.

**La querelle des Anciens et des Modernes en quelques sortes...**

On a en effet deux tendances : de vieux groupes fermés qui restent sur leurs modes de jeux (rendant difficile au passage l'intégration de nouveaux joueurs) et des groupes ouverts qui suivent les évolutions, que ce soit vers de nouveaux jeux ou de nouvelles versions des jeux qu'ils pratiquent. Les plus ouverts ont suivi les versions de Donjons et Dragons, sauf la quatrième, qui a été une erreur marketing. Les anciennes versions n'ont jamais disparu, puisque certains les pratiquent toujours, mais l'esprit Old School de Donjons et Dragons persiste aussi désormais à travers Pathfinder. Le jeu est réinterprété mais les valeurs restent les mêmes. D'ailleurs, depuis l'échec relatif de Donjons et Dragons 4, Pathfinder est devenu numéro 1 des jeux de rôles, ce qui est la première fois sur le marché.



## Quelles sont ces valeurs que tu évoques ?

C'est un des éléments différenciant le Old School d'une approche plus moderne. Globalement, le Old School reste dans l'archétype intéressant des héros de série B plutôt positifs qui collaborent dans une démarche visant à se surpasser en acquérant puissance, richesse et pouvoir. Même dans les jeux sans alignement, les groupes sont en général de type chaotique neutre, avec un côté finalement plutôt bon. On parle beaucoup d'elfes noirs, d'anti-paladins ou d'assassins qui tuent tout le groupe en fin de donjon, mais le voir jouer est plus l'exotisme que la norme. Le gros bouleversement est arrivé avec Vampire où le mode de jeu a changé : là on joue les monstres, les personnages joueurs sont en vraie rivalité ; c'est un jeu avec une attitude, une esthétique, une culture extérieure au jeu et en mouvement. Et aussi beaucoup avec La Légende des 5 Anneaux, japonisant et sur des thèmes d'interaction sociale, de statut, d'honneur, d'intrigue. Après ont suivi d'autres jeux rapides avec lesquels on peut s'offrir un vrai final apocalyptique (j'ai un souvenir au fer rouge de « Votre Tombeau »). Sur la période 2000-2010 on a vu l'arrivée de jeux rapides avec des éditeurs comme les 12 Singes ou John Doe, peut-être moins ambitieux que les anciens quant à leur hégémonie sur le monde des joueurs, mais plus accessibles et avec une dimension d'auteur. Le jeu s'est rendu de nouveau viable en misant sur d'autres écologies qui nécessitent la nouveauté.

## L'Appel de Cthulhu assure pourtant la continuité entre hier et aujourd'hui...

C'est un jeu qui contient des bases très intuitives pour induire des comportements et qui s'est toujours montré très ouvert. Ses différentes versions n'ont pas non plus bouleversé son public comme cela a été le cas avec Donjons et Dragons. Il bénéficie par ailleurs d'une aura littéraire, celle de Lovecraft, qui le soutient dans la durée. C'est aussi un jeu d'ambiance, ce qui explique d'ailleurs son succès en France depuis le début des années 1980. Beaucoup d'ambiance avec un bon meneur de jeu, réussir à se sortir astucieusement d'une situation difficile, c'est comme ça que les français aiment le jeu de rôle, y compris Donjons et Dragons, là où, pour beaucoup d'américains, un bon meneur c'est celui qui permet de ramasser le plus vite tous les trésors d'un donjon – c'est du vécu !

## Justement, quelle place a pris historiquement Donjons et Dragons en France ?

C'est une histoire assez différente des autres pays, en raison notamment de la grande créativité des auteurs français et de la multiplicité des jeux qui ont vu le jour depuis l'apparition de ce hobby. Retour à la fin des années 1970, rue d'Ulm, dans ce fameux Club de l'École Normale où comme d'autres j'ai découvert le jeu de rôle. Au début, on avait très peu de produits Donjons et Dragons, mis à part des photocopies en anglais, puis quelques modules dénichés à l'Oeuf Cube, ramenés de Londres dans le coffre de la voiture du ténancier patron de la boutique, Tell Laubert. La 1ère version traduite en français l'a été par des canadiens dans un langage parfaitement martien. Certes, la boîte rouge a produit son effet, mais si on voulait aller plus loin, il fallait s'intéresser à ADD1, qui était mal traduit, donc on jouait encore en version anglaise. De plus, les gammes étaient atomisées en beaucoup de produits, il était donc difficile de s'y retrouver. N'oublions pas enfin que le premier distributeur de la version française était un importateur de jeux électronique, qui a dû s'adapter à ce type de produit. Tout cela a compliqué le développement du bébé de Gary Gygax, même si l'engouement pour le jeu de rôle était réel. Conséquence, la locomotive Donjons et Dragons n'a pas écrasé le reste comme cela était le cas ailleurs.

## Concrètement, cela a donné quoi ?

Petit rappel historique, là aussi. Le jeu de rôle a connu son essor dans les années 1980. À son lancement, en 1980, Casus Belli comptait 2.000 abonnés, sur la base des clubs de wargame et de grandes écoles qui en étaient à l'origine, puis 15.000 en 1982. Son passage en kiosque en 1983 (vers le numéro 34-35) lui permettra de monter vers les 35.000 exemplaires. Au début des années 90, une étude universitaire indépendante crédite Casus Belli de 100 000 lecteurs ! C'est l'âge d'or du jeu de rôle : on est passé de quelques milliers de joueurs en 1980 à près de 400.000 en 1986... Revenons-en à la place de Donjons & Dragons. Le 1er sondage réalisé par Casus Belli en 1987 a reçu 8.000 réponses, ce qui dépassait de loin nos espérances et nous a permis d'avoir une cartographie assez précise du jeu de rôle en France. Statistique intéressante, Donjons & Dragons était bien le premier jeu pratiqué, puisque 50% des sondés y jouaient, mais n'écrasait pas le marché contrairement à la plupart des autres pays où il accaparait 80 à 90% des joueurs. Les autres jeux leaders en France attiraient au maximum 25 à 30% des joueurs et le lecteur de Casus jouait en moyenne à 3-7 jeux.

## Quels sont les jeux de la période Old School qui t'ont marqué hormis Donjons et Dragons ?

En 1982, la version française de l'Appel de Cthulhu a été une révélation pour beaucoup et des jeux comme l'Ultime Épreuve (pour sa simplicité) ou Légendes Celtiques (pour son « vrai » fond culturel) m'ont marqué, et ont aussi trouvé leur public. Ensuite j'ai longtemps été focalisé sur la création et le suivi de Mega, mais j'ai tout de même pas mal joué à Rêve de Dragon, Empire Galactique (pas très Old School avec son système combinatoire) et plus tard à Star Wars, qui restait assez classique quoique déjà pensé différemment.

L'arrivée de Mega en 1983 comme hors série de Jeux et Stratégies (magazine qui était alors tiré à près de 140.000 exemplaires) a été une étape importante dans la popularisation du jeu de rôle : présent dans toutes les boutiques et kiosques à journaux des villes universitaires, Mega1 s'est tout de même vendu à...60.000 exemplaires ! Et moi j'ai passé les années suivantes à faire des démos en conventions quasi une semaine sur deux !

## What else ?

En 1985-1986, l'arrivée de Gallimard dans le secteur avec les Livres dont vous êtes le héros, l'Œil Noir et Pendragon ont marqué l'explosion du jeu de rôle. Ceci étant, cette diversité a aussi contribué à morceler le monde français du jeu de rôle. Le langage commun des joueurs, qui était essentiellement basé autour de Donjons et Dragons, a disparu à la fin des années 1980 avec la multiplication des jeux, ce qui a entraîné une séparation, un effet « Tour de Babel » et donc un fractionnement du public. Ah, j'oubliais car je m'y suis mis tardivement : Warhammer FRP. Et deux jeux qui ne sont pas Old School puisque courts et basés sur le système Simulacre mais dont je profite pour clamer la créativité scénaristique, Cyber Age et surtout mon préféré entre tous, Capitaine Vaudou.

## Peut-on parler d'un Old School à française ?

Oui, car il est pluriethnique là où d'autres pays sont quasiment à 100% Donjons & Dragons : la série Légendes à marqué bien au delà de son cercle de joueurs, Rêve de Dragon fait partie intégrante de la culture de milliers de gens, Bitume et INS/MV aussi. Et puis, dès le début années 1980, avec François-Marcela-Froideval, nous avons orienté Casus Belli vers des scénarios de type plutôt « histoire et ambiance » que seulement combat et PMT. Je crois que cela correspond à une sorte de « french touch » dans le jeu de rôle, une demande des joueurs, comme on a d'ailleurs pu le constater dans la création et l'édition depuis une trentaine d'années. Nous ne sommes pas les seuls, par exemple la Grande-Bretagne et l'Espagne furent aussi dynamiques dans la création, mais les jeux y ont plus été marginalisés par les jeux-star D&D et en Angleterre Warhammer.

« ...des scénarios de type plutôt « histoire et ambiance » que seulement combat et PMT. Je crois que cela correspond à une sorte de « french touch » dans le jeu de rôle. »

« Casus Belli va ressortir un de ses célèbres scénarios de Donjons et Dragons, « La Gorge de Fafnir », de François Marcela-Froideval... le MODULE initial tel que publié il y a 30 ans ! Si ça, c'est pas du Old School... »

### Que penses-tu du phénomène de réédition d'anciens jeux ?

Pour ce qui concerne la boîte rouge de Donjons et Dragons ou des versions collector de ADD1, c'est un peu une opération de type « canot de sauvetage ». Après le rachat de Wizards of the Coast par Hasbro, les évolutions de TSR n'ont pas été celles attendues. La quatrième édition de Donjons et Dragons symbolise bien ce plantage : en essayant de toucher les joueurs en ligne de jeux de type World of Warcraft, ils ont perdu une grande part de leur public rôliste historique sans pour autant compenser par de nouveaux joueurs venus des MMORPG. Leur démarche de réédition consiste donc essentiellement à faire un appel du pied aux anciens joueurs, nostalgiques et dont le pouvoir d'achat est désormais plus fort. Ils ont pris conscience qu'on a aujourd'hui toutes les pyramides d'âge présentes dans le jeu de rôle et ils ont trouvé le moyen de rattraper un peu de leur perte d'image liée à DD4 en faisant appel aux anciens. On prédit que DD5 signera un certain retour aux sources...

### Mais on voit aussi la réédition d'autres anciens...

C'est vrai, certains prennent parfois le relais de produits qui disparaissent. Quand ce sont d'anciens fans qui rééditent de façon modeste, sans visée lucrative, comme c'est le cas pour Maléfices, on ne peut pas savoir si c'est un produit d'estime ou un vrai revival. Quand c'est un éditeur, qui peut y laisser des plumes, on peut penser qu'il sent une attente, même si là aussi la nostalgie personnelle joue souvent. On attend ainsi le retour de In Nomine Satanis/Magna Veritas en cours de refonte par Croc. Là, c'est un peu comme les Tontons flingueurs en ciné : on peut le ressortir et ça marchera, le thème est daté, mais l'humour caustique est toujours en phase, et chaque génération peut se le réapproprier.

### Finalement, que représente le Donjons et Dragons Old School pour toi ?

C'est le mythe fondateur. J'ai énormément joué à AD&D1, au début, entre 1979 et 1984 (souvent avec Froideval comme MJ). Pendant trois ans d'ailleurs, je n'ai joué qu'à ça. Puis je me suis mis de plus en plus à d'autres jeux, l'Appel de Cthulhu surtout, un peu Runequest, Légendes Celtiques, l'Ultime Épreuve, Pendragon et bien sûr Mega où on emmenait les joueurs vers des mondes différents à partir de 1984... Cela ne m'a pas empêché de créer des personnages pour les versions 2,5 et 3,5 afin de tester les systèmes de jeux (et Pathfinder aujourd'hui).

### Qu'en retiens-tu ?

J'aimais sa simplicité qui permettait facilement d'imaginer des scénarios. Comme au départ c'était du PMT, on pouvait partir d'un plan et broder ce qu'on voulait. Cela commençait par donner une raison au monstre d'attendre derrière une porte, puis justifier pourquoi tant de monstres différents pouvaient être réunis dans un périmètre aussi proche, plus du roleplay bien sûr. Je trouvais que les niveaux 1-2 n'étaient pas très intéressants sauf... pour démarrer comme MD, ce que je suis devenu assez vite mais avec un gros trac. Au passage, j'aimais bien créer des PNJ avec des accents, des attitudes théâtrales. C'est un jeu simple au départ puis à la complexité exponentielle, rapidement pris par des contraintes statistiques fortes. Au final, après quelques niveaux, l'équilibre d'un scénario de Donjons et Dragons est très compliqué à trouver, ce qui est en soi un intérêt pour les imaginer.

En en reparlant, le truc qui par contre m'énermait bien dans AD&D était qu'on interdise des actions vraisemblables au nom des règles (seul le voleur grimpait aux murs, les autres n'y avaient pas droit, point final, même un mur pas haut et plein de prises...).

### « Le bruit des dés derrière l'écran », ça t'évoque quoi ?

Je n'adhère pas totalement à cette idée, d'ailleurs plus une boutade contre quelques psychorigides du JdR. Le jeu de rôle est un cocktail où il faut un juste mélange. Tricher de temps en temps sur un jet de dés est un crime... envisageable pour éviter de ruiner un scénario, mais on sent vite l'abus chez les conteurs qui font semblant et trompent finalement les joueurs en les enfermant dans une narration où ils ne peuvent pas prendre les choses en main. Il y a un excellent article sur ce sujet dans le Casus Belli « reboot » n°2. De plus, c'est aussi un jeu, il faut en accepter la part de hasard et en assumer les conséquences. Par exemple, lors des combats où les stats des PNJ sont connues, je lance parfois les dés devant mes joueurs. Ça peut être douloureux pour eux, mais cela enlève toute polémique.



Photo : Toumy Misaysongkham

### Un petit bonus pour la Gazette du Donjon... Au fait, tu connais notre Donjon ?

Oui, je suis déjà passé dans vos couloirs. Le dynamisme des passionnés fait plaisir à voir et garantit à notre jeu un bel avenir. Après quelques années difficiles, la résistance s'est organisée et il y a une réelle vitalité retrouvée, qui se traduit notamment sur internet. Allez, pour finir sur une note Old School : Casus Belli va ressortir un de ses célèbres scénarios de Donjons et Dragons, « La Gorge de Fafnir », de François Marcela-Froideval. Il va être présenté en deux volets, avec une « prequel » qui se passe avant le scénario et un deuxième volet reprenant, avec des compléments en marge, le scénario, euh, pardon,... le MODULE initial tel que publié il y a 30 ans ! Si ça, c'est pas du Old School...

Propos recueillis (sans usage de la magie) par Armodef.

# Le Dragon est joueur !!



illustration : Elmore

# DONJONS & DRAGONS

---

## RÈGLES EXPERT

---



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

Les règles Expert offrent de nouvelles options de jeu que les joueurs pourraient prendre en compte pour à la fois d'élargir la portée du jeu et faire en sorte que leurs personnages bien-aimés puissent poursuivre leur aventure : de nouvelles règles de combats, de nouveaux sorts plus puissants, de nouveaux monstres, de nouveaux trésors et des règles additionnelles pour gérer des aventures en extérieur.



Donner vie à une grande ville n'est pas chose aisée pour un MD déjà bien préoccupé par son scénario. « Un tour en ville » a pour but de fournir des commerces et des habitations clé en main, en incluant des idées d'aventures ou des petits détails ouvrant des portes aux MD imaginatifs. Ces bâtiments ont été conçus pour la ville d'Eauprofonde, dans le monde de campagne des ROYAUMES OUBLIÉS®, mais sont aisément adaptables à d'autres mondes.

### Maître Gault Grain (artiste peintre, D0) :

L'enseigne de cette maison sans étage représente un pinceau croisé sur un rouleau de toile. Avec un front dégarni malgré des cheveux mi-longs sur l'arrière du crâne et une fine moustache, Maître Gault Grain (CN) a tout de l'artiste négligé et affiche une certaine maigreur. Les yeux en permanence mi-clos, il a parfois l'air absent, au milieu de son atelier rempli de toiles empilées les unes sur les autres, parfois sur des chevalets ou simplement appuyées contre les murs. Gault est toujours habillé de bleu et taché de peintures de couleurs variées. Il a pour tic de toujours essuyer ses pinceaux sur un torchon, parfois jusqu'au dernier poil. Ce grand maître peintre est courtisé par les nobles du Quartier nord de la ville. Il a toujours trois commandes en cours dont une au moins est en retard. Ses prix sont exorbitants : jusqu'à 1000 po la toile pour un sujet à sa discrétion, 3000 po pour un portrait et 5000 pour un sujet imposé !

Paradoxalement, Gault semble n'avoir aucune richesse. La moitié de ses revenus passe dans sa consommation intensive (2 à 3 fois par jour !) de ziran (l'équivalent de la cocaïne), une drogue dont la dose coûte 100 po, et le reste de ses économies passe dans l'achat de son matériel de travail, Gault faisant venir ses pinceaux d'Unther libre et son papier de Mulhorande. Il dort sur une paillasse dans son atelier et paye son ardoise à la taverne « Le Cassegraine » en tableaux (cette taverne est détaillée plus bas). Gault attend d'avoir un crédit suffisant et fait des petits formats (format A6), qui remboursent environ 75 à 100 po de dettes.

### Chez Tailledeguêpe (tailleur, C1) :

Osborn Tailledeguêpe fait dans la confection pour nobles, nouveaux riches et aventuriers qui veulent entrer dans une soirée huppée. Le halfélin (CB), s'il est bien « manié » (et payé), acceptera de copier des tenues officielles, à l'exception des autorités militaires, mais acceptera de copier pour une forte somme l'uniforme du Guet. Il en coûtera 30 po/pers pour une tenue sans couvre-chef pour copier une tenue de serviteur noble, mais jusqu'à 100 po/pers pour une tenue du Guet. La boutique se trouve au rez-de-chaussée et Tailledeguêpe vit seul à l'étage.

### Boucherie Sang frais (C0) :

C'est un étal classique de boucher, excepté qu'il prépare d'une façon unique en son genre les rillettes de sanglier. Ce met, ainsi préparé, serait prisé dit-on par le seigneur de la ville lui-même ! Le bâtiment est de plain-pied, mais possède une cave qui sert de cellier. Elle est tenue par Errol, un homme aussi rougeau que le vin qu'il boit et la viande qu'il mange (il ne dévore que ça), et son fils, Sean. Errol et Sean se ressemblent physiquement, seule la moustache du père le distingue de son fils.

Ils ont tous les deux les doigts boudinés, un tablier taché de rouge foncé et un couteau à la ceinture. Errol a une craie qui pendouille de sa ceinture, avec laquelle il écrit sur un petit tableau noir les promotions du jour. La boutique d'Errol cache dans le cellier un abri des Voleurs de l'Ombre.

### Épicerie C1 :

Le commerce est tenu par Codin (LN), c'est un bâtiment à un étage dont les combles sont à louer pour loger deux personnes au maximum, prix à débattre. Au-dessus de la porte du magasin est accrochée une tête d'ours-hibou empaillée. La boutique est remplie d'animaux empaillés, car c'est le passe-temps principal de Codin. C'est un humain à peine plus grand qu'un nain, chichement habillé, toujours derrière sa caisse, calme et peu disert avec les étrangers au voisinage.

### Le Cockatrice chauve (salle des fêtes, C0) :

C'est une salle de concert uniquement, qui passe des groupes musicaux locaux dans le but de les révéler au grand public. Le Cockatrice chauve tient son nom de son enseigne, inspirée d'un vieux conte sur un cockatrice mâle né sans crête. Il aurait été le familier d'un magicien néthérisse et aurait développé des pouvoirs bien supérieurs à n'importe quelle créature de son espèce, notamment celui de cracher du feu ! Celle qui racontera cette histoire s'appelle Ursule Mirabar, une forte femme à la verrue de nez proéminente et à la voix douce comme une chaise rayant un carrelage. Par ailleurs très ouverte d'esprit, elle accueillera tout musicien débutant pour une première partie d'un des groupes actuellement à l'affiche : Les Saigneurs d'Eauprofonde (humour), Les Premiers Baladins (divers), Les Voix des Épées (des elfes de la lune a capella).

### Le Casse croûte (taverne, D1) :

Un haut-vent contient une petite cuisine qui sert des encas à base de saucisses, pâtés, beurre et tranches de jambon. Une terrasse est installée par beau temps. L'intérieur est chaleureux et sert toutes sortes de bières. L'établissement est tenu par un demi-elfe à nez aquilin et au teint d'albâtre nommé Iolas. Le demi-elfe a plus de caractère qu'il n'en donne l'impression. Il a subi toute sa vie les moqueries des elfes et des humains. Il est membre secret des Écharpes Rouges. Les prix sont bon marché. La salle intérieure est couverte de petites toiles de Maître Gault Grain, la fierté de Iolas. Gault est en effet un habitué du lieu et peut être trouvé ici au moment des repas (90%), le soir (80%) et même le reste de la journée (50%). L'étage est occupé par un groupe d'aventuriers, La Compagnie des Redoutables, qui s'en sert de base d'action. La composition du groupe est laissée à l'appréciation du MD.

### **Auberge des Poings fermés (auberge, C1) :**

« Tous sont bienvenus aux Poings fermés ! », indique une sous-enseignée. L'auberge est tenue par Leral et Glen Fourcherude (respectivement illusionniste 4 et Guerrier 5, NB), un couple gnome charmant et accueillant. Elle accueille beaucoup de races différentes : un ogre-mage, des centaures et même parfois un elfe noir ! Les lits sont confortables en dortoir ou en chambre, et la nourriture mauvaise mais bon marché. La décoration est faite de tapisseries représentant la vie aventureuse du couple Fourcherude avant qu'ils n'achètent leur auberge. Elles sont réalisées avec grand talent par Leral. Le premier verre d'un Extérieur est toujours gratuit aux Poings fermés, et la clientèle est à 50% composée de gnomes qui viennent des Garennes.

Écuries 2 pa/ jour. Logement 3 pa/jour. Manger 5 pc/repas.

### **Le Tendre gibier (restaurant, B1) :**

Un restaurant classieux tenu par le Maître coq Jolet Tirebouchon (NB), un humain timide, avec un nez imposant, mais qui a toujours un petit mot aimable pour les clients. Sa spécialité c'est la soupe d'ankheg aux herbes de Baldur et le cerf mariné aux algues. C'est très cher (15 po le repas, sans le vin). La décoration est sobre et à base de blanc (comme les nappes). Il y a une grande salle supplémentaire à l'étage (ouverte en cas d'affluence), qui est louable par un particulier pour une soirée, à condition d'aligner les pièces d'or.

### **Au Diamant éternel (bijoutier, joaillier, B0) :**

Drion Labrèche dit « Le Borgne » à cause de la loupe qu'il a toujours sur l'œil droit, et qui tient grâce à un demi-cercle qui épouse son cou. Avec elle, il examine les gemmes et les bijoux qu'on lui présente ou qu'il propose à la vente. Suivre les prix normaux du Guide du Maître + 10%. Drion (LN) est cupide, mais respecte les lois commerciales et les usages. Il confectionne et vend. Si on lui demande quel est le diamant éternel dont l'enseignée de sa boutique est tiré, il répond que c'est sa femme Avena, qui lui apporte tout le bonheur possible.

### **Le Fer forgé (forgeron, D1) :**

La forge est dirigée par un aasimar aux yeux dorés (Guerrier 2). Armure, bouclier, armes, outils : tout cela peut être fabriqué et réparé. Il a trois apprentis humains. Des râteliers d'armes, un énorme soufflet et un grand feu (étouffant en été) occupent l'essentiel de l'espace. L'aasimar, nommé Run'ktar, porte un tablier de cuir usé, des gants magiques de résistance au feu et a toujours un marteau ou un tison à portée de main. Nombreux sont ceux qui cherchent à lui voler de l'équipement et il n'est pas disposé à se laisser faire. Du reste, certaines des armures en vente sont des armures animées.

### **Tapisseries Calishites (D1) :**

Vend des tapisseries et de quoi en faire soi-même. Leral Fourcherude, de l'auberge des Poings fermés, est une des bonnes clientes de la boutique. Celle-ci est tenue par Manesh Kaliplanugah, un calishite qui propose un savoir-faire unique, qui vient de son pays d'origine. L'étage abrite la famille Kaliplanugah (une femme, deux fils de 16 et 19 ans et trois filles en bas âge). Manesh possède trois esclaves à l'étage, qu'il présentera comme des valets s'il reçoit du monde. Si les PJ se retrouvent invités chez Manesh pour dîner et qu'au moins l'un d'entre eux porte une arme, l'un des valets, Olpah, tentera de tuer son maître et de justifier son geste par l'esclavage qu'on lui fait subir.

La maîtresse de maison et même les enfants nieront en bloc. Les fils seront même prêts à prendre les armes pour venger leur père.

### **Laelithar, Cartographe (A 1) :**

Cette solide maison à l'apparence originale mais très bien pensée, abrite le siège d'un cartographe (=architecte) elfe de la lune nommé Laelithar. Il conçoit des plans et des bâtiments parfois pour le compte de la cité ou pour les particuliers. Il dispose d'informations confidentielles à propos de certains bâtiments de la ville d'importance moyenne, au choix du MD (mais pas le Palais ou le Château par exemple), et pourrait informer les PJ qui souhaitent entrer chez un noble peu puissant (25% de chance qu'il en ait été le cartographe), un bourgeois (40%) ou chez un particulier (5%).

Il ne connaît aucune information sur ce que contiennent les maisons. Ses compétences s'en tiennent aux fondations et aux informations générales auxquelles a accès un architecte. Il pourra également dresser les plans d'une maison que les PJ peuvent vouloir se faire construire et/ou guider les PJ vers un entrepreneur de constructions. Laelithar est membre de la guilde des cartographes de la ville.

### **Demeure du mage Vassenet (D2) :**

Il vend les composants alchimiques et magiques que le MD veut laisser accessible à ses joueurs. Il est également apothicaire. Le mage Melchior Vassenet (Mag 6, CB) est un contact des Ménestrels dans le Quartier sud. Le premier étage est la demeure de l'apprenti de Vassenet, Iork, un jeune humain (Mag, 1 CN) qui ignore les implications secrètes de son maître. Le second pallier mène aux appartements privés de l'ensorceleur. Vassenet a pour mission de reporter aux Ménestrels tout groupe d'aventuriers réclamant des composants particulièrement dangereux, possédant un objet très puissant ou posant trop de questions.

### **Tailleur de pierre (D0) :**

En plein air, Diesa Torunn, robuste naine à la peau bronzée, exerce son métier avec talent. Elle est compétente dans la taille et l'analyse de minerai. Elle n'en achète pas elle-même, la guilde dont elle dépend la fournit en matière première. Elle est amie avec Laelithar le cartographe voisin (voir ci-dessus), qui la recommande souvent à des entrepreneurs.

### **Bâtiment à l'abandon (D1) :**

L'étage est effondré depuis un incendie il y a quelques mois. Un groupe de barbares de la tribu du Taureau-Élan (5 membres) y a élu domicile. Ces barbares offrent habituellement des services de "protection" dans les tavernes du quartier des docks ou se proposent pour jouer les gros bras. Le groupe est laissé à l'appréciation du MD.

### **La fierté d'Halaster (ex-vendeur d'objets magiques, ancien B0, maintenant D0) :**

Ce bâtiment vendait des objets magiques et de l'équipement dédié à l'exploration souterraine. Il avait été construit par un elfe qui était revenu des entrailles de Montprofond et avait pu s'acheter la boutique et la remplir en partie avec ce qu'il avait remonté des profondeurs. Il paraît que l'elfe, nommé Eleas, avait été si profond qu'il avait côtoyé les entrailles de la terre ! Un beau jour, quelques dizaines d'années après son installation, des éclairs verts ont atteint le bâtiment provoquant son embrasement et diverses explosions de la même couleur.

Les initiales A, B, C et D fournies entre parenthèses donnent une idée de la classe du bâtiment. La classe A équivaut à une magnifique villa ou un palais, un B désigne les grandes maisons, des commerces prospères, le C un bâtiment moyen, et D les bâtiments de moindre importance, souvent construits en bois. Le chiffre qui suit cette lettre indique le nombre d'étage. Les lettres entre parenthèses qui suivent un nom propre donnent l'alignement du personnage, et, le cas échéant, sa classe.





Certains témoins de la scène auraient aperçu un nuage lumineux au sein duquel flottaient des yeux. Le nuage aurait pénétré le bâtiment enflammé, apparemment insensible à la chaleur et au feu qui l'entourait. Il y aurait passé un petit moment avant d'en ressortir et de disparaître au nez et à la barbe de la Garde et de la Guilde des Allumeurs qui commençaient à arriver ! On n'a jamais retrouvé Éleas mais d'aucuns racontent que des objets magiques se trouveraient encore sous les décombres.

### Résidence Fortcourtois – Conseils magiques (C1) :

Sous cette enseigne clignotante (même la nuit !), se cache une maison d'un étage qui ne paye pas de mine. Ce n'est pas une boutique et l'on n'y vend rien, excepté le savoir de son propriétaire. Garoz Fortcourtois (Mag 16, hum NB, INT 20) est ce que l'on pourrait appeler un « puits de science », ses connaissances vont des créatures monstrueuses, en passant par l'histoire, la cosmologie, (il pourra renseigner les PJ sur les vaisseaux de SPELLJAMMER® par exemple), les légendes, les donjons de la région... le tout pour la modique somme de 700 po la consultation ! C'est un magicien dans la force de l'âge, au visage carré, aux cheveux châtain coiffés en queue de cheval, aux yeux vifs qui trahissent l'intelligence de l'homme. Il est originaire de la Mer de Lune (il n'en dira pas plus). La maison ressemble à une bibliothèque remplie de parchemins et de livres plus ou moins épais. On entre d'abord dans une salle d'attente où Louna, la secrétaire demi-elfe, de Garoz prendra note des demandes et sujets généraux d'interrogation des clients. Elle transmet alors ces questions dans la salle attenante, le bureau de Garoz, lequel surgit après un certain laps de temps (ou immédiatement s'il y a urgence) pour répondre aux PJ. Les livres qui recouvrent les murs de la salle d'attente ne peuvent être touchés, sous peine de subir les effets d'un sort de poigne électrique. Un grand panneau met en garde les clients contre ce phénomène. Le grimoire personnel de Garoz est en lieu sûr, à l'étage et particulièrement protégé (on parle de pièges vicieux, et de la présence d'un golem).

### Chez Portebattante, blanchisseur et entretien (B0) :

C'est une boutique propre, avec une devanture impeccable, apposée sur une bâtisse régulière sans étage. Elle est tenue par Trent Portebattante, un homme aussi discret qu'obséquieux avec sa clientèle. Chez lui, on soigne vêtements et robes, draps, et linges de toute sorte, qui sont lavés puis repassés. Dans l'arrière boutique se trouve un atelier de rapiéçage et de réparation des vêtements usés où travaillent deux couturières. C'est là que sont lavés, séchés et repassés par trois autres femmes, les vêtements confiés. Portebattante ne blanchit pas que le linge. Il fait aussi dans le recel. Dans sa cave s'y cache Cloris « le nettoyeur » qui reprend les objets à 40% de leur prix, mais également les marchandises illégales. Le mot de passe pour se faire ouvrir les portes du recel est le suivant. Arrivez au comptoir et dites :

- Il paraît qu'on trouve ici le nettoyeur le plus habile d'Eauprofonde !

On vous répondra simplement :

- Sans aucun doute, monseigneur.

Mais ajoutez :

- J'ai là du linge abîmé, qui a trainé dans les donjons...

Et vous entendrez :

- Oulà, c'est très esquiné, en effet, passez voir nos spécialistes, je vous en prie.

Vous passerez dans l'arrière-boutique, où l'on vous fera descendre dans une cave où Cloris, spécialiste du recel, vous accueillera à bras ouverts.

### La grande illusion (salle des fêtes, B0) :

C'est un cabaret à l'ambiance tamisée par de petites bougies disposées sur les tables dans des coupelles rouges. Le décor est dominé de tapis rouges. Chaque groupe ou couple est placé à une table où on lui sert du vin avec modération (2 cruches par spectacle par table), ceci pour éviter les débordements vécus jadis par l'établissement. Ce dernier est spécialisé dans les prestidigitateurs, magiciens et les grandes illusions. Il est tenu par un humain bedonnant, passionné et rigolard (voire un peu grivois), Bastien Sepatrack. Il porte les cheveux longs, noués dans le dos, et un bouc blond. Il ne pratique pas lui-même, mais se fait le monsieur Loyal du cabaret. Sepatrack sort parfois en privé une marionnette en mousse, qu'il anime avec de simples baguettes, sur le son d'un instrument de son invention, sorte de sifflet au son pincé. Les places pour assister à un spectacle donné à La grande illusion courent de 5 pc pour celles du fond à 1 po pour le premier rang.

### Hishnar, Tisanes & infusions (B0) :

Un étal avec haut vent devant cette maison vend ce qui semble être des herbes. En parlant avec le commerçant, Nolt Hishnar, il vous dira vendre des herbes qui servent à concocter des infusions. Il possède des substances auxquelles on prête toutes les vertus possibles, des herbes aphrodisiaques à celles qui permettent de guérir les pires fièvres. Il n'est cependant pas apothicaire, comme l'indique un panneau au-dessus de l'étal, installé « parce qu'y a eu des gens pour me faire des ennuis là-dessus ». Derrière l'étal se trouve une maison sans étage en bois et torchis. C'est la demeure de Nolt, qui compense l'absence d'étage par une cave. Il vit seul avec une petite fille de la rue qu'il a récupéré pour qu'elle ne finisse pas sur le trottoir. Hishnar est ouvert tous les jours.

Dans le passé, Hishnar a été aventurier. Une visite du niveau 1 de Montprofond lui a permis de se payer sa boutique, et surtout, d'entrer en contact (à l'époque) avec les Voleurs de l'ombre. Depuis que la guilde est devenue inexistante ou sans activité apparente, Hishnar est moins occupé qu'autrefois. Il maintient tout de même un trafic d'armes avec Port-aux-Crânes.

### Épices de Scelar (C2) :

Scelar n'est pas une destination lointaine et exotique mais plutôt le prénom du commerçant qui tient la boutique, Scelar Bruissépines. Sa boutique est prisée par la noblesse d'Eauprofonde, et il fait essentiellement son chiffre d'affaires avec elle. En entrant, on est pris au nez puis à la gorge devant tant d'odeurs qui se mêlent. Chaque épice doit sûrement (et c'est le cas) être agréable sentie individuellement, mais le mélange de tous ces parfums est insupportable. Scelar y est habitué, et cela ne le dérange aucunement. Il connaît parfaitement ce que contient chacun des gros sachets ouverts de sa boutique et les étiquettes qui le rappellent ne sont là que pour les clients. Il fait assez sombre dans son échoppe, il y fait presque nuit. Les volets sont fermés et aucune lampe n'éclaire. Seuls des bougies et des chandeliers répartis un peu partout illuminent un minimum. Les nobles adorent cela, ils trouvent la boutique « terriiblement originale ! » En réalité, comme beaucoup de gens à Eauprofonde, Scelar est paranoïaque. Ainsi, une des armoires de la salle principale est une mimique.



Elle est dressée, et nourrie avec force quartiers de viande payés par son maître. La mimique ne passera à l'attaque qu'envers les aventuriers qui voudraient piller sa caisse ou voler ses marchandises. Si quelqu'un venait à faire entrer la lumière du jour, la mimique se ruerait sur les responsables pour faire un massacre. Heureusement, personne n'a jamais eu une telle idée...

### Manège de Vulbo (hors plan) :

Dans la Grand Rue, du côté du quartier marchand, on peut croiser un sémillant gnome et son attraction, unique au monde : un manège entièrement mécanisé. Sont proposées diverses créatures taillées dans le bois: chevaux, griffons, hippogriffes, centaures, un petit dragon ou encore une licorne. Les créatures volantes s'élèvent à un mètre du sol en poussant un simple petit levier situé sur la monture. Pouvant accueillir petits et grands, il en coûte 1 pc pour monter sur une créature! Attraper la gemme (une réplique d'onyx, sans valeur) pendant le tour de manège donne droit à un tour gratuit. Grâce à ce bijou mécanique, Vulbo gagne bien sa vie et connaît tous les enfants du quartier. En cas de disparition de ces derniers, il sera le mieux à même de répondre aux premières questions des enquêteurs.

Volo reviendra dans le prochain numéro pour vous détailler plusieurs bâtiments présents sur le plan fourni, mais non renseignés dans le présent article. D'ici là, ne vous perdez pas dans les méandres d'Eauprofonde, et n'oubliez pas que le plus sûr moyen de ne pas avoir d'ennuis est de ne pas prendre de risques inutiles...

Volothamp Geddarm, dit Marco Volo.



## PLAN DU QUARTIER

- 1- Maison de jeu Gagnegros \*
- 2- Le Trèfle Enjoué (temple de Tymora) \*
- 3- Au Diamant Éternel
- 4- Le Tendre Gibier
- 5- Ecurie des Poings Fermés
- 6- Auberge des Poings Fermés
- 7- Bâtiment à l'abandon
- 8- La Fierté d'Halaster
- 9- Résidence Fortcourtois
- 10- Chez Portebattante, blanchisseur et entretien
- 11- Hishnar, tisanes & infusions
- 12 - Épices de Scelar
- 13- Serrurerie Lampetonneau \*
- 14- Herboriste / Hapoticair \* \*
- 15- Entrepôts \*
- 16- Tailleur de pierre
- 17- Quincaillerie Polo
- 18- Demeure du mage Vassenet
- 19- Tapisseries Calishites
- 20- La Grande Illusion
- 21- Cartographe
- 22- Chez Tailledeguêpe
- 23 - Atelier de Maître Gault Grain
- 24 - Boucherie Sang frais
- 25 - Épicerie
- 26 - Le Cockatrice Chauve
- 27 - Le Casse Croûte
- 28 - Le Fer Forgé
- 29 - Chez Solias ( préteur sur gage) \*
- 30 - Résidence Benor \*

\*Lieux détaillés dans le prochain n° de la gazette



Les noms des rues proviennent d'un réel quartier d'Eauprofonde remaniés pour les besoins de cet article. L'original se situe dans le coin sud de la ville.

# Qu'est-ce qu'il y a dans ta poche ?



"Mon voleur se fond dans la foule, faisant les poches avec habileté." Combien de fois, un MD a-t-il entendu cette déclaration, ou quelque-chose s'en approchant? À l'inverse, combien de joueurs ont vu l'utilité de la première habileté du voleur? La compétence Pick Pockets a toujours été, en quelque sorte, le parent pauvre du répertoire d'un voleur, beaucoup moins utilisée que les autres : Trouver les pièges ou Ouvrir les serrures. Même lire les langues s'utilise plus souvent. On ne la voit que trop rarement dans les aventures, alors que cette compétence peut être très pratique (pour «emprunter» un élément de choix d'un ennemi sans méfiance, un trousseau de clés d'un gardien ogre). Le plus souvent, le MD oublie avec un air innocent que cette compétence existe quand le groupe visite une ville ou une région civilisée. Là, entouré par une pléthore de poches, le joueur (peut-être remarque-t-il, pour la première fois, cette habileté) décide d'exercer son métier.

Qu'est-ce qu'un MD peut faire avec un jet de dé réussi ? Le voleur a dérobé sûrement quelque-chose de remarquable. Qu'est-ce qu'il peut trouver dans une poche ou dans une bourse? N'ayez plus peur, les tableaux suivants fournissent une myriade d'articles de poche, non seulement celles des citoyens, mais aussi celles des monstres. Encouragez votre voleur à tester ses compétences malgré d'éventuels échecs! Ces listes devraient fournir un divertissement pour tous.

**Table I: Possessions de Poches : Humain, Demi-humain**

D%	Résultats
01	Pierre à aiguiser
02	Crouûtes de fromage (01-60 comestibles, 61-90 rances, 91-00 non comestibles)
03-10	Pièces (Vf table des monnaies - D )
11-12	Gemmes (Vf table des gemmes - E )
13	Petit miroir
14	Viande séchée (Vf table des viandes - G )
15	Flûte
16	Ciseaux
17	Aiguille à coudre
18-20	Anneaux (Vf table des anneaux - K )
21-22	Bijoux (Vf table des bijoux - F )
23	Composant de sort (au choix du DM, de préférence visqueux)
24	Pointe de fer
25	Rations de fer (1 jour)
26	Briquet
27	Petit couteau
28	Rouleau de ficelle
29	Sifflet
30-33	Dé à six faces
34-35	Jeu de cartes (50% de chance qu'il soit complet)
36	Pipe et blague à tabac (10% que la pipe soit incrustée, 1D8 Po de valeur)
37	Bougie (de suif)
38-42	Peigne (10% qu'il soit en nacre, 2D20 Po de valeur)
43-45	Brosse (voir peigne)
46	Bouteille d'encre
47	Plume
48	Leurre de pêche
49-52	Message (Voir table des messages - M )
53-55	Bougie (cire)
56	Petit livre (Choix du DM)
57-67	Vide
68	Piège (voir table des pièges - L )
69-70	Petit animal (voir table des petits animaux - I)
71-73	Pince à cheveux (10% qu'elle soit en métal précieux, 1D20 Po de valeur)
74	Herbes
75	Patte de lapin
76	Petit sac (50% de chance qu'il contienne 1D4 objets de cette table)
77	Flasque d'huile
78	Flacon d'eau bénite (25% de chance que non)
79	Symbole (saint ou pas, au choix du DM)
80-81	Briquet à silex
82-84	Parchemin/ vélin (vierge)
85-87	Parfûm (Voir table des parfûms - B)
88-90	Mouchoir (5% qu'il soit en soie, 1D4 Po de valeur)
91-92	Sucre d'orge (1D4 morceaux)
93	Argentierie (1D3 Po de valeur)
94-96	Flacon d'alcool (Voir table des alcools - C )
97-98	Peluche
99	Potion (voir table des Potions - H)
00	Choix du DM

Une aide de jeu destinée aux MD lassés, ou peu enclins à laisser jouer leurs voleurs et leur habileté à faire les poches.

Traduction de l'aide de jeu parue dans Footprints n°2 par John A. Turcotte Copyright © 2003

Traduit par Rag-Naroth  
Illustrations : SdC

## Table II: Possessions de « Poches » : Humanoïdes et Monstres

D%	Résultats
01-06	Viande (Vf table des viandes - G )
07-09	Fromage (01-40 comestible, 41-60 rance, 61-00 non comestible)
10-12	Flacon d'alcool (Voir table des alcools - C )
13-14	Dé à six faces
15-17	Petit sac (50% de chance qu'il contienne 1D3 objets de cette table)
18-19	Totem d'os (au choix du DM)
20-22	2D8 dents
23-24	Petit miroir
25-27	Jeu de cartes (incomplet)
28-31	1D3 d'os divers
32-33	Petit monstre (voir table des petits monstres - I )
34-35	Punaise
36-37	Pièces (Vf table des monnaies - D)
38-39	Gemmes (Vf table des gemmes - E)
40-41	Bijoux (Vf table des bijoux - F)
42-43	Pierre sans valeur, mais belle
44-45	Flasque d'huile
46-47	Flacon d'eau (normale)
48-49	Symbole (au choix du DM)
50-51	Briquet
52-53	Sifflet
54-56	Contenu immonde (réussir un JP sous pétrification ou subir « nuage puant » pd 1 rd)
57-66	Rien
67	Bouquet de fleurs
68-69	Tabac (à chiquer)
70-71	Pipe
72-73	Pierre à aiguiser
74	Toute petite pierre
75-77	Peluche
78-79	Rations de fer (1 jour)
80-81	Eclats de verres colorés
82-83	Piège (voir table des pièges - L )
84	Perle de verre sans valeur
85-86	Petit couteau
87-88	Tête réduite (au choix du DM)
89	Pelote de ficelle
90	Boule de cire
91	Cisailles
92-93	Mèche à feu
94-95	Flacon (vide)
96-97	1D3 bougies de suif
98	Potion (voir table des potions - H )
99	Fiole d'acide (voir table des acides - A )
00	Au choix du DM

### A. Table des Acides

Ces substances se trouvent toujours dans des récipients en verre. Les dégâts indiqués sont respectivement liés à un coup direct ou une éclaboussure (voir GDM, p. 60).

D%	Résultats
01-25	Très faible (0 Pv/0 Pv)
26-51	Faible (1 Pv/0 Pv)
52-75	Moyen (1d4 Pv/1d2 Pv)
76-85	Fort (1d6 Pv/1d3 Pv)
86-98	Très fort (2d4 Pv/1d4 Pv)
99-00	Surpuissant (2d6 Pv/1d6 Pv)

### C. Table des Alcools

Un jet sur chacune des deux tables, une fois pour le type du conteneur, une seconde fois pour le contenu. Chaque récipient compte pour une pinte (1litre) de liquide.

Remarque : une pinte, cela me paraît trop gros pour tenir dans une poche, je la ramène donc à ½ pinte.

D%	Résultats	D%	Résultats
01-20	Cuir	01-25	Bière
21-40	Grés	26-40	Vin
41-61	Fer blanc	41-61	Whiskey
62-69	Cristal	62-81	Brandy
70-75	Verre	82-91	Hydromel
76-00	Acier	92-00	Rhum

### B. Table des Parfums

Le parfum est toujours trouvé dans un contenant de verre (70%) ou un contenant de cristal (30%). Dans le jeu, chaque contenant vaut pour 1 once liquide de parfum (28 ml). Un seul conteneur de parfum sera empoché.

D%	Résultats
01-10	Fétide (1 Pa)
11-46	Acceptable (1 Po)
47-75	Agréable (5 Po)
76-90	Excellent (20 Po)
91-99	Somptueux (50 Po)
00	Etonnant (75 Po)

Note: Le terme de «poche», dans certains cas, peut s'avérer quelque peu imagé. Mais jusqu'où est capable d'aller fouiller la main d'un voleur ?

Note: Les listes suivantes s'écartent de la stricte application du « trésor type », de celles énumérées dans le Manuel des Monstres. Si les possessions de la cible ont déjà été déterminées, ces tableaux ne doivent pas être utilisés. Les tableaux suivants fournissent des solutions pour la réussite des jets de Pick Pockets contre des individus désignés aléatoirement, ils ne devraient pas être utilisés pour les PNJ ou créatures importantes (déjà définis dans l'aventure). Les tableaux permettent également d'obtenir des résultats « vide poche ».

Il va de soi qu'un jet réussi indique que le voleur est passé inaperçu, de même il y a sûrement une chance que la cible n'ait rien à voler.



## D. Table des Monnaies

Un jet sur chacune des deux tables, une fois pour le nombre de pièces volées, une seconde pour le type.

D%	Résultats	D%	Résultats
01-33	Solitaire (1)	01-15	Bois (sans valeur)
34-45	Dérisoire (1d3)	16-50	Cuivre
46-74	Passable (1d6)	51-76	Argent
75-95	Riche (1d10)	77-87	Electrum
96-98	Généreux (2d10)	88-98	Or
99-00	Fortuné (3d10)	99-00	Platine

## E. Table des Gemmes

Un jet sur chacune des trois tables, une fois pour le nombre de gemmes volées, une deuxième pour le type et enfin une troisième pour définir sa valeur.

D%	Résultats	D%	Résultats	D%	Résultats
01-55	Solitaire (1)	01-35	Quartz	01-40	10 Po
56-95	Passable (1d6)	36-65	Améthyste	41-70	50 Po
96-99	Riche (2d4)	66-75	Ambre	71-80	100 Po
00	Fortuné (2d10)	76-85	Perle	81-90	250 Po
		86-95	Opale	91-95	500 Po
		96-97	Rubis	96-99	750 Po *
		98-99	Saphir	00	1000 Po *
		00	Diamant		

## F. Table des Bijoux

Un jet sur chacune des trois tables, une fois pour le nombre de bijoux trouvés, une deuxième fois pour le type de bijoux, et une troisième fois pour leur valeur.

D%	Résultats	D%	Résultats	D%	Résultats
01-55	Solitaire (1)	01-33	Bracelet	01-35	25 Po
56-75	Dérisoire (1d2)	34-55	Broche	36-55	50 Po
76-95	Passable (1d3)	56-75	Boucles d'oreille	56-75	100 Po
96-99	Riche (1d4)	76-85	Collier	76-85	250 Po
00	Fortuné (2d3)	86-90	Pendentif	86-95	500 Po
		91-99	Anneau	96-99	1000 Po
		00	Tiare	00	2000 Po

## G. Table des Viandes

----- D% -----		Description
Humain/Demi-humain	Humanoïde/Monstre	
01-33	01-20	Volailles
34-55	21-35	Mouton
56-65	36-45	Venaison
66-80	46-55	Porc
81-90	56-65	Boeuf
91-98	66-75	Gibier sauvage (choix du MD)
99	76-80	Autre animal (choix du MD)
00	81-85	Monstre (choix du MD)
	86-95	Humanoïde or Demi-humain
	96-00	Humain

## H. Table des Potions

Un jet sur chacune des deux tables, une fois pour déterminer le type de contenant, une seconde fois pour déterminer le type de potion. Une seule potion sera empochée.

D%	Résultats	D%	Résultats
01-35	Verre	01-25	Soins
36-65	Cristal	26-40	Super soins
66-80	Céramique	41-50	Filtre d'amour
81-90	Cuivre	51-60	Eau douce
91-00	Acier	61-70	Vitesse
		71-80	Invisibilité
		81-90	Forme gazeuse
		91-00	Vol

\*Le MD peut, si la gemme est issue d'un résultat 01-75 sur la table 2, justifier de sa valeur par le fait qu'elle fait partie d'un objet précieux.

## I. Table des Petits Animaux

Un seul petit animal du type indiqué sera trouvé. Il y a 75% de chance que cette créature, une fois trouvée, soit détenue en captivité dans une cage, petite boîte, etc.

D%	Résultats
01-10	Souris
11-20	Canari
21-30	Pigeon
31-40	Lapin
41-50	Rat
51-60	Chauve-souris
61-70	Ecureuil
71-80	Crapaud
81-90	Triton
91-00	Serpent (non venimeux)

## J. Table des Petits Monstres

Après la description de chaque petit monstre est indiqué le livre dans lequel il apparaît.

MM = Manuel des Monstres, FF = Fiend Folio, MM2 = Monster Manual II

Notez que seul un petit monstre sera trouvé. Il y a 75% de chance que de telles créatures soient détenues en captivité dans une cage, une petite boîte, etc.

D%	Résultats
01-18	Galltrit * (FF)
19-35	Insecte d'or (FF)
36-40	Pernicon * (FF)
41-55	Bookworm * (MM2)
56-70	Minimal * (MM2)
71-85	Webbird * (MM2)
86-00	Stirge (MM)

\*Ne connaissant pas les traductions exactes de ces monstres (à part le Goldbug – insecte d'or) je les laisse tel quel

## K. Table des Anneaux \*

Un seul anneau (porté, ou pas) peut être empochée à la fois.

D%	Résultats
01-33	Forgé en argent (25 Po)
34-50	Forgé en argent et or (50 Po)
51-75	Forgé en Or (100 Po)
76-85	Platine (125 Po)
86-90	Argent et gemmes (150 Po)
91-98	Or et gemmes (200 Po)
99-00	Platine et gemmes (500 Po)

\*Le MD peut décider si cet anneau cache un ou plusieurs pouvoirs - Se référer alors à la page 118 du GDM.

## L. Table des Pièges

Dans le cas où un piège est indiqué, le voleur doit être autorisé à faire un jet de sauvegarde contre la pétrification. Si ce dernier échoue il subit les effets énumérés.

D%	Résultats
01-40	Piège à souris (1 Pv dégât)
41-60	Piège à doigts chinois (doit se tenir immobile)
61-70	Petites lames (1-2 Pv dégâts)
71-85	Aiguille et colorant (1 Pv, doigt / main teints en bleu)
86-90	Aiguille et poison (1 Pv, JP poison ou être ralenti pendant 1d4 tours)
91-95	Aiguille et poison (1 Pv, JP poison ou être paralysé 1d4 heures)
96-99	Aiguille et poison (1 Pv, JP poison ou 3d10 Pv dégâts)
00	Sort "bouche magique" (sur un petit objet dans la poche) crie, "Au secours, on me vole !"

## M. Table des Messages

A l'attention du MD, un message volé peut conduire à de nouvelles aventures, également vers le chantage et l'extorsion.

D%	Résultats
01-33	Poème d'amour
34-45	Acte de propriété
46-50	Ordonnance d'un magistrat/ seigneur local
51-55	Liste de composants de sort
56-70	Lettre de correspondance (commun)
71-80	Correspondance officielle
81-90	Carte
91-95	Traité (officiel)
96-00	Carte au trésor (Le MD décide de son authenticité)



# La chasse au Troll vous tente ?



illustration : Erol Otus

## DONJONS & DRAGONS



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

Au détour d'un sombre couloir, votre respiration s'accélère, vous pressentez le danger. Des pas lourds résonnent dans toute la cavité... Est-ce votre dernière heure ? Vous avez pris soin de bien vous équiper pour cette aventure, votre réputation est en jeu et votre bras ne faiblira pas !

Des sensations garanties, jouez avec les Règles de Donjons & Dragons !

# LE TAROT DE LA DESTINÉE

Les cartes de tarot sont utilisées comme des moyens de pratiquer la divination et de prédire l'avenir depuis au moins six siècles en Europe, et d'autres formes antérieures de tarot ont probablement existé en Inde ou en Orient. L'origine exacte de ces cartes anciennes ne peut être expliquée. Une fois sélectionnée et affichée dans un arrangement préétabli, ou « disséminée », chaque carte représente ou symbolise un événement, une idée, ou une caractéristique personnelle. Historiquement, l'utilisation du tarot a été confinée à l'interprétation personnelle et aux dires de bonne aventures. Cependant, j'ai récemment introduit un ensemble magique de cartes de Tarot dans mon donjon, m'inspirant et m'appuyant sur ma propre expérience de lecture du Tarot et ensuite en adaptant le symbolisme du Tarot à D&D. J'ai trouvé que c'était un élément intéressant et vivifiant, une variante quasi-occulte des Cartes merveilleuses (voir Greyhawk™) mais avec de nombreuses possibilités supplémentaires pour ajouter des intrigues, de la confusion, et un peu de sang versé, agréable dans vos aventures.

Comme les Cartes merveilleuses, le Jeu de Tarot de la Destinée Immuable est un rare et extrêmement puissant artefact magique. Un seul existe dans l'Univers connu. Il n'appartient à personne, et tend à apparaître quand il est le moins attendu, toujours sous bonne garde et/ou piégé à outrance. Quand sa vraie nature est révélée, chaque aventurier peut assumer la position de Questionneur et invoquer le pouvoir des cartes du Tarot en citant le nom de sa divinité tutélaire et en piochant une carte du jeu de tarot (une liste de carte et des explications sont données plus loin). L'effet déterminé de la carte tirée se produit immédiatement et n'autorise aucun jet de sauvegarde. Seule une carte peut être tirée par personnage – prendre une seconde carte provoquera l'ire et le courroux de la divinité du personnage (ou pire encore, du MD), et se termine souvent par des événements désastreux, comme l'inversement d'une « bonne » carte précédemment tirée, l'emprisonnement permanent dans le jeu du Tarot, la téléportation immédiate vers Muleshoe, dans l'État du Texas, etc. Le Jeu de Tarot de la Destinée Immuable ne peut être abusé.

Ci-dessous se trouvent 21 cartes numérotées et une qui ne l'est pas dans l'Arcane Supérieure du jeu de Tarot standard, les cartes les plus communément utilisées dans la lecture du tarot. Elles sont données dans leur ancienne séquence mystique, et devraient être choisies aléatoirement en fonction d'un jet de dé du Questionneur au moment où il tire une carte. (Je recommande d'utiliser le dé de pourcentage, et de le lancer jusqu'à ce qu'un nombre de 1 à 21 sorte, un résultat de 00 indiquant Le Mat.)

## Numéro de la Carte /Arcane Supérieure

(00)	Le Mat	XIV	Tempérance
I	Le Bateleur	XV	Le Diable
II	La Papesse	XVI	La Maison de Dieu
III	L'Impératrice	XVII	L'Etoile
IV	L'Empereur	XVIII	La Lune
V	Jupiter	XIX	Le Soleil
VI	L'Amoureux	XX	Le Jugement
VII	Le Chariot	XXI	Le Monde
VIII	La Justice		
IX	L'Hermite		
X	La Roue de la Fortune		
XI	La Force		
XII	Le Pendu		
XIII	La Mort		



Cette aide de jeu est la traduction d'un article paru dans « Dragon Magazine » - N° 23

Par Kevin Hendryx  
Traduction : Ungoliant  
Relecture : Armodelf

Le Mat : signifie l'extravagance, la frivolité et la folie. Tout personnage tirant le Mat gagne un objet ridicule et sans valeur de la table ci-dessous (ou créez vos propres « OVNI »).

#### Résultat

- 1 Un costume de lapin géant
- 2 Un plat de salade de patates chaudes
- 3 Un document « Apprendre à parler le Magyar »
- 4 Un pagne en peau de léopard
- 5 Une toupe en plastique
- 6 Un canard en caoutchouc
- 7 Une vielle à roue
- 8 Une sucette pour bébé
- 9 Une paire de bas violets à losange phosphorescents
- 0 Une bouteille vide

Note pour le MD : Certains joueurs ingénieux pourront trouver diverses utilisations bizarres pour quelques-unes de ces choses. Ne découragez pas leur créativité – les résultats sont souvent très divertissants.

**I - Le Bateleur :** symbolise le mysticisme, l'imagination et l'art. La carte est adressée spécifiquement aux magiciens. Un non-magicien tirant cette carte gagne un objet de magie diverse des tables de Greyhawk. Un magicien ne gagne pas seulement un objet de magie diverse, mais aussi l'utilisation permanente d'un emplacement de sort du niveau supérieur, par exemple, un magicien de niveau 2 gagnera un sort disponible à un magicien de niveau 3 (le MD devrait déterminer aléatoirement ce sort avec un jet de dé plutôt que de laisser le joueur choisir).

**II - Junon :** représente la sagesse et la sagacité. Cette carte n'a d'effet que sur les clercs dont elle augmente la sagesse pour atteindre 18 et permet l'utilisation d'un sort du niveau supérieur suivant.

**III - L'Impératrice :** symbolise la progression et la réalisation féminine. Cette carte n'a d'effet que sur la gent féminines à qui elle donne la somme d'argent suivante :

Résultat	Trésor
1-4	400 po
5-7	600 po
8-9	800 po
10	1000 po

**IV - L'Empereur :** représente la richesse et le pouvoir terrestre. C'est l'équivalent masculin de L'Impératrice, cette carte affecte uniquement les personnages masculins qui obtiennent leur trésor en fonction de la table ci-dessus.

**V - Jupiter :** symbolise le pardon, l'humilité et la spiritualité. Comme sa carte compagne, Junon, Jupiter affecte uniquement les clercs. Il augmente aussi la sagesse du clerc pour lui faire atteindre 18 mais ne lui donne pas moins de deux sorts supplémentaires du prochain niveau supérieur.

**VI - L'Amoureux :** signifie la romance et le désir ardent. Le personnage tirant cette carte tombera amoureux de façon incontrôlable du prochain personnage (PJ ou PNJ) du sexe opposé qu'il rencontrera.

**VII - Le Chariot :** représente la guerre de conquête, l'épreuve et la tourmente. Le joueur gagne une épée, une arme diverse, ou une pièce d'armure magique tirée des listes de Greyhawk.

**VIII - La Justice :** signifie justice, honneur, jugement et équité. Cette carte apporte immédiatement un « Jugement par le combat », dans lequel un personnage de même niveau, équipement et points de vie mais d'alignement opposé apparaîtra et combattra le joueur qui a pioché la carte jusqu'à la mort de ce dernier ou à sa propre mort (il se dissoudra instantanément). Tous les autres personnages dans la pièce sont figés et ne peuvent ni parler, ni bouger et encore moins interférer durant le combat ; aucun monstre errant ne peut apparaître. Note : un personnage neutre absolu combattra un personnage du même alignement, mais le combat sera résolu de la même façon que celui d'un bon contre un mauvais. Les magiciens, illusionnistes, clercs et druides combattront des adversaires avec les mêmes sorts, bien qu'ils ne les emploieront pas forcément.

**IX - L'Hermite :** représente le retrait, la solitude et la désertion. Tirer cette carte téléportera instantanément le personnage malchanceux – et lui seul – dans une autre salle du donjon (ou un autre endroit de la ville/région explorée) choisie aléatoirement. Comme c'est souvent une sentence de mort (bien que pas toujours), le MD devrait être généreux et laisser le pauvre bougre dans le même niveau de donjon (quartier de la ville, rayon de 15 km en extérieur).

**X - La Roue de la Fortune :** signifie évolution (pour le meilleur et peut-être pour le pire), chance, destinée. Comme c'est une carte qui englobe tout, je conseillerais d'utiliser la table ci-dessous pour déterminer ce qui est concerné, et d'utiliser après les tableaux de Greyhawk.

Résultat	Objet obtenu
01-20	Épée magique
21-40	Arme magique diverse
41-60	Armure magique
61-70	Potion magique
71-80	Anneau magique
81-90	Baguette, sceptre ou bâtonnet magique
91-00	Objet de magie diverse

**XI - La Force :** symbolise la puissance physique, l'énergie, la ferveur et la combativité. Cette carte est adaptée aux guerriers. Tous les personnages augmentent leur force d'un point et voient la totalité de leurs points de vie restaurés. Mais un guerrier voit sa force s'élever jusqu'à 18 et peut lancer un dé pour voir s'il bénéficie d'avantages supplémentaires, comme indiqué dans Greyhawk et dans les Règles Avancées de Donjons et Dragons.

**XII - Le Pendu :** suggère la vie en suspension, la transition, le réajustement, le sacrifice. Le joueur perd un niveau d'expérience (et ajuste ses points de vie, sorts etc.). Naturellement, un personnage de niveau 1 meurt.

**XIII - La Mort :** symbolise la perte, la ruine, un désastre et la mort. Mort instantanée. (Désolé Charlie, il y avait une chance sur 22).

**XIV - Tempérance :** suggère l'harmonie, la compatibilité. Cette carte augmente le charisme du personnage de 3.

**XV - Le Diable :** représente la violence, l'influence astrale, la magie noire et l'esclavage. Tirer cette carte convoque un Diable osseux (voir le Manuel des Monstres des Règles Avancées de Donjons et Dragons) de la 5ème strate des Neufs Enfers qui attaque le groupe et tente de les tuer, ou de les emmener dans les Enfers pour servir d'esclaves à jamais.

**XVI - La maison de Dieu :** suggère une catastrophe majeure, une faillite et la misère. Le joueur infortuné qui a pioché cette carte perd toutes ses possessions matérielles (argent, gemmes, armes, armure, potions, objets de valeur, artefacts, reliques etc.) sauf une tunique simple, des provisions alimentaires, l'équipement pour l'exploration de donjon, une arme non magique et 13 po.

**XVII - L'Etoile :** symbolise un bon augure, une destinée chanceuse et de l'espoir. Tous les jets de sauvegarde du personnage auront un bonus permanent de +3.

**XVIII - La Lune :** implique déception, faux-semblants, tricherie, malhonnêteté. L'alignement du personnage change pour devenir chaotique mauvais, et le malchanceux devient fou (voir le The Dragon #18, de septembre 1978 pour les règles de la folie par Kevin Thompson.)

**XIX - Le Soleil :** symbolise le triomphe et le succès ainsi que l'achèvement. Le joueur qui a tiré la carte gagne 100 à 600 po (lancez un dé à six faces) et monte automatiquement d'un niveau, tous les bénéfices et modificateurs prenant effet immédiatement.

**XX - Le Jugement :** suggère la renaissance, le rajeunissement et le réajustement. Tous les points de vie perdus du personnage sont restaurés.

**XXI - Le Monde :** représente la culmination ultime, la réalisation et le triomphe total dans tout ce qui est entrepris. Le joueur gagne deux objets de magie diverse des tables de Greyhawk ainsi que de 100 à 800 po (un dé à huit faces).

Le système de cartes du Tarot est, bien sûr, entièrement ouvert à l'expansion et l'amélioration dans le contexte de Donjons et Dragons. Les lecteurs familiers avec le Tarot peuvent élargir le choix en élaborant les règles régissant l'Arcane Inférieure, avec ses 56 cartes et ses quatre suites (Épées, Bâtons, Coupes et Pentacles), le précurseur du jeu de carte actuel.



## LES VIEILLES LICHES

par Galliskinmaufrius



Par Kevin Hendryx  
Traduction : Ungoliant  
Relecture : Armodelf  
Mise en page : Bournazel

# LES MORTS-VIVANTS CHINOIS

« Formez les rangs, les gars et préparez vous à rencontrer des monstres errants – j'entends le son d'un dé à six faces en train de rouler »

	Nbre apparaissant	CA	Dépla- cement	Dés de vie	% d'être au gîte	Trésor
Âme inférieure	1-6	2	27m	7-9	20%	Type F
Âme damnée	1-6	5	36m	4	0%	1-4 gemmes
Spectre vampire	1-2	1	54m	10	20%	Type F x2
Bonze marin	1-6	2	27m	6	20%	Type F
Cerf céleste	2-12	3	36m	3	0%	Aucun
Démon-bouc	2-24	3	27m	2	20%	Type B

## Introduction :

Pour plus de simplicité, tous les morts-vivants chinois sont affectés par les même objets que les morts-vivants occidentaux. Ils sont d'une Classe Psionique de VI, sont immunisés aux charme et au sommeil, et sont Chaotiques Mauvais, excepté les Âmes inférieures et les Cerfs célestes qui sont Neutres absolus.

### ÂME INFÉRIEURE

Le Pò est un vampire traditionnel chinois, et peut-être traité comme tel, excepté qu'il ne peut ni voler ni se transformer en une chauve-souris ou un nuage de brume. Dans leurs formes naturelles, les Pò ont des cheveux verts, un visage, une peau et des griffes blancs, ainsi que des yeux brillants.

**ALLER PLUS LOIN :** Les pò sont, dans les traditions chinoises, des résidus de l'être vivant qui restent bloqués sur terre après la mort de ce dernier. Un mort-vivant de ce type, apparaît quand le double enterrement traditionnel chinois n'est pas effectué. Je fixerais plutôt un alignement Neutre Mauvais pour ces créatures.

Je conseille une valeur en points d'expérience de 2300 + 5/pv.

### ÂME DAMNÉE

Les Prèta sont les âmes des suicidés qui pour trouver le repos éternel doivent tuer en remplacement. Ils infligent 1-10 pts de dommages et drainent deux niveaux par coup. Quand quelqu'un est tué par un Prèta, les deux disparaissent – la victime ne devient pas un Prèta elle-même. Les clercs repoussent les Prèta comme des vampires, sauf qu'un Prèta ne peut jamais être Dissous par un renvoi : si ce résultat apparaît sur la table, le Prèta est simplement repoussé.

**ALLER PLUS LOIN :** Les suicidés nourrissent souvent de la rancœur envers les vivants. Certains de ces esprits, en attente de réincarnation, hantent les lieux de leur vie ou de leur mort. Nous pouvons extrapoler par rapport à l'instabilité mentale des suicidés que leurs attaques peuvent causer une aliénation mentale (voir sort du même nom).

Je conseille une valeur en points d'expérience de 1800 + 5/pv

Cette aide de jeu pour AD&D1 est la traduction d'un article paru dans « Dragon Magazine » - N° 23

par David Sweet,  
traduction et encadrés  
par Ungoliant

## SPECTRE VAMPIRE

Les Ch'ang-Kuei sont des vampires évolués. Ils ont deux attaques de griffes de 1-4 et une morsure à 1-12 et drainent en plus deux niveaux, ou, si le vampire le désire et jusqu'à cinq fois par jour, causer des maladies avec son toucher – un jet de sauvegarde est permis. Un Ch'ang-Kuei peut voler et se transformer en brume, mais pas en chauve-souris. Les clercs les repoussent comme des vampires mais ont un malus de -2 à leur jet de dé – s'il est réussi, ils seront repoussés.

Chaque spectre vampire a 10% de chances de transporter une Peau de tigre magique. Cet objet peut être lancé à une distance de 3 mètres sur une victime (ou au contact, si le lanceur veut la maîtriser avec) en réussissant un jet d'attaque contre une Classe d'armure de 9. Si la peau recouvre la cible, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie. S'il est raté, l'objet maléfique absorbe la peau de la victime et se greffe sur celle-ci, la transformant en tigre-garou esclave complètement dévoué au lanceur. Si ce dernier est tué, le tigre-garou devient Chaotique Mauvais et reprend sa liberté. Quelqu'un sous l'emprise de la peau magique est immunisé aux sorts de charme (ou psoniques ou chants qui reproduisent les effets d'un charme). La peau ne peut être retirée que par quelqu'un d'autre lors de l'achèvement d'une Quête si pénible que la peau s'en détache, ou par le lanceur original qui peut choisir de retirer la peau.

**ALLER PLUS LOIN :** Chang Kuei est le nom d'un vampire présumé dans le folklore chinois.

Je conseille une valeur en points d'expérience de 4000 + 13/pv (avec un bonus de 1000 xp s'il possède une peau de tigre magique).

## BONZE MARIN

Cette créature vit sous l'eau et ressemble à un homme noir avec des orbites et des lèvres blanches. Il a habituellement 2 attaques de griffes de 1-3 et une morsure de 1-8, mais il préfère user de son souffle de charme, un cône de 3m sur 6m, qui est efficace dès qu'il quitte les lèvres de la créature. Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde contre les souffles doivent sauter dans l'eau et nager vers le repaire du Bonze marin, un voyage que le corps noyé terminera tout seul, si sa victime infortunée respire uniquement de l'air. La destruction du bonze dissipera le charme. Une fois au repaire, les victimes toujours en vie attendront passivement d'être mangées. Les clercs repoussent les bonzes marins comme des vampires.

**ALLER PLUS LOIN :** Bonze désigne un moine ou un prêtre bouddhiste d'Asie du Sud-Est. On peut imaginer que ce mort-vivant est un prêtre corrompu par quelque entité maléfique. Les victimes noyées pourraient devenir des zombis des mers si vous pensez que le Bonze marin est rassasié ou qu'il a besoin de protection.

Je conseille une valeur en points d'expérience de 2800 + 6/pv

## CERF CÉLESTE

Un nom agréable pour une créature qui l'est beaucoup moins, dont la forme proche d'une amibe ressemble normalement à un cerf vert de cauchemar mais qui peut suinter de tous les coins et les recoins de la créature pour se reformer. La créature attaque avec ses sabots : 1-4 x2 ; 1-6 x2. Les clercs les repoussent comme des Âmes en peine. Les cerfs célestes vivent sous terre et toute lumière équivalente à celle du jour les dissoudra.

**ALLER PLUS LOIN :** Le cerf est un symbole de prospérité et de longévité en Chine... Là aussi, on peut imaginer qu'il s'agit de la corruption de cette race par quelque démon ou divinité chinoise maléfique. Juiblex conviendrait à merveille.

Je conseille une valeur en points d'expérience de 100 + 3/pv.

## DÉMON-BOUC

Ce sont des goules sous la forme de boucs maléfiques. Ils mordent pour 1-8 et causent la paralysie si un jet de sauvegarde approprié n'est pas réussi. Traités comme des goules pour tout le reste.

**ALLER PLUS LOIN :** Les démons chinois sont tous des esprits d'animaux corrompus aux pouvoirs étranges, particulièrement des renards ou des boucs. On les nomme des Yaoguai. Ils peuvent prendre d'autres formes que celles d'animaux (comme le squelette Bai Gu Jing ou le roi démoniaque du feu Niu Mowang) et vous pouvez vous en inspirer pour créer à vos joueurs de tous nouveaux ennemis (ou alliés, car les démons ne sont pas toujours malfaisants dans les traditions) inspirés des esprits maléfiques de Chin

Je conseille une valeur en points d'expérience de 100 + 2/pv pour le démon-bouc



## Le cadre de cette aventure se déroule dans le quartier décrit dans l'aide de jeu page 26 - Un bâtiment à l'abandon.

Un bâtiment abandonné et déjà partiellement détruit, finit de s'écrouler. La cheminée qui jusque-là n'avait pas bougé, solidement ancrée sur le pignon de la maison, s'effondre en plein milieu de la nuit, emmenant avec elle le plancher du rez-de-chaussée dans un nuage de poussière et prenant la vie des membres de la tribu du Taureau-Élan. Le guet est très rapidement sur place et commence à déblayer les gravats. Les aventuriers sont eux aussi témoins de la scène et peuvent prêter main forte. Pendant qu'ils enlèvent des pierres, une secousse se fait lourdement sentir. Des blocs de pierres volent soudainement dans tous les sens ! Un bras de pierre massif surgit du sol, le golem à qui il appartient fait irruption, finissant de détruire la maison.

5 - Le laboratoire : Un magicien sera content de ce qu'il contient (composants de sort, recette et, peut-être, un parchemin ou deux). Tout n'est pas récupérable, beaucoup d'objets sont pourris, rouillés... Un coffre (piégé) contient 500po et un anneau. Tout ceci à la discrétion du MD. Les autres issues sont bloquées par des éboulements.

6 - La grotte des gobelins : Ils sont 5d4 gobelins en train de s'affairer et de se préparer. Ils savent que le golem ne leur barre plus le chemin et s'apprêtent à opérer une sortie. Les aventuriers les surprennent dans leurs préparatifs. Une issue menant très certainement vers un niveau inférieur est visible au fond de la grotte (à vous la suite...).

De très nombreuses autres options peuvent venir se greffer sur ce début d'aventure : Les autres membres de la tribu du Taureau-Élan peuvent venir (le jour suivant) et demander des comptes aux gens qui se trouvent là (les aventuriers).

**Mais que font ces gobelins dans ces tunnels ?**  
Là aussi, le MD devra trouver une explication qui lui est propre, ou qui correspond le mieux à son univers. Mais voici ce qu'il en est dans ce synopsis :  
Il y a de cela quelques dizaines d'années, un mage réputé se prit de passion pour quelques mystères magiques dont il est plus sage de taire le nom. Il cacha son laboratoire sous les maisons d'Eauprofonde afin d'y mener ses expériences. Tout accaparé par son travail, de nombreux serviteurs vinrent le seconder. Certains furent le fruit de sa magie et d'autres simplement convoqués. Les gobelins firent partie de ces derniers. Ils allaient, à travers les sombres galeries des égouts de la Cité à la recherche de matériaux, de composants indispensables à la magie de leur maître. Celui-ci finit par avoir une vraie tribu sous ses ordres qui protégeait, du même coup, les accès de son repère. Le magicien fini par disparaître, on ne sait trop comment. Peut-être a-t-il succombé à l'un de ses sortilèges? Peut-être a-t-il été détruit par un mage plus fort que lui ?

## Quelque-chose de caché !

Un synopsis d'aventure pour des aventuriers de niveau intermédiaire.

par Rag-naroth

### Pour le MD :

En s'écroulant, la cheminée a ouvert un passage vers l'ancien complexe d'un magicien, dont une des sorties se situait dans la cave de la maison. Le golem fait partie des gardiens et, sortant de son sommeil, assume sa mission en protégeant le laboratoire du mage. Si les aventuriers ne sont pas du niveau du golem, un des seigneurs d'Eauprofonde (ou autre en fonction de votre univers) peut intervenir pour leur sauver la mise. Il leur confie la mission d'aller finir d'explorer ce complexe (il peut fournir quelques objets magiques, au cas où). Le guet s'occupe de soigner les blessés et de tenir à l'écart la population.

1 - Cave de la maison : Très sombre (nous sommes en pleine nuit), la trappe en son centre est défoncée. Une araignée géante (encore sonnée) reprend ses esprits !

2 - Pièce du golem : Les restes de la cheminée jonchent le sol, une stèle est vide (là où devait se trouver le golem), une porte se trouve juste à côté. Si un voleur (ou un autre personnage) fait une recherche il peut trouver une trappe (T) qui mène à un repaire de gobelins (6). Ceux-ci sont ravis que le golem soit parti.

3 - Escaliers : Ils tournent sur la droite. Le palier intermédiaire est piégé ! (les portes se bloquent et l'espace se remplit de gaz soporifique; jet de protection contre le poison sinon l'inconscience du personnage peut durer 1d4 tours.)

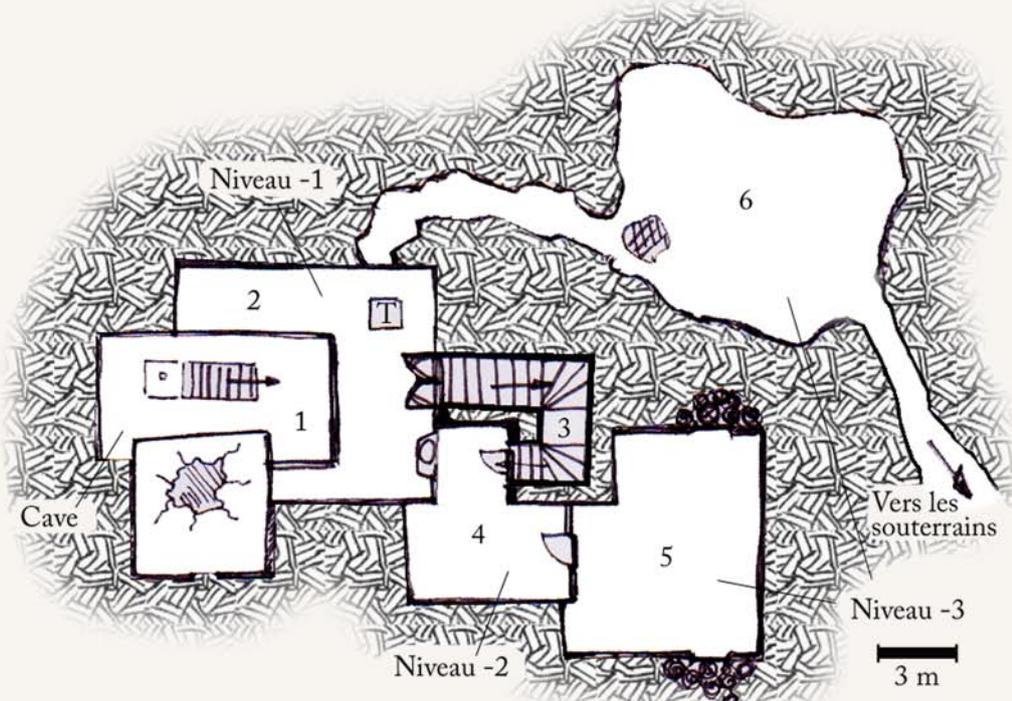
4 - Le salon : Pleine de poussière cette pièce à vivre n'a pas été visitée depuis des lustres. Un raclement attire l'attention des personnages : trois squelettes sortent de l'ombre ! Tout le mobilier tombe en poussière.

Un des leurs (qui est mort sous les gravats) gardait en sa possession un objet précieux et il a disparu.

Les aventuriers peuvent trouver des traces, des indices indiquant l'identité du magicien... et tout ceci sent le roussi.

En effet, que pouvait bien tramer ce magicien pour qu'il se cache ainsi des regards des Aquafondais ? Quelle terrible découverte attend les aventuriers quand ils entreprendront de traduire quelques textes découverts dans le laboratoire ?

Ou, peut-être qu'il s'en ait simplement allé vers un autre univers ? Nul ne le sait. Par contre, une forte explosion condamna les tunnels, emprisonnant la tribu à l'intérieur de leur antre. Grâce à de bonnes provisions et de nombreux efforts, les gobelins sont arrivés à survivre et à dégager certains accès. Malheureusement, sans leur maître, les tunnels restèrent très meurtriers (monstres, aventuriers) et la sortie vers la surface (via le laboratoire) barrée par le golem. Prenant leur mal en patience, ils s'installèrent durablement dans cet antre, attendant le jour béni où leur divinité leur enverrait un signe.



Cette aventure de niveau 2-3 en milieu urbain nécessite la présence d'un voleur, pourquoi pas un groupe de voleurs. Les caractéristiques des pnj/monstres et le détail du background de la secte et autres pnj sont laissés à l'initiative du MD.

**La mission :**

Kheleb « doigts de fée », un des lieutenants du maître de la guilde des voleurs d'Eauprofonde confie une mission à un de ses voleurs. Drion Labrèche, le joaillier du Diamant Eternel (B0 dans « Un tour en ville ») vient d'effectuer un séjour en prison en raison de problèmes de jeu et sera libéré demain matin, grâce à l'influence secrète de la guilde. Il serait en possession d'un tuyau de première main obtenu durant son incarcération et Kheleb compte bien en bénéficier. Aux personnages de cueillir le bijoutier à la sortie de sa geôle. Drion feindra ne pas savoir ce que veulent les personnages, jusqu'à ce que ceux-ci le sauvent d'une agression :

**La maison :**

C'est une bâtisse cossue d'un quartier bourgeois, entourée d'un muret (2m de haut) donnant sur un jardin parsemé d'arbres et de buissons fleuris. Elle compte un rdc, un étage et des combles. Un petit escalier mène à la double porte d'entrée qui est fermée (magiquement). Les volets sont eux aussi clos (sans magie cette fois-ci).

**Les combles :**

Sur le toit, un petit vasistas bloqué permet d'accéder à cette vaste pièce charpentée. Elle est remplie de dizaines d'oiseaux empaillés de toutes tailles. Une trappe donne sur l'étage inférieur.

**L'étage :**

C'est là que réside Morken, un mage / alchimiste (niveau 5) qui n'a plus toute sa tête et a peu de sorts en mémoire. Qui plus est, il est en effet très âgé et un peu sourd. Sauf à aller le sortir de son laboratoire où il passe le plus clair de son temps, les chances sont faibles de le rencontrer dans la maison.

**La cave :**

L'escalier aboutit une dizaine de mètres plus bas sur une vaste grotte d'une vingtaine de mètres de long sur 5-6 m de large. A l'opposé de l'escalier, un autel duquel émane une lueur rouge: un crâne de rubis (qui vaut une petite fortune) ! Devant l'autel, un pentacle. Tout le long de la pièce, à droite et à gauche, sont postés une vingtaine de grands oiseaux empaillés dont les yeux semblent fixés vers le crâne de l'autel.

**Mécanismes**

Tout oiseau qui verra passer le crâne devant lui s'animera (en 2-3 rounds) et tentera soit d'attaquer les intrus soit d'alerter d'autres vigies. Les deux statues en bas de l'escalier s'animeront elles aussi, elles sont nettement plus puissantes que les oiseaux empaillés. Si les aventuriers ont la bonne idée de changer l'axe de vision des oiseaux de la cave, ils éviteront peut-être une attaque immédiate et gagneront quelques précieux rounds pour s'évader

A l'extérieur, des groupes de fanatiques adorateurs du crâne pourront se réunir en quelques rounds, la secte étant en alerte permanente. Une fois sortis de la maison, les personnages seront suivis de haut par les oiseaux animés qui par leur présence et leurs cris les localiseront pour les groupes de fanatiques.

**Objectif :**

S'ils veulent en réchapper, les personnages devront faire preuve d'une grande sagacité pour échapper à leurs poursuivants plus nombreux et guidés par les oiseaux, ou se réfugier quelquepart. Les autorités locales les aideront mais s'intéresseront à leur prise qui sera confisquée et une enquête sera menée pour comprendre l'origine de ce désordre. Autre solution, trouver le soutien de la guilde des voleurs, laquelle récompensera les audacieux aventuriers pour cette prise. Que ce soit pour rejoindre la garde ou la guilde, il faudra compter 2-3 tours de jeu, dans une ambiance oppressante de poursuite incessante, sans possibilité de se cacher réellement.

**In fine**

Quelle est cette secte étrange, son objet, son organisation, le rôle de son gardien, le pouvoir de son artefact... ? A chaque MD de la fonction de son monde et de son imaginaire...



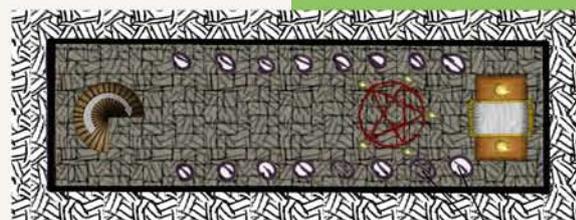
une dizaine de mendiants lui tendent en effet une embuscade dans une étroite ruelle peu après sa sortie de prison alors que les personnages l'accompagnent ou le suivent. Si certains des assaillants sont capturés ou neutralisés, un examen attentif révélera le tatouage d'un crâne rougeâtre derrière leur nuque. En revanche, ils ne diront rien, poussant juste des cris « Croa, Croa, Croa » incompréhensibles. Ils ont un moral de fanatiques mais fuiront si la moitié d'entre eux sont mis hors d'état de nuire. Le bijoutier acceptera alors de révéler l'information qu'il a obtenue (au jeu) auprès d'un codétenu qui lui-même la détiendrait d'un majordome évincé d'une maison habitée par un certain Morken, vieillard à moitié sénile ne sortant jamais de chez lui. Les entrailles de cette bâtisse, décrite comme « étrange » (mais on ne sait pas en quoi à ce stade), recéleraient un rubis de la taille d'un crâne, d'une valeur immense. On pourrait pénétrer dans la maison par le toit... Les personnages l'ignorent, mais ce rubis existe bel et bien ; il fait l'objet d'une adoration de la part d'une secte de fanatiques.

L'étage comprend donc un vaste laboratoire abondamment équipé, un lit, un cabinet de toilettes, des malles, armoires... L'étage est lui aussi envahi d'oiseaux empaillés de toutes tailles. Un large escalier conduit au rez-de-chaussée.

**Le rez-de-chaussée :**

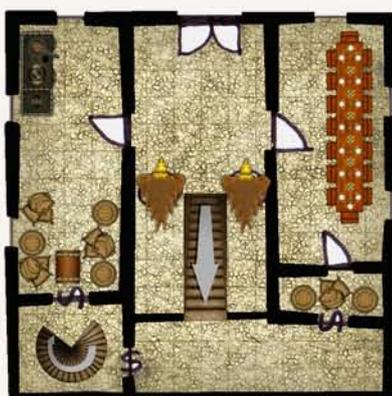
Il est composé d'un côté d'une salle à manger / réunion, de l'autre d'une cuisine et de réserves. Les deux pièces masquent des passages secrets qui mènent à un escalier en colimaçon qui s'enfonce vers une cave. A cet étage aussi, de nombreux oiseaux empaillés.

Au bas de l'escalier, deux statues métalliques représentant des aigles majestueux



Cave

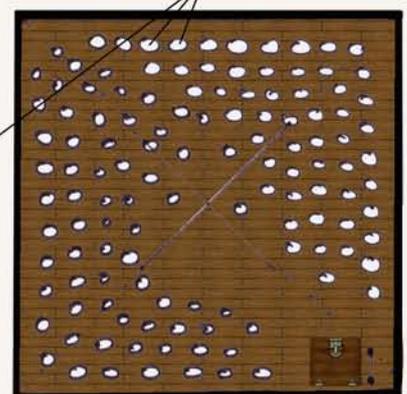
Oiseaux empaillés



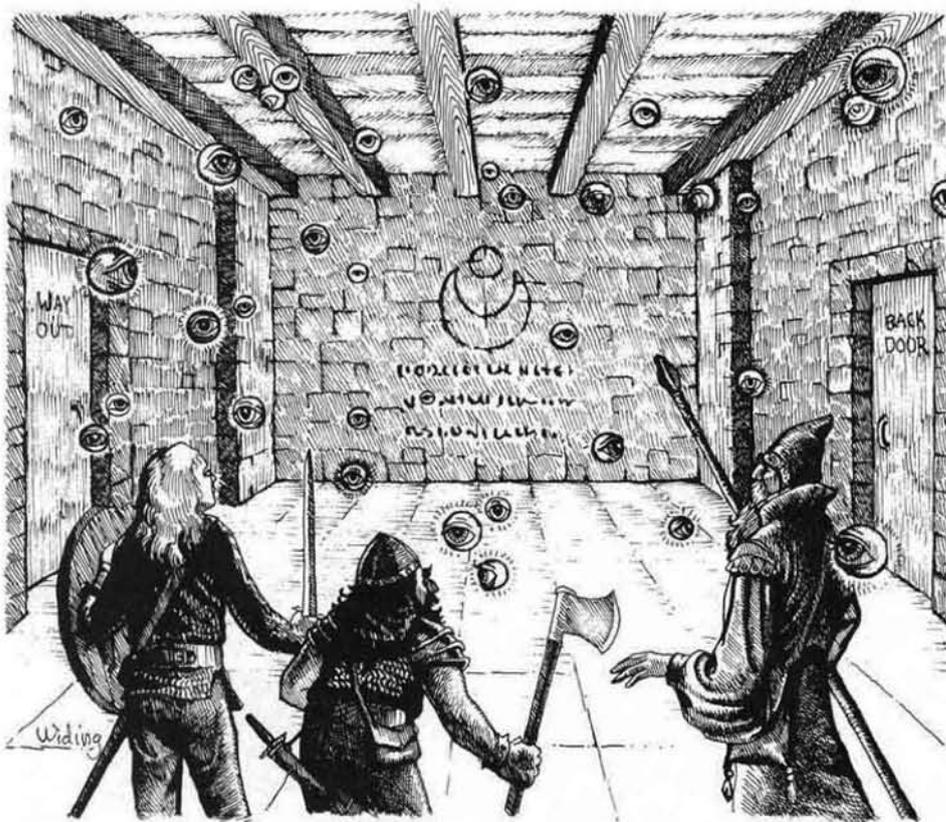
Rez-de-chaussée



Etage



Combes



# L'ENTRÉE DE SERVICE D'ELMINSTER



PAR ED GREENWOOD

**Visiter un archimage ?  
Entrez plutôt par la porte de devant !**

Traduction d'un scénario paru dans « *Dungeon Magazine* N°30  
Illustrations par Ken Widing  
Traduction : Marco Volo

Ed est le créateur du monde de campagne des **ROYAUMES OUBLIÉS** © et l'auteur de beaucoup de suppléments et accessoires TSR, dont la boîte "super-donjon" *Ruines de Montprofond*.

Cette aventure AD&D © prend place dans la communauté pastorale et fermière de Valombre, dans les Terres de la Mer Intérieure des Royaumes Oubliés. Elle explore une entrée cachée de la petite tour délabrée du célèbre archimage Elminster. La tour elle-même est décrite dans de nombreux romans situés dans les Royaumes et partiellement cartographiée page 102 de *l'Atlas des Royaumes Oubliés*. Une carte intégrale de la tour du vieux mage sera révélée dans une aventure TSR à venir. C'est une tour de pierre rabougrie, sur deux étages, en forme de cône avec un toit pointu et un petit hangar sans étage (la cuisine) attendant à l'arrière. La porte d'entrée normale est tournée vers le sud et on ne peut y accéder que par un chemin de dalles partant de la route principale est-ouest jusqu'à Valombre. La tour tourne le dos au tertre du Vieux Crâne et se situe à l'ouest d'un petit étang placide. Par-delà l'étang, se trouvent les prairies de la Tour Biscornue, et plus loin encore, de la Tour d'Ashaba.

Peu de personnes remarquent l'habitation d'Elminster, exceptés ceux qui sont venus la chercher. Certains veulent l'atteindre discrètement — et pour eux, le vieux mage a prévu une « entrée de service ». S'ils viennent en ennemis, cette entrée arrière va se révéler aussi dangereuse que s'ils étaient passés par devant pour affronter Elminster lui-même !

L'entrée de service est un défi pour des personnages joueurs de tous niveaux et de toutes classes qui ont mal agi, mais peut être du gâteau pour un personnage seul de niveau 1 qui fait ce qu'il faut. Imaginons une partie de 6 PJ, dans laquelle chaque classe majeure est représentée, l'entrée de service peut sévèrement blesser les PJ atteignant le 8e niveau s'ils se conduisent en vandales irréfléchis qui frappent sur tout ce qui bouge. Si la partie inclut des personnages puissants (comme un mage de niveau 18 ou plus, ou un psionique), le défi proposé ici devra être accru. Peut-être en utilisant « L'option hantée » fournie en encadré.

Peu utilisée par le vieux mage ces derniers temps, cette entrée arrière est un exemple de paranoïa magique, typique de tant de repaires de sorciers dressés un peu partout dans les Royaumes (les MD peuvent l'adapter, supprimer les éléments donnés ici, ajouter de nouveaux dangers et les utiliser pour leurs propres tours de mages, châteaux ou même des huttes). Parmi les puissants magiciens, de tels repaires sont légion. Les tours de beaucoup de mages n'ont pas de portes d'entrée voire aucune porte. Quelqu'un qui ne possède aucune connaissance secrète pour se frayer un chemin à travers les

pièges et les gardiens, ou voler vers une fenêtre (et éviter ses défenses), ne fera face qu'à des pierres inflexibles.

### « Les livreurs (et les aventuriers) utilisent l'entrée de service »

On trouve la porte de derrière d'Elminster, par hasard ou non, en montant un chemin de dalles craquelées non gardé. Elles s'étendent à ciel ouvert sur une certaine zone au pied du tertre rocheux connu comme le Vieux Crâne : un promontoire recouvert d'épaisse touffes d'herbes, un confortable banc rustique, et deux gros galets. Ces larges rochers portent tous deux les runes zig-zaguantes signifiant « Magie présente », et la marque Ménestrel pour « Endroit dangereux », et « Magie dangereuse ». Ce chemin de dalles en pierre est juste à l'extérieur de la tour, à l'est. Profondément creusée dans une des dalles, on trouve la rune circulaire en forme de croissant d'Elminster.

Si des objets ou des individus morts (ou morts-vivants) touchent les dalles, rien ne se passe. La magie dirigée vers les pierres est absorbée sans effet. Si un individu touche une des dalles et dit « S'il vous plaît », il est immédiatement téléporté, sans incident, dans la Salle du Dehors (zone I), évitant tous les pièges et gardiens de la porte de service.

Si un individu touche une dalle sans dire le mot « S'il vous plaît » rien n'arrive — à moins que la dalle touchée soit celle portant la rune d'Elminster. Si elle est touchée, caressée ou bougée d'une façon ou d'une autre (même avec un outil ou un autre moyen), la personne responsable est téléportée dans le Hall d'entrée (zone A), sans aucun objet magique porté, transporté ou touché. Ils lui sont enlevés par des sorts de téléportation d'objet améliorés par Elminster (non détaillés ici) à un cellier magiquement protégé, connecté par un tunnel à la tour, quittant la compagnie de leur possesseur sans lui causer le moindre mal. Les objets intelligents, comme les épées parlantes, vont aussi dans cette cave, mais les personnes qui sont sous un enchantement quelconque à cet instant (incluant des sorts volontairement subis) se rendent au lieu de cela dans le Hall d'entrée.

#### A. Le Hall d'entrée.

Cette salle de 20 mètres sur 20 n'a qu'une seule porte, en pierre et non verrouillée. Quelqu'un disant la phrase « la lune et neuf étoiles » lorsqu'il est dans cette pièce est instantanément téléporté dans la Salle du Dehors (zone I). C'est la dernière chance pour un intrus d'éviter les périls de l'entrée de service. Chaque entrée dans cette pièce déclenche un son de gong qui donne l'alarme dans la cuisine de la tour. Lhaeo (le cuisinier et scribe d'Elminster) utilisera la magie pour espionner et parler avec les intrus. S'ils sont les bienvenus, il peut leur donner le mot de passe.

La chambre et toutes les autres zones du complexe de l'entrée de service sont construites en pierres finement ajustées, de 3,5 mètres de plafond et contiennent des nuées d'yeux flottants et faiblement luminescents. Ces groupes d'orbes mouvants (il y a 10d10 « globes oculaires » par zone) pivotent pour suivre tous les mouvements, clignant de temps en temps, et se déplaçant librement. Ils sont en fait aveugles, ce sont des orbes en caoutchouc sculpté, magiquement animés pour déstabiliser les intrus et pour camoufler des « yeux » visibles créés pour surveiller les intrus. Un sort de dissipation de la magie fait tomber les yeux au sol, leur rayonnement disparaît, pour un round par niveau de lanceur de sort.

La porte de sortie du Hall d'entrée porte un sort de piège de Leomund, placé pour révéler les talents de voleur des intrus. La porte s'ouvre sur un couloir de 15 mètres de long, seulement éclairé par son nuage d'yeux entassés.

#### B. Couloir.

Ce passage de 15 mètres de long conduit à une autre porte fermée. Quiconque entre active un sort de dissipation de la magie (amélioré par un des sorts spécialisés d'Elminster) qui couvre les 3 premiers mètres du couloir (zone ombrée).

Un effet similaire se déclenche à nouveau (sur 3 mètres également) lorsque quelqu'un approche de la porte conduisant vers la zone C. Quiconque franchit la porte de sortie du Hall d'entrée et se rend jusqu'à la porte menant à la zone C subit les effets de deux sorts de dissipation de magie l'un après l'autre. Ceci supprime les déguisements illusoire, les charmes et autres, qui sont actifs sur les intrus.

La porte au bout du couloir n'est pas verrouillée. Lorsqu'elle est touchée, une bouche magique barbue apparaît sur elle et dit, « Vous voici dans un endroit dangereux. Si vous voulez sortir sans vous faire mal, prenez la porte à gauche derrière celle-ci ».

#### C. La Salle des Portes.

Cette salle de 9 mètres sur 9 possède des portes au centre de trois de ses quatre murs. Le mur sans porte porte la rune d'Elminster et les mots « Elminster le Sage. Traitement des problèmes magiques. Aucune visite hostile, s'il vous plaît ».

Les individus arrivant dans cette pièce

à partir de la zone B font face à ce message. La porte sur la gauche possède l'inscription « Sortie », et la porte sur la droite « Entrée de service ». La surface intérieure de chacune des portes de cette salle (les côtés qui donnent sur la pièce une fois les portes fermées) dégage un vif rayonnement rouge rubis lorsqu'elle est touchée par des individus d'alignement mauvais.

Quiconque ouvrant la porte gauche voit un escalier de pierre qui monte (une illusion), éclairé par des rangées de torches. Si une quelconque partie du corps d'un individu franchit le seuil de la porte, il est instantanément téléporté à la surface — plus précisément sur le banc rustique proche du chemin de dalles (à moins qu'il soit occupé, auquel cas, il apparaît devant). La personne qui part de cette façon pourra tenter d'entrer à nouveau dans le complexe, en touchant les dalles comme décrit précédemment, ou pourra explorer des lieux plus paisibles de Valombre.

La porte de droite conduit dans un couloir-escalier bien réel de 3 mètres sur 3, qui descend jusqu'à un palier.

#### D. Les Marches.

Une raide volée de 40 marches de pierre descend jusqu'à un palier, sur le côté gauche duquel part une seconde volée de 40 marches descendant à une porte fermée. Beaucoup d'yeux flottent non loin du plafond en pente, qui est coupé en rebords et cavités.

Ces rebords sont la demeure de 26 **burbur**, qu'Elminster a magiquement multiplié et amélioré. Ces créatures ressemblent à des burbur normaux — des vers colorés d'ivoire et au corps mou doté de larges yeux noirs miroitants et une trompe baveuse en guise de bouche — excepté que ces burbur volent grâce à des ailes translucides et ont la capacité de neutraliser le poison (comme le sort divin de 4e niveau) au toucher.

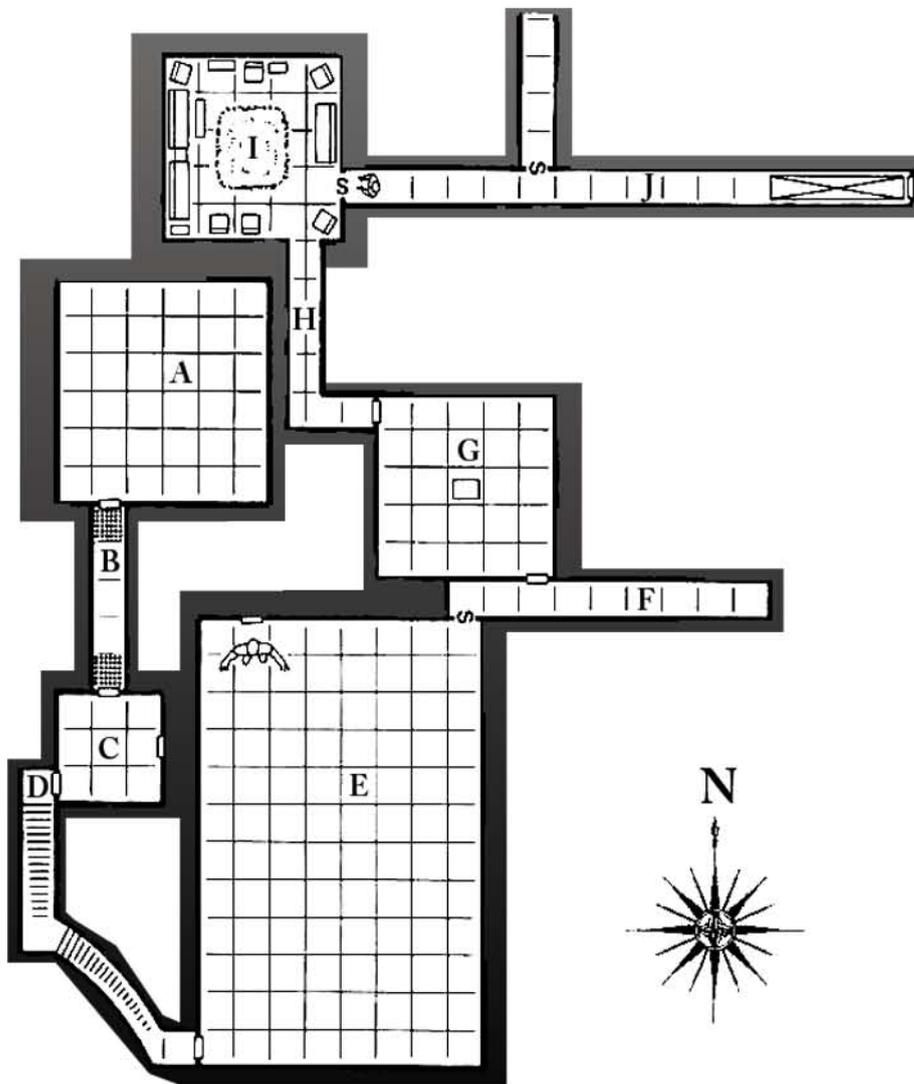
**Burbur** (26): INT animale; AL N; CA 5; Mv 12, vol 16 (A); DV 1-1; Pv 6; THAC0 20; #AT 1; Dg 2-8 (morsure qui affecte seulement les limons, les mollusques et les mousses); DS immunisé aux effets des poisons, mousses, limons et mollusques; Tai MI (15 cm); ML 20 (la magie d'Elminster a rendu ces créatures sans peur et curieusement agressives); PX 65 chaque; BM.

### L'option hantée

Les rapaces et autres acharnés similaires sont prévenus que l'entrée de service d'Elminster serait hantée par les restes dérangés d'un puissant magicien qui tenta d'attaquer Elminster via cette voie il y a bien longtemps, et qui a fini transformé par un de ses propres sorts. Ce magicien (au moins de niveau 20) peut être rencontré à n'importe quel tournant et peut avoir tout sort que le MD désire. Si le MD a accès au Volume 7 du Bestiaire monstrueux, l'appendice consacrée à SPELLJAMMER™, il se pourrait que ce mage fou, Malgrik Ashamber, soit rencontré sous la forme d'un magombre. Son comportement sera complètement imprévisible — dangereux, mais pas nécessairement toujours hostile.

# L'ENTRÉE DE SERVICE D'ELMINSTER

1 carré = 3 mètres



Les **burbur**s se ruent en nuée sur tout intrus, mordants et rampants. Ils peuvent sentir les gaz, liquides et pâtes qui sont des poisons pour les humains, et peuvent respirer les limons verts, les moisissures jaunes, les mousses et autres plantes inoffensives (leur nourriture favorite). Ils vont chercher ce genre de choses et les mordre. Une vingtaine de burbur peut s'attaquer aux affaires d'un homme sans armure dans un round; l'armure réduit le nombre d'attaques à sept maximum. Les **burbur**s n'arrêteront pas leur fouille curieuse et rampante tant que les aventuriers ne quitteront pas les marches.

Le mur du palier qui fait face à la première volée de marches porte une *bouche magique* barbue, si quelqu'un approche à moins de 6 mètres. La bouche dit : « Il serait vraiment plus avisé de rebrousser chemin avant qu'il ne soit trop tard. Sortez. S'il vous plaît ».

## E. Grand Hall du Golem.

La porte fermée au pied de l'escalier n'est pas verrouillée et conduit à une large pièce

haute de plafond, au sol poli et régulier, avec beaucoup d'yeux flottants, éclairée par une *lumière éternelle*. Cette pièce de 24 mètres sur 36 (haute de plafond de 18 mètres) n'a qu'une porte visible, mais partiellement cachée par une statue de pierre immobile — très finement ciselée, elle représente un humanoïde avec la rune circulaire d'Elminster sur son torse, au-dessus des mots « *Cogneur de porte. Partez* ». La massive statue se dresse devant la porte à l'extrémité de la salle, bras tendus.

La statue tourne la tête pour suivre les mouvements des intrus mais reste inactive à moins qu'elle soit attaquée (elle essaiera alors de détruire tous les intrus) ou qu'une créature d'alignement mauvais tente de passer.

« **Cogneur** », golem de pierre: INT Aucune; AL N; CA 5; Mv 6; DV 14; Pv 60; THAC0 7; #AT 1; Dg 3-24; AS : peut lancer le sort *lenteur* sur 3 mètres un round sur deux et peut *détecter le mal* sur 6 mètres; DS immunisé à tout excepté les armes dont le bonus magique est au moins égal à

+2, soigné par *transmutation de la boue* en pierre, ralenti 2-12 rounds par *transmutation de la pierre en boue*, vulnérable aux attaques normales pendant un round par *transmutation de la pierre en chair*; TAI G (5 mètres); ML 20; PX 10.000; BM (Golem).

La porte fermée derrière le golem est un leurre, qui s'ouvre sur un mur de pierres solide. Les intrus doivent chercher la porte secrète qui conduit en zone F.

## F. Le Passage.

La porte secrète s'ouvre sur un sombre couloir long de 27 mètres qui part sur la droite. À 6 mètres, il y a une porte de pierre fermée sur le mur opposé. Au bout du couloir se trouve une rougeoyante sphère de lumière, peut-être le résultat d'un sort de *lumières dansantes*. Elle flotte au-dessus des pages d'un livre qu'un bel homme barbu et âgé est en train de lire. Il est assis dans un simple vieux fauteuil, une pipe fumante à la main.

Le vieil homme, reconnaissable comme étant Elminster, lève brièvement le regard pour fixer les intrus avec un œil sévère avant de retourner à sa lecture. Il ne parlera pas et ignorera les dires et actes des intrus car il est une *illusion programmée* modifiée par la magie unique d'Elminster. Tout individu attaquant cet « Elminster » avec un sort, un objet magique ou une arme est *paralysé* pendant 5-20 rounds (un jet de sauvegarde contre les sorts à - 4 réussi permet d'éviter). Ceux qui ne sont pas en contact avec l'image (qui ne peut être détruite) sont frappés par des carreaux d'arbalète bleus qui émanent de l'image, causant ainsi la *paralysie*. Il n'y a rien de solide à la fin du passage : pas de chaise, de livre, de pipe, de lumière et aucun magicien. Tout sort lancé sur l'image est absorbé sans causer de dommages (et renforce son pouvoir, la faisant durer plus longtemps) mais déclenche un son, un soupir las du monde se fait alors entendre dans le passage.

## G. La Chambre de l'Épée.

La porte de pierre fermée se trouvant à 6 mètres le long du passage n'est pas verrouillée. La pièce de 15 mètres sur 15 derrière elle s'ouvre dans un coin; une porte en pierre fermée est visible dans le coin opposé.

Cette salle est éclairée par les flammes vacillantes de huit torches (deux par mur) tenues par des bougeoirs ressemblant à des mains bleues aux longs doigts sortant des murs.

Une table de 2 mètres se tient au centre de la pièce. En plein milieu de la table, se trouvent d'autres mains bleues, dont deux tiennent une épée longue dans son fourreau, une autre porte un bâton en bois effilé, de 30 cm de long, et une quatrième saisit un livre épais. L'épée rayonne d'éclats d'ambre vacillants.

Si des intrus passent près de la table sans toucher aucun de ses objets « magiques » (ce sont des morceaux de bois sans valeur masqués par des *illusions*), rien ne se passe. Tout sort d'attaque lancé sur la table ou ses objets, ou toute tentative de les prendre ou de les bouger, déclenche l'attaque des mains bleues : les quatre bondissent de la table, les huit des murs lancent les torches (un coup inflige 2-5 pv de dommage de feu). 18 mains supplémentaires surgissent de là où elles s'agrippaient, leur cachette sous la table. Ces 30 mains bleues sont des griffes rampantes ayant été altérées par la magie d'Elminster. Elles conservent leur chair, comme des mains vivantes, et renvoient tous les sorts comme un *anneau de renvoi de sort*. Pour le reste, elles sont identiques à n'importe quelle griffes rampantes.

**Griffes rampantes:** (30) INT Aucune; AL N; CA 7; Mv 9 (bond sur 5 mètres); DV 1/2; Pv 4; THAC0 20; #AT 1; Dg 1-4 (ennemis en armure), 1-6 (cibles sans armure); DS : immunisé au renvoi et aux effets de l'eau bénite, les armes tranchantes ne causent que la moitié des dommages; RM 100% (comme un anneau de renvoi de sort); TAI MI (15 cm ou moins); ML 20; PX 120 chaque; BM. Les armes magiques ne causent que les dégâts normaux et non magiques à ces griffes rampantes particulières, mais les bonus au toucher s'appliquent. Si ces mains peuvent s'emparer d'armes ou d'objets des intrus, elles retourneront leurs effets contre leurs anciens propriétaires.

### H. Couloir des Lumières.

La porte non verrouillée s'ouvrant à partir de la Chambre de l'Épée conduit à ce couloir en L, qui tourne sur la droite après 6 mètres.

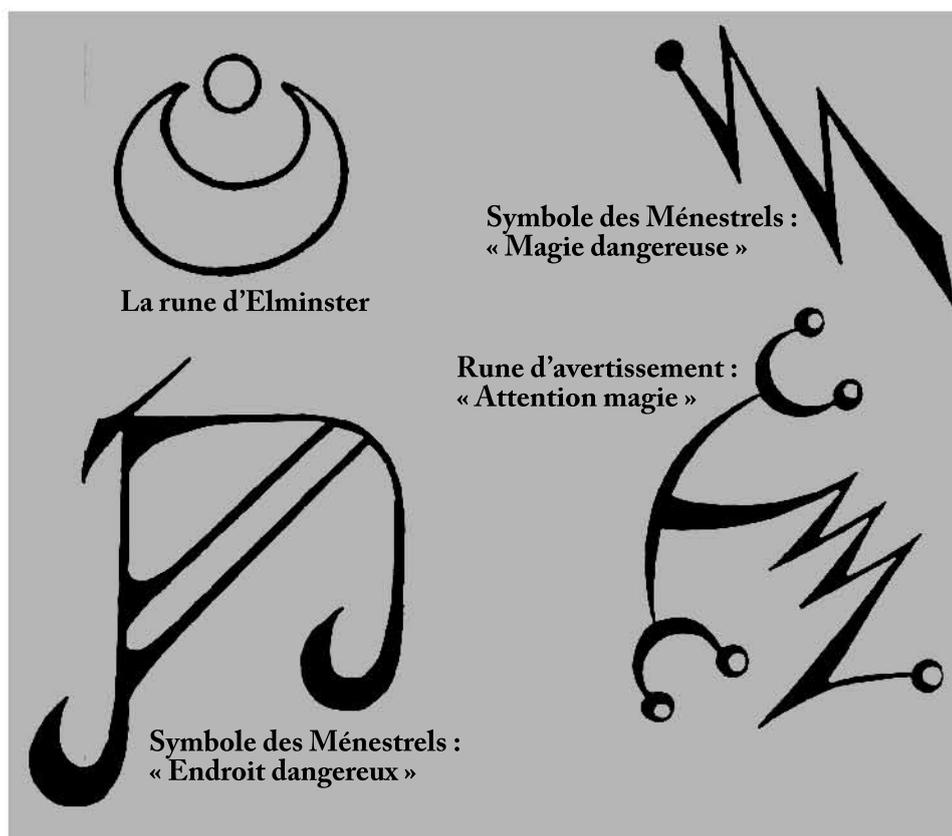
Les murs de ce couloir sont ornés avec de nombreuses sculptures imposantes : des boucliers de pierre aussi grands qu'un homme, ornés d'armoiries oubliées et émiettées. Ils sont noircis, et l'air du couloir a une odeur piquante, âcre. Lorsque le premier intrus pose un pied dans ce couloir, la raison de ces traces d'activité devient évidente : des éclairs aveuglants et crépitants d'énergie magique d'un blanc violacé bondissent et dansent de bouclier en bouclier dans un réseau de décharges d'énergie. Les éclairs illuminent le passage pendant quelques secondes, puis cessent. Quelques secondes après, ils reviennent.

Ces éclairs sont de simples illusions pouvant être traversées sans danger — sans pour autant qu'elles se dispersent. Elles ont principalement pour but de gaspiller les sorts des intrus prudents.

Après son coude, le couloir continue pendant 12 mètres jusqu'à une arche s'ouvrant sur une confortable pièce, chaudement éclairée.

### I. La Salle du Dehors.

Cette pièce de 15 m sur 15 est éclairée par un rayonnement doux et chaleureux de



*lumière éternelle* qui brille autour des bords d'un plafond suspendu (le sort a été lancé dans l'espace vide situé au-dessus du plafond, une plateforme de bois recouverte de plâtre accrochée aux murs par quatre grosses chaînes d'angle. Tout sort qui ferait tomber le plafond entraînerait 2 à 8 pv de dommages — plus les éventuels dommages dus aux flammes, si le bois a pris feu — pour tous ceux qui se trouvent sous lui dans la pièce). Il n'y a aucune porte ou autre sortie visible dans cette pièce en dehors du passage par lequel entrent les intrus.

La salle contient du vieux mobilier usé et confortable : sofas, fauteuils avec des repose-pieds, des tables de chevet, des crachoirs et quelques tableaux. Cet art est magique; les scènes changent constamment, ondulant calmement de la vue d'une lande balayée par la pluie à un rocher escarpé décrit par le clair de lune, à des bois inondés de soleil. Quelques souffles plus tard, la scène change pour un château fortifié en ruine, quelque part dans un terrain montagneux, puis des vues de bazars poussiéreux et encombrés des chaudes terres du Sud Étincelant. Les lieux sont tous réels, mais les vues ne sont pas des instantanés de la vie sur place (même s'ils peuvent être l'occasion de révéler quelque chose d'important), et ce que montrent les peintures ne peut être contrôlé.

Si elles sont attaquées, les peintures peuvent être détruites; elles n'ont aucune défense magique spéciale. Si un tableau est touché ou enlevé du mur, sa scène change immédiatement pour un vide noir dans lequel flottent deux yeux menaçants qui s'agitent pour surveiller toutes les actions autour d'eux (mieux encore, un intrus qui

retire un tableau du mur trouvera deux yeux le regardant fixement d'une manière accusatrice).

Un buffet de la pièce contient des fromages, un couteau, de la saumure, des saucisses, un tonnelet de bière et des mugs, du vin dans des verres décorés, et des carafes de vin. Toute cette provende, destinée aux invités qui doivent attendre ici, est sûre, gratuite, et de première qualité. Une magnifique femme, mince et royalement vêtue d'une longue robe repose sur un des canapés. Elle se lève, salue les intrus d'une façon amicale, se présente comme étant Ilsheen, et offre des rafraîchissements. Tous ses mouvements sont gracieux et silencieux.

Ilsheen est aimable, à l'écoute, et bavarde; elle demande aux intrus leurs noms et professions, et tente de les mettre à l'aise. Si elle juge qu'ils sont importants ou suffisamment intéressants, elle s'excuse, les avertissant de ne pas quitter la pièce, pour leur propre sécurité. Elle va chercher Lhaeo ou Elminster lui-même—tout simplement en marchant vers le premier mur et en passant au travers! (Elle utilisera cette capacité pour échapper à sa destruction, fuyant avant d'être détruites par la force et les intrus tenaces; voir détails à gauche).

### J. Le Couloir de la Chute.

Il n'y a aucune porte visible pour sortir de la Salle du Dehors (zone I). Si les intrus examinent les murs, Ilsheen les met en garde, mais ne leur barre pas le passage. La porte secrète n'est pas verrouillée et s'ouvre pour révéler un long et droit couloir sombre.

Juste derrière la porte, une grande statue sombre se dresse et bloque le

passage. Si les intrus avancent, Ilsheen les prévient encore contre les risques encourus; puis, si elle en est toujours capable, elle attaque les PJ par derrière. Ilsheen ne trahira jamais la présence de la porte secrète ou ne sortira par cette sortie du mur. Même si les intrus l'ont détruite, ils entendent encore sa voix fantomatique les mettant en garde. Si Ilsheen n'introduit pas les intrus vers la maison d'Elminster par la porte secrète, la

sombre statue attaquera, essayant d'empêcher tout intrus de passer.

**Gigur**, golem de fer: INT Aucune; AL N; CA 3; Mv 6; DV 18; Pv 80; THAC0 3; #AT 1; Dg 4-40; SA : Aucune (voir plus bas); DS : les armes tranchantes ne causent que la moitié des dommages, *Bulle anti-magique*; TAI E (6 m); ML 20; PX 15.000; BM (Golem).

Le gardien de fer, modifié par la magie d'Elminster, ne crache aucun nuage

toxique, mais dégage sur 6 mètres une sphère de *bulle d'anti-magie* pour un tour, à compter de l'ouverture de la porte secrète. Cette bulle est identique aux effets du sort, empêchant toute attaque ou effet magique à l'intérieur de sa zone d'effet (étant magiquement animé, le golem peut tout de même fonctionner, et les objets magiques ne causent que leurs dommages normaux). Gigur est vulnérable à toutes les armes mais n'encaisse que la moitié des dommages des armes tranchantes.

Derrière **Gigur**, le couloir continue, seulement éclairé par quelques yeux errants. Une porte secrète sur le mur nord conduit au cellier de la tour d'Elminster. Les intrus qui trouvent cette porte et la franchissent rencontrent soit un Elminster contrarié — décrit dans le FR7 Hall of Heroes — soit, en son absence, un rassemblement des Chevaliers de Myth Drannor (également décrits dans le Hall of Heroes). Pour les MD qui n'ont pas ce livre, les intrus peuvent rencontrer tout apprenti ou autre visiteur de la tour (donc, tout PNJ mage puissant que le MD veut utiliser).

Les intrus qui ratent la porte secrète atteignent le fond du sombre couloir, qui semble se terminer par une porte de pierre fermée.

La porte est un leurre; les 12 derniers mètres du couloir devant elle est en réalité un piège de fosse à grande échelle. Dès que l'un des intrus approche à moins de 3 mètres de la porte, les 12 mètres du sol de pierre s'effondrent subitement, entraînant les intrus 20 mètres plus bas, et causant 6d6 points de dommage.

Le sol se remet ensuite en place, forçant les survivants à se repérer à tâtons dans une caverne seulement éclairée par de pâles yeux inquisiteurs. La caverne conduit (par un long tunnel d'1,20m de diamètre, au sol rugueux et dans lequel il faut ramper) à la surface, dans un groupement de jeunes arbres non loin de l'arrière de l'Auberge du Vieux Crâne, qui se trouve juste à l'est de la route qui mène à la tour d'Elminster. Une fois que tout le monde a quitté le tunnel, il disparaît complètement, ne laissant derrière lui aucune trace de son passage. Le tunnel ne réapparaît que si quelqu'un d'autre tombe dans le piège de la fosse, et ne peut être rouvert autrement, ou servir de raccourci pour entrer ultérieurement dans le tour d'Elminster.

Les intrus qui essayent de creuser ou de miner magiquement à proximité (ou à tout moment s'ils essayent de revenir vers l'entrée de service), sont potentiellement en mesure de recevoir la visite rapide de quelques désagréables monstres convoqués par Elminster (tout ce que le MD voudra).

**Paru dans « Dungeon Magazine N°30 »**

**Scénario : Ed Greenwood**

**Illustrations : Ken Widing**

**Traduction : Marco Volo**

**Relecture : Armodelf**

Ilsheen (Garde fantôme)

CLIMAT/TERRAIN : Tout terrain

FRÉQUENCE : Rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE ACTIF : Quelconque

RÉGIME : Néant

INTELLIGENCE : 14

TRÉSOR : Néant

ALIGNEMENT : Loyal Bon

NOMBRE : 1

CLASSE D'ARMURE : 1

DÉPLACEMENT : 9, vol 9 (C)

DÉS DE VIE : 7+2 (49 pv)

TAC0 : 13

NB D'ATTAQUES : 1

DÉGÂTS/ATTAQUES : 2-16 (toucher glacial corrodant la peau)

ATTAQUES SPÉCIALES : rayon glacial (1/round, 9/heure)

DÉFENSES SPÉCIALES : Immunisé au renvoi, sans substance, traverse la pierre

RÉSISTANCE MAGIQUE : 44 %

TAILLE : M (1,80 m)

MORAL : 20

VALEUR EN PX : 5.000

Ilsheen est un garde fantôme, une catégorie rare de mort-vivant décrite dans les Ruines de Montprofond. Pour autant, les MD n'ont pas besoin de se référer à la description complète du monstre qui y est fournie, parce qu'elle est atypique, ayant été altérée par la magie d'Elminster.

Son rayon glacial (un rayon de lumière froide jaillissant d'un doigt pointé vers la cible) peut pénétrer toutes les protections magiques et les barrières dressées par des sorts inférieurs au 6e niveau, et toucher avec un THAC0 de 6. Il a une portée de 30 mètres. Une victime du rayon doit effectuer un jet de sauvegarde contre la mort magique ou subir 2-16 points d'absorption d'énergie et être atteinte de lenteur pendant 22 tours moins un tour par niveau de la victime. La lenteur peut être annulée par un sort de dissipation de la magie.

En ce qui concerne les attaques de sorts, Ilsheen a l'immunité habituelle des morts-vivants aux sorts de charme, sommeil, immobilisation et autres, incluant les poisons, la pétrification, la métamorphose, la mort magique et les attaques basées sur le froid. Contre les autres sorts, elle applique sa résistance à la magie; si elle échoue, elle subit les effets normaux des sorts.

Ilsheen peut faire briller à volonté tous les objets magiques dans un rayon de 20 mètres d'un rayonnement blanc et froid. On peut étouffer cet éclat avec dissipation de la magie, sans quoi il durera 2-8 tours.

Les gardes fantômes peuvent devenir complètement ou partiellement sans substance. Dans cet état, ils n'infligent aucun dégât mais n'en subissent aucun de la part d'attaques purement physiques. Les armes magiques lui causent des dégâts se montant à deux fois leurs bonus magiques — une épée +2 infligera par exemple 4 points de dégâts. Ignorez le jet de dommage normal de l'arme, à moins qu'il s'agisse d'une arme magique sans bonus. Dans ce cas, elle fait les dommages maximum de l'arme : une épée magique infligeant normalement 1-8 pv de dommage causera à Ilsheen 8 points de dommage par touche. Une épée non magique, malgré tout, la traverse, sans lui causer le moindre mal.

Lorsqu'elle est sans substance, Ilsheen peut traverser la terre ou la pierre sans pause et peut se battre dans le round dans lequel elle entre ou sort de cet état. Elle peut se cacher dans les murs de pierre — avec seulement ses yeux, son nez et le bout des doigts dépassant — et tendre les bras pour attaquer par surprise les intrus qui passent. Elle n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir.

# Les Rétro-clones

Le terme de rétro-clone a été inventé par Daniel Proctor, il désigne la reproduction la plus fidèle possible d'une ancienne version de D&D (voire d'un autre ancien jeu de rôle).

Classification des Clones :

- Les « rétro-clones » sont des copies les plus fidèles possibles de jeux anciens ;
- Les « quasi-clones » (near-clones) modifient de manière significative le matériau de départ ;
- Les « néo-rétros » englobe les deux catégories précédentes mais cherchant plutôt un jeu "moderne".

À noter que ce mouvement des clones est également appelé OSR (Old-School Renaissance ou Old-School Revival).

## OSRIC

La première tentative de clone est « Project74 » initié en 2003 et inachevé. Ce quasi-clone mélangeait plusieurs anciennes éditions de Dungeons & Dragons en y apportant des modifications issues du D20 system.

En 2006, initié par Matthew Finch et finalisé par Stuart Marshall, le véritable premier rétro-clone naquit : OSRIC, un jeu qui choisit de faire renaître une ancienne édition (AD&D1 en l'occurrence), en paraphrasant quasi-complètement ses règles.

Ce jeu est la concrétisation d'un mouvement né début 2000 suite à la sortie de D&D3 et la licence OGL.

## UNE FOIS LA BRÈCHE

### OUVERTE

Suite à OSRIC, plusieurs créateurs se lancèrent dans le clonage des anciennes éditions :

- Castle & Crusade quasi-clone de AD&D1
- Labyrinth Lord, rétro-clone des Basic et Expert set de 1981
- Swords & Wizardry, rétro-clone d'OD&D

Il suffit de regarder l'arbre de la toponymie et généalogie (voir page 46) pour vous rendre compte de l'étendue du phénomène.

## EN FRANÇAIS ?

Le premier clone français est un quasi-clone d'OD&D : Épées & Sorcellerie créé par Nicolas Dessaux. Portes, Monstres, Trésors : Traduction de Labyrinth Lord, rétro-clone du B/X, BECMII (ces deux jeux sont développés plus loin). Microlite74 néo-rétro clone de OD&D.

## QUEL AVENIR ?

Le mouvement OSR s'implante de plus en plus dans les pays francophones, dans les mois à venir plusieurs projets devraient aboutir (courant 2012) :

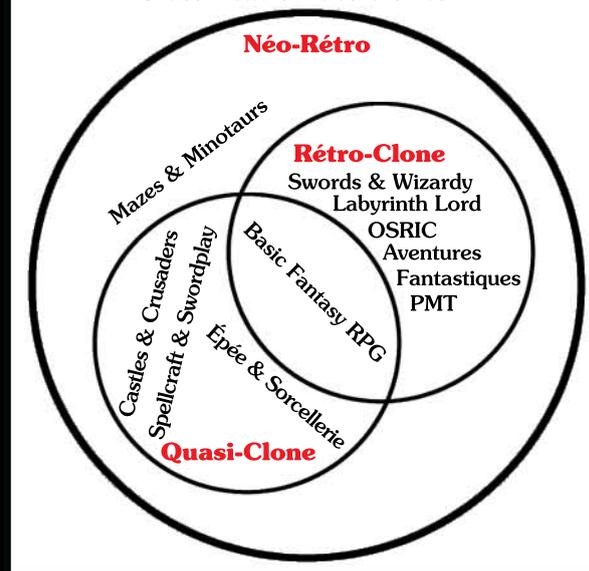
- Aventures Fantastique, le nouveau jeu de Nicolas Dessaux rétro-clone des boîtes B/X D&D
- Deux projets de traduction du Swords & Wizardry
- AD&D2 n'est pas en reste il existe différents projets, mais tous en anglais :
  - For Gold & Glory ; SERPENT ;
  - Myth & Magic

## LES AUTRES JEUX

Les autres anciens jeux ne sont pas en reste :

- Tranchons & Traquons : néo-retro de plusieurs jeux (D&D, l'Oeil Noir, Earthdawn...)
- Openquest : rétro-clone du Runequest classique
- Double Zero : le projet d'un rétroclone de James Bond 007
- GORE clone le système de L'Appel de Cthulhu

Classification des clones



## POURQUOI JOUER À UN RÉTRO-CLONE ?

Vous vous demandez peut-être pourquoi des joueurs voudraient jouer à ces jeux ? Les raisons sont multiples, mais la principale est simple : ils veulent revenir à quelque-chose qui a été perdu au fur et à mesure des nouvelles versions du jeu. De plus, les anciennes éditions n'étant plus disponibles à la vente, hormis sur le marché de l'occasion, le seul moyen de continuer à pratiquer leur jeu favoris fut le clone. Car l'idée géniale est que le copyright n'existe pas sur les règles mais sur des éléments bien spécifiques. Par exemple, dans D&D, la règle sur les combats n'est pas « copyright TSR ». En revanche, « Player's Handbook © » ou « Illithid © » sont tous des termes licenciés que l'auteur du rétro-clone ne peut pas utiliser. OSRIC fournit sur son site une liste noire de tous les termes à ne pas utiliser : <http://www.knights-n-knaves.com/osric/s3.html>. Il est donc possible « cloner » un jeu de rôle à condition de ne pas le citer une seule fois et en évitant toute référence directe.

## LIENS/SOURCES

- <http://www.retroroleplaying.com>
- <http://www.freeyabb.com/goblinoidgames/>
- <http://theresdungeonsdownunder.blogspot.com/>

# Épées & Sorcellerie

## Le retour aux sources

Premier clone (quasi-clone) Français, Épées & Sorcellerie (E&S) est un jeu de rôle inspiré des règles et de l'ambiance du premier jeu de rôle publié par Dave Arneson & Gary Gygax en 1974. Épées & Sorcellerie n'est pas une traduction du Swords & Wizardry de Matt Finch, mais l'œuvre originale de Nicolas Desseaux, alias Snorri.

L'ouvrage compte soixante pages, intelligemment organisées, dans un langage à la fois agréable et clair. Le texte est dense, mais la police de caractère est à la fois élégante et agréable à l'œil. Tout au plus notera-t-on quelques coquilles de ci, de là. Le texte est agrémenté de reproductions de gravures sur bois du XVI<sup>e</sup> siècle, qui offrent une certaine unicité, et une ambiance très évocatrice.

## Un jeu sans D20

Après l'Introduction, le chapitre Personnages débute par un bref paragraphe « Comment jouer ? », et un autre sur les dés, en l'occurrence le d6, seul utilisé dans tout le jeu, comme dans Chainmail. Les caractéristiques sont les six caractéristiques classiques, mais vont de 2 à 12 (2d6), et les ajustements de -2 à +2.

Les classes sont les trois originelles, rebaptisées guerrier, prêtre et sorcier, les races, appelées « peuples », sont, là encore très classiques - elfe, halfelin, nain, orque -, chacune ayant des capacités spéciales tirées pour la plupart de Chainmail. Le guerrier, par exemple, dispose d'attaques multiples contre des adversaires de plus faible niveau, et au plus haut niveau, devient immunisé à la peur tout en provoquant un jet de moral chez l'ennemi ; le sorcier peut voir dans les ténèbres et y disparaître, ou peut encore utiliser sa magie en combat comme une arme. Il n'y a pas de limite

de niveau, mais les personnages non-humains cessent de gagner des dés de vie à un certain point. Les peuples sont assez génériques dans leur description, afin de permettre facilement à un maître du jeu de les adapter à sa campagne.

Il n'y a pas de liste d'équipement, mais les PJ commencent avec un paquetage de base selon la classe. La classe d'armure est ascendante, et les personnages ayant une haute dextérité peuvent utiliser cette caractéristique en lieu de CA, mécanisme original qui permet de créer des personnages de spadassin agile dans la tradition d'un Souricier Gris.

Le jeu emploie les trois alignements Loi, Neutralité et Chaos.

## Du bon sens

Le deuxième chapitre, l'Aventure, propose un système de résolution des actions proche du système d20, mais ce dernier est remplacé par 2d6 + ajustements versus un seuil de difficulté. Il n'y a pas de système de compétences, mais le MJ peut attribuer un bonus selon le background du personnage. L'auteur invite ici au bon sens pour savoir quand les dés sont nécessaires ou superflus. Les jets de sauvegarde dépendent des caractéristiques, avec un seuil fixe de 10. Divers dangers sont décrits, ainsi que les règles gérant les rencontres et l'expérience. Celle-ci, comme dans OD&D est accordée pour les monstres vaincus à raison de 100 points par DV, pondérés selon le niveau des personnages. La règle des points d'expérience pour l'or gagné ou dépensé, ou des points pour le scénario est également proposée.

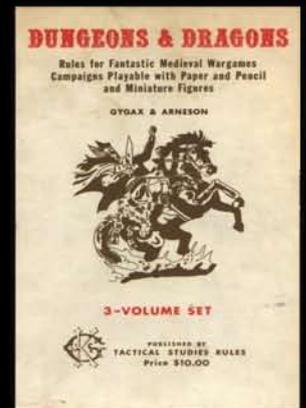
Le Combat est probablement là où les influences de Chainmail et de son Man-to-man system sont le plus visibles. Le round est divisé en différentes phases de mouvement, tirs, sorts et mêlée. Il n'y a pas de règle pour l'initiative, et cela demandera

## FICHE-JEU

Quasi-clone



=



peut-être un travail d'arbitrage au MJ pour savoir qui agit et quand. Le corps-à-corps évite le scénario de « Je frappe, tu frappes... » : les jets d'attaques étant simultanés, l'adversaire ayant le meilleur score frappant le premier. S'il touche son adversaire, celui-ci perd alors son attaque. Toutes les armes infligent 1d6 de points de dégât (+1 pour les armes à deux mains), et les points de vie fonctionnent comme dans D&D. La suite du chapitre propose ensuite différentes règles pour le combat à deux armes, à mains nues, contre plusieurs adversaires, et des règles pour le bris des armes ou des boucliers, aussi issues du Chainmail ou d'anciennes éditions, et des règles pour le moral des monstres. Le combat de masse est évoqué.

## Low fantasy

La Magie rappelle le système ancien, mais avec des différences. La

préparation des sorts est beaucoup plus longue et contraignante et doit se faire avant l'aventure, le lanceur de sorts gardant ainsi la même sélection tout au long de celle-ci. En contrepartie, les sorts sont renouvelés automatiquement chaque jour, et un sort mémorisé peut être lancé plusieurs fois. Les règles sont les mêmes pour les prêtres comme les sorciers (livre de sorts, liste limitée). Les sorciers ont la possibilité de lancer des contre-sorts, et d'employer la magie pour des effets mineurs. La fabrication d'objets magiques est plus facile que dans D&D. La liste de sorts, enfin, ressemble aux listes de Men & Magic. Les sorts ont des durées et portées proportionnelles au niveau du lanceur. Là encore, certains comportent des variations, aussi les MJ et joueurs auront intérêt à en lire attentivement les descriptions.

## Monstres et trésors

Le chapitre Monstres reprend la plupart des créatures de Monsters & Treasure, plus quelques monstres ou humanoïdes monstrueux originaux.

Les statistiques sont réduites : dés de vie (niveau), bonus d'attaque, classe d'armure, mouvement, alignement, suivies d'une courte description, où quelques clins d'œil aux LBB ont pu se glisser (des gobelins barbus ?).

Le dernier chapitre, Trésor, est le plus court (une page). Il n'y a pas de table ou de liste de trésors et objets magiques pré-établie. Au lieu de cela, l'auteur propose un système simple pour générer rapidement les trésors des montres en fonction de leur puissance, et laisse l'essentiel de la création d'objets magiques au maître du jeu, invitant à inventer ses propres objets en fonction de l'ambiance de la campagne, tout en proposant quelques exemples.

Les dernières pages sont consacrées à des tables récapitulatives, à un exemplaire de fiche de personnage (avec une coquille, malheureusement) et à l'index.

## En conclusion

A mon sens, Epées & Sorcellerie est un excellent produit qui, malgré certaines mécaniques « modernes »



comme un système de résolution d'action unifié, ou une classe d'armure ascendante, a parfaitement su restituer l'esprit d'un jeu « Old School », cela grâce à « l'esthétique » du double d6, mais aussi – et surtout – par le caractère modulable des règles, simples mais complètes sans chercher à être exhaustives, et les conseils de l'auteur. Comme vous l'aurez compris, il présente assez de variations par rapport à D&D, pour n'être ni un clone fidèle d'OD&D, ou une simple version 2d6 d'un système « D20-lite ». Au lieu de cela, Nicolas Dessaux nous propose un jeu à part entière, qui, tout en puisant largement dans les sources de D&D, tente de restituer ce qui pouvait être l'esprit des campagnes primitives de Dave Arneson ou Gary Gygax. Ses différences pourront surprendre ou déstabiliser les habitudes établies de certains, mais le système est suffisamment souple pour permettre à tout un chacun de faire les modifications qui lui conviennent.

### FICHE TECHNIQUE

Epées & Sorcellerie est un quasi-clone français écrit par **Nicolas Dessaux**

**Corrections et suggestions :** Léandre Bernier, Antoine Fournier, Celine Pavros, Fabrice Philibert-Caillat, Laurent "Tarlune"

**Playtest :** Léandre Bernier, Celine Pavros, Theodore Latorre, Morgan Shay, ainsi que toute l'équipe de Thugs, Elves & Crusaders

**Illustrations :** Toutes les illustrations proviennent de l'Historia de gentibus septentrionalibus d'Olaus Magnus, publiée en 1555. La couverture est de Viktor Vasnetsov. Elle appartient au domaine public et sont issues de commons.wikimedia.org/ Epées & Sorcellerie est publié sous licence OGL.

**Éditeur :** Brave Halfling Publishing

**Date de publication :** Le 9 février 2009

Vous pouvez le commander en version imprimée N&B (livret souple de 64 pages) ici:

<http://www.lulu.com/content/5988683>

Ou le télécharger gratuitement en PDF là:

<http://www.lulu.com/content/6032837>

ENTHOUSIASME



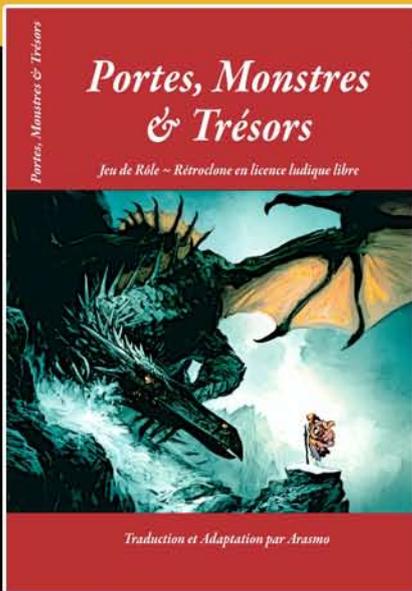
Porphyre77

### LES VIEILLES LICHES



par Galliskinmaufrius

## Portes, Monstres & Trésors



### FICHE TECHNIQUE

PMT est un rétro-clone français écrit par **James Manez**

**Traduction/adaptation :** Arasmo, avec l'aide de Morkdhull et de Piouh

**Correction :** Tevildo et Thanatos

**Mise en page :** Etory pour la couverture, Arasmo pour la mise en page intérieure

**Illustration de couverture :** Neocaos sous licence Creative Commons

**Date de publication :** Le 23 février 2012

Vous pouvez le commander en version imprimée N&B (livret souple ou couverture rigide de 160 pages) ici: <http://www.lulu.com>

Ou le télécharger gratuitement en PDF là:

<http://www.le-scriptorium.com>

ENTHOUSIASME



Portes, Monstres & Trésors (PMT) est la traduction en français par James "Arasmo" du jeu de Dan Proctor, Labyrinth Lord (LL). LL appartient à la famille des rétro-clones, et tente de recréer l'ambiance de l'édition B/X de Donjons et Dragons.

#### LE CONTENU :

- Après le sommaire, une courte introduction présente les bases du jeu.

- **Le deuxième chapitre** (15 pages) : Traite de la création de personnages. Celle-ci reprend les règles de base de Donjons et Dragons, on peut donc créer des Magiciens, Guerriers, Prêtres ou Voleurs, mais aussi des races en tant que classes: elfes, nains et halfelins. Les alignements possibles sont Loyal, Neutre, ou Chaotique. Les personnages humains (guerriers, magiciens, prêtres et voleurs) sont limités au 20ème niveau, tandis que les nains, elfes et halfelins sont limités respectivement aux niveaux 12, 10 et 8. Les dés de vie sont ceux de l'édition B/X (d8 pour les guerriers et les nains, d6 pour les prêtres et elfes, d4 pour les voleurs et magiciens).

- **Le troisième chapitre** (31 pages) : Les sorts des elfes, magiciens et prêtres. Les sorts sont définis par leur niveau, leur portée et leur durée, les descriptions sont claires et concises. Ce sont ceux qui figuraient dans l'édition B/X, revus légèrement dans certains cas mais le plus souvent très fidèles.

- **Le quatrième chapitre** (9 pages) : L'Aventure, décrit comment gérer les situations autres que celles liées au combat : mouvement, personnages non joueurs, expérience...

- **Le cinquième chapitre** (12 pages) : Rencontres et combats, détaille toujours de manière très concise et claire les différentes situations pouvant se présenter au cours du combat. Le tout est totalement fidèle à la version B/X de D&D (initiative sur 1d6, etc). Cependant des règles optionnelles parsèment le chapitre (test de caractéristique se faisant avec 1d20, sous la caractéristique, assorti d'un modificateur de +4 à -4, classe d'armure ascendante, jet de sauvegarde unique). À noter que ces deux dernières règles

optionnelles ne sont pas présentes en VO et sont empruntées à Sword & Wizardry. Tout ceci est couvert en 12 pages, on est loin des chapitres interminables sur le combat des versions modernes de D&D.

- **Le sixième chapitre** (48 pages) : contient une liste de monstre complète; les classes d'armures descendantes et ascendantes (entre crochets) sont fournies pour chaque monstre. Chaque monstre a droit à une petite description rapide, de quoi se faire une idée en un coup d'oeil tout en laissant place à l'imagination. Un régal.

- **Le chapitre 7** : Trésors, contient une liste conséquente d'objets magiques en plus des trésors monétaires.

- **Le chapitre 8** : donne quelques conseils au meneur de jeu, et contient un mini exemple de donjon, le repaire d'une tribu de Morlocks.

#### Appréciation globale (et subjective) :

Quel plaisir de créer un personnage en 10 minutes, de voir ses caractéristiques tenir sur une seule feuille de personnage toute simple ! Le jeu est limpide, la présentation claire et ordonnée, la jouabilité maximale. On est bien en présence d'un véritable clone de l'édition B/X, avec l'avantage que toutes les règles sont rassemblées en un seul manuel. Les règles qui n'étaient pas présentes dans l'édition B/X sont, à quelques exceptions près, signalées comme étant optionnelles. La traduction de PMT est très fidèle au jeu original, Labyrinth Lord, qui est certainement une des versions les plus réussies de la gamme toujours grandissante des clones. Les règles sont cohérentes d'un bout à l'autre et d'une simplicité infantine.

Le manque d'illustrations se fait rapidement oublier, tant le manuel est pratique. En 168 pages, on dispose de tout ce qu'il faut pour jouer, en français et avec la possibilité de commander des exemplaires papiers.

Des aides de jeu de création française paraissent régulièrement sur le site du scriptorium, ce qui contribue à assurer un suivi créatif français. La gamme VF de PMT est donc bien vivante et dynamique !

Souricier

# LE MOT EN PLUS

Petit jeu de questions & réponses

**James Manez pour Portes, Monstres & Trésors**

## Qu'est-ce que PMT ?

PMT est une traduction du contenu libre de Labyrinth Lord, rétroclone de D&D B/X. En dehors de quelques modifications mineures de présentation, la traduction se veut fidèle à la VO.

## Pourquoi PMT ?

Parce que je connaissais D&D surtout via ses incarnations WOTC et que la traduction de Labyrinth Lord m'a permis de découvrir un style de jeu rafraîchissant par rapport à mes propres habitudes rôlistiques (j'ai surtout joué à Runequest et à Herowars) ;

Parce que je voulais m'initier à l'autopublication ;

Pour avoir une version de D&D B/X en français que l'on peut utiliser sans avoir peur d'abîmer le bouquin original !

## Qui a participé au projet ?

Morkdhull et Piouh : aide à la traduction du chapitre 6 ;

Etory : réalisateur de la couverture ;

Neocaos : illustrateur de la couverture ;

Tevildo et Thanatos : correcteurs ;

Arasmo : animateur du projet, traducteur principal.

Les personnages qui ont contribué à l'amélioration du texte : kixkool, hegan, gangrene93, Ugo le Cartographe.

## Quelles sont Les aides de jeu déjà réalisées ?

- Nouvelles classes: assassin, moine, paladin ;
- Kit de démarrage ;
- Compendium des tableaux du livre de base ;
- Fiche de personnage ;
- Cadre de jeu : Chaosmos.

## Qu'est-il prévu pour PMT ?

-Traduction progressive du contenu libre de l'Advanced Companion.

- PMT Néo, une version avec un système unifié

## Un mot à rajouter ?

La première version imprimée (pas de date sur la page de garde) comporte pas mal de coquilles : je n'aurais pas dû la sortir aussi tôt ! J'adresse mes excuses aux premiers acheteurs, qui peuvent trouver sur la page de téléchargement de PMT un errata recensant les erreurs les plus importantes qui ont été trouvées. Les erreurs ne sont pas dramatiques en soi, mais j'ai quand même un peu honte de ne pas les avoir remarquées ! Bien entendu, les versions PDF et imprimées ont été mises à jour depuis.

**Snorri/Nicolas Dessaux pour Épées & Sorcellerie**

## Qu'est-ce que E&S ?

Lorsque j'ai commencé à m'intéresser à l'OSR et au mouvement des rétro-clones, il n'existait pas vraiment d'équivalent en français, pas plus que de traductions. L'idée a trotté dans ma tête quelques temps, et j'ai jeté mon dévolu sur OD&D - les règles originales de 1974. C'est un choix étrange, a priori, puisque c'est une version du jeu qui n'a jamais été publiée en français. Mais c'est un objet fascinant, qui oblige à se confronter avec les racines mêmes de notre hobby. J'ai essayé de créer quelque-chose qui rende à la fois compte d'OD&D et de son ancêtre immédiat, le jeu de combat à figurines Chainmail, et qui soit immédiatement jouable pour un joueur actuel. J'ai essayé de me tenir au format des 64 pages, qui est celui des jeux de la fin des années 70 et du début des années 80. C'est sans doute ce qui fait qu'E&S est vu comme un jeu d'initiation, renforcé par l'emploi des dés traditionnels (les d6).

## Qu'est-il prévu après E&S ?

Une fois E&S terminé, j'ai eu envie de lancer un nouveau projet qui correspondrait plus au jeu que j'ai le plus joué, c'est à dire la version classique de D&D. C'est l'origine d'Aventures fantastiques \*, qui puise son nom dans le sous-titre de la boîte rouges « un jeu d'aventures fantastiques ». Au fur et mesure des discussions autour du projet, sur le forum, et en lisant ce qui se racontait sur des forums anglo-saxons, il m'a semblé qu'il y avait une demande pour un jeu qui aurait la simplicité et l'efficacité de D&D, mais qui présenterait quelques caractères d'AD&D : la division classe / peuple, certaines classes et certains monstres iconiques. C'est comme ça que le jeu a pris peu à peu sa physionomie actuelle, grâce à l'aide de nombreux relecteurs et de remarques faites sur le forum. Je souhaite qu'Aventures fantastiques soit un jeu dans lequel la communauté se reconnaisse et qu'elle puisse s'en emparer : pour que l'OSR francophone vive et se développe, il faudra publier des scénarios, des aides de jeu, bref de quoi alimenter les tables de jeu. Les traductions sont une étape importante, mais on ne peut pas s'arrêter là.

\* Nous reparlerons plus longuement de « Aventures Fantastiques » dans le N°3 de la Gazette du Donjon à paraître fin 2012.

# Toponymie et généalogie de Dungeons & Dragons

par Soner du

Couleur des cadres :

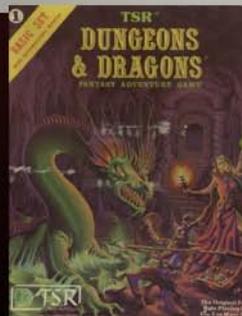
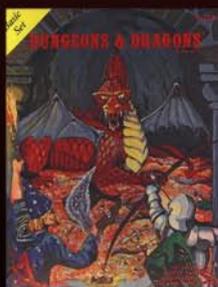
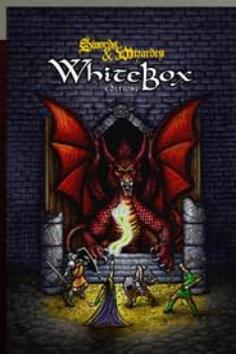
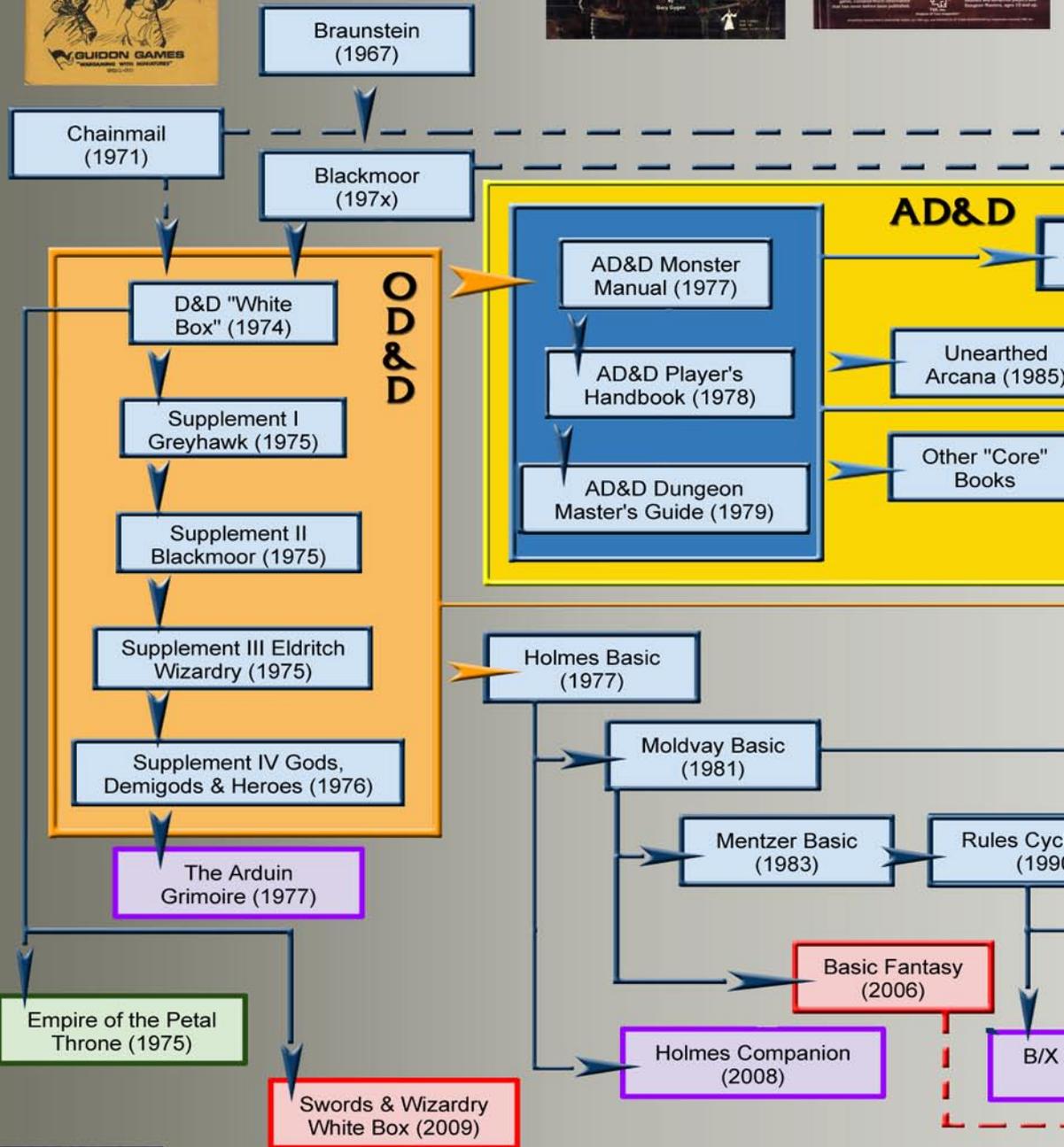
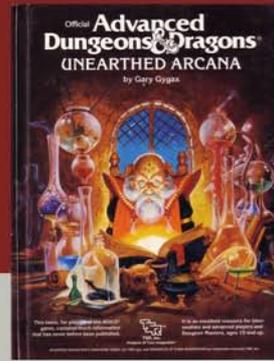
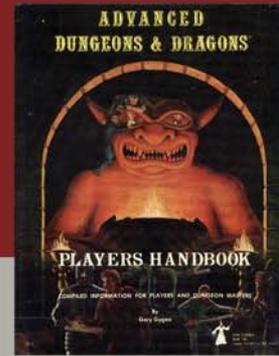
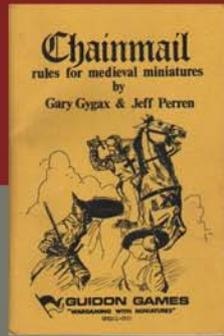
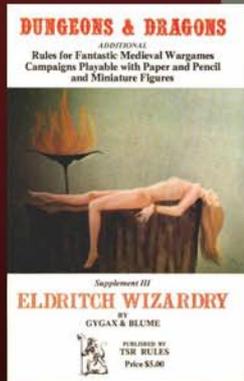
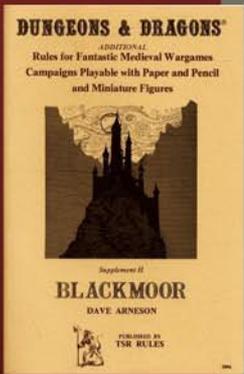
Rouge : rétro-clone ou quasi-clone

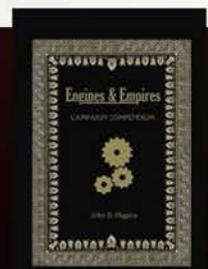
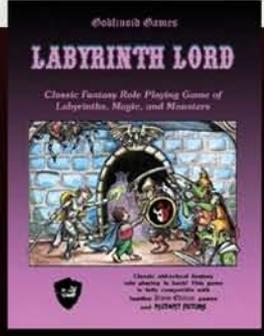
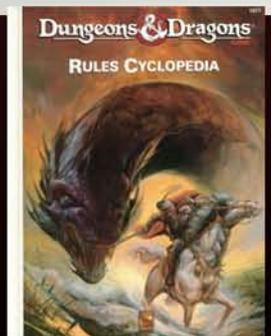
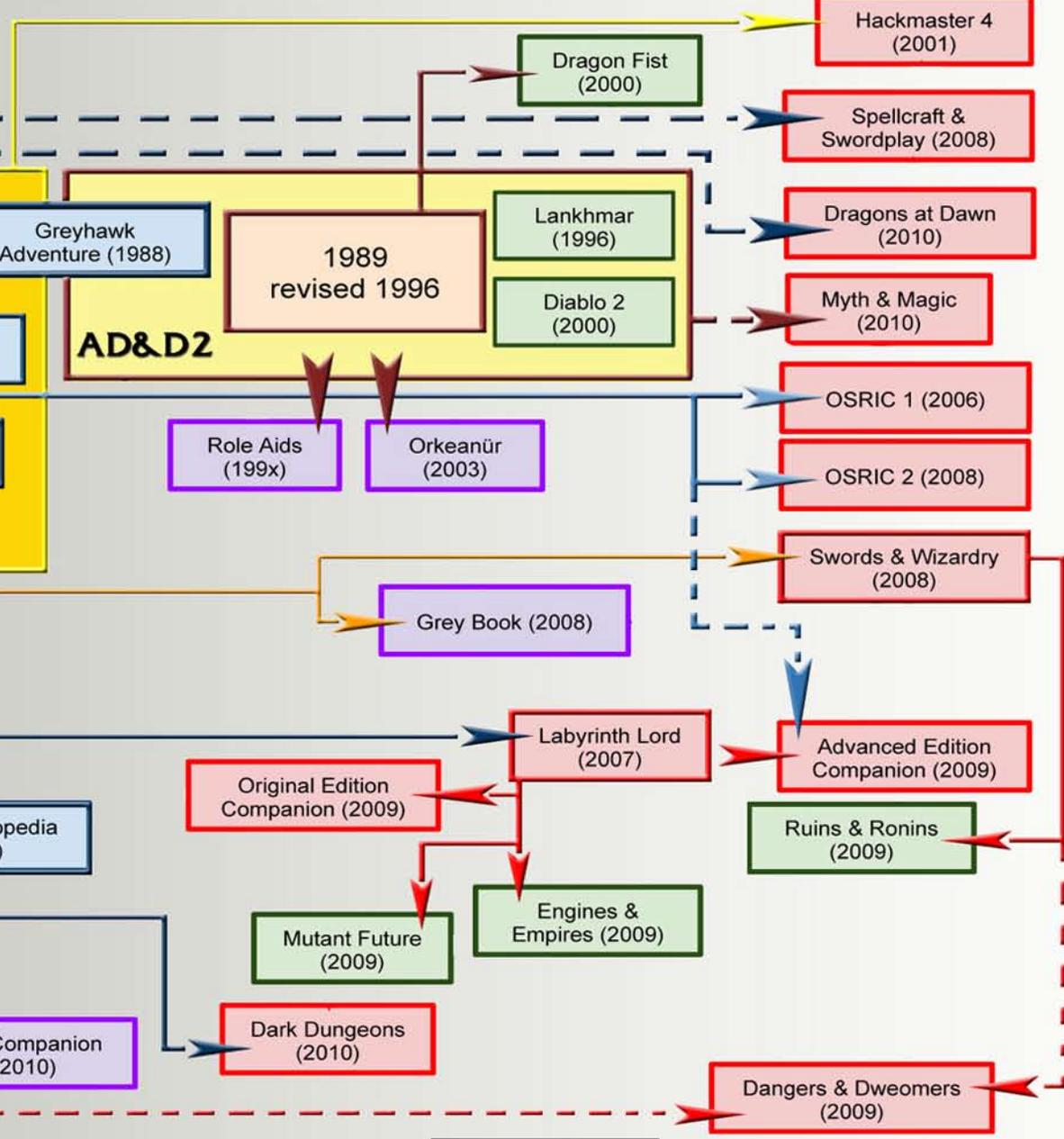
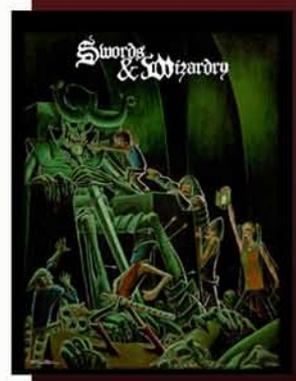
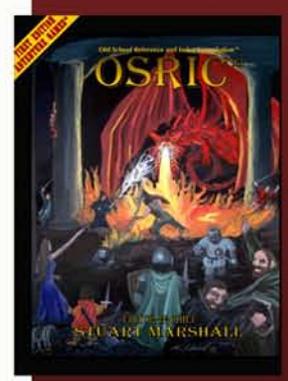
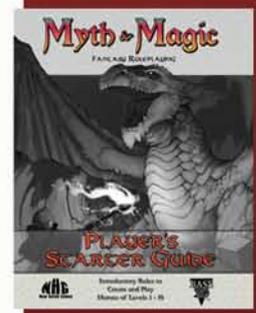
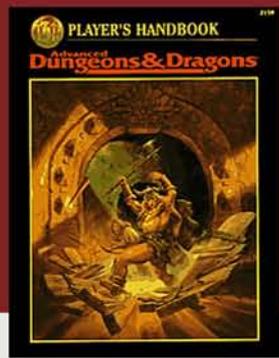
Vert : néo-clone ou non-D&D

Violet : filiation ou légalité douteuse

Pointillés : inspiration

Trait plein : filiation directe

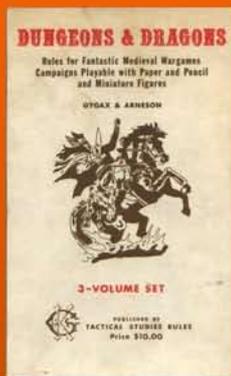




# POUR RÉSUMER

## Principaux clones VO & VF

### Original D&D Set



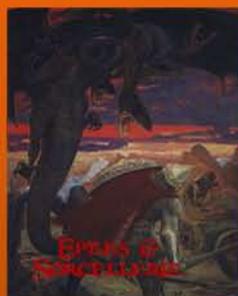
=

### Microlite74\*



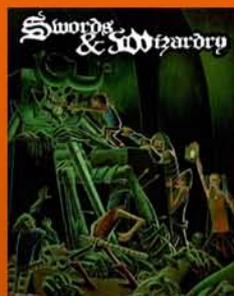
<http://www.retroroleplaying.com/content/microlite74>

### Épées & Sorcellerie



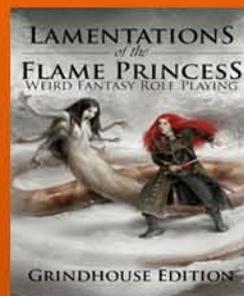
<http://sites.google.com/site/wizardinabottle>

### Swords & Wizardry\*



<http://www.swordsandwizardry.com>

### Lamentations of the Flame Princess



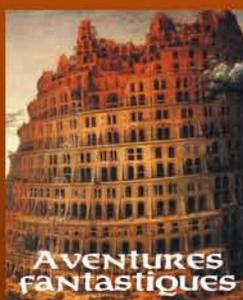
<http://www.lotfp.com/RPG>

### B/X, BECMI



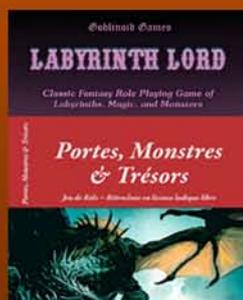
=

### Aventures Fantastiques\*\*



<http://sites.google.com/site/wizardinabottle>

### Labyrinth Lord / Portes, Monstres & Trésors



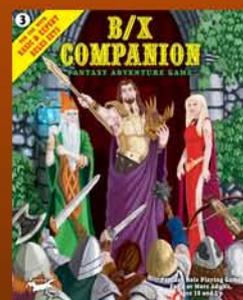
<http://www.le-scriptorium.com>

### Basic Fantasy Role-Playing Game



<http://www.basicfantasy.org>

### BX Companion



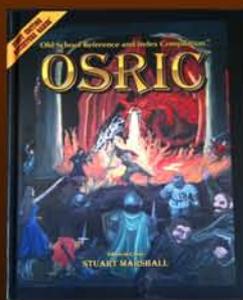
<http://bxblackrazor.blogspot.fr>

### AD&D1



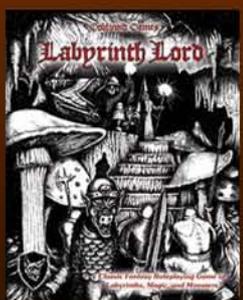
=

### OSRIC



<http://www.knights-n-knaves.com/osric>

### Labyrinth Lord: Advanced Edition Companion



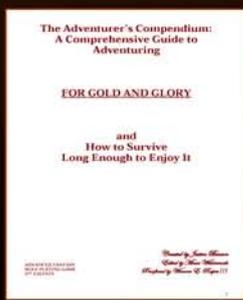
<http://www.goblinoidgames.com/labyrinthlord.html>

### AD&D2



=

### For Gold & Glory



<http://www.fcysquare.com>

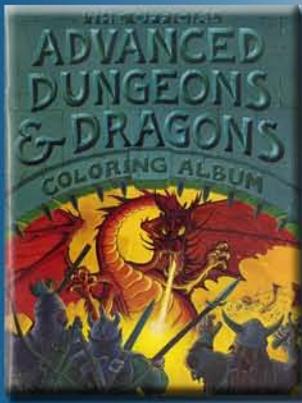
### Myth & Magic



<http://www.newhavengames.com>

\* En cours de traduction  
\*\* Bientôt disponible

Microlite74 ; Aventures Fantastiques, et Sword & Wizardry seront détaillés dans le prochain numéro.



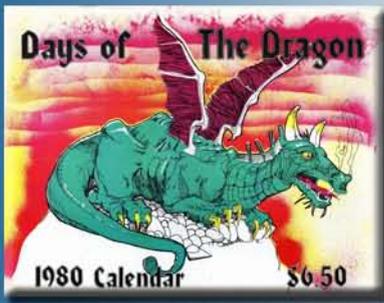
**THE OFFICIAL  
DUNGEONS & DRAGONS  
COLORING ALBUM  
(1979)**

Auteur(s) : Gary Gygax  
Illustrateur(s) : Greg Irons  
Lieu de Publication : USA  
Format : 32 pages à couverture souple  
ISBN : 0-89844-009-2  
Éditeur : Troubador Press

1979 - 1981

**DONJONS & DRAGONS  
ET LES PRODUITS  
DÉRIVÉS**

Au début des années 1980, le business basé autour de D&D est plutôt impressionnant. En effet, sans compter TSR, Inc. pas loin de 30 sociétés ont sorti toutes sortes de produits que nous allons vous faire découvrir au fil des numéros.



**CALENDRIER  
(1980)**

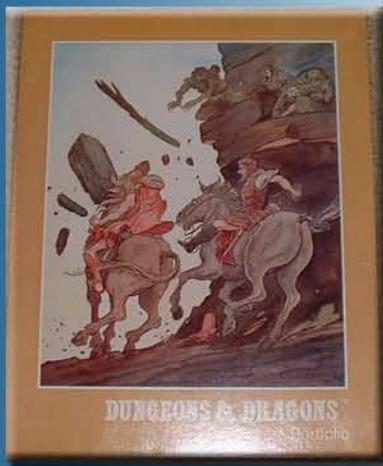
Illustrateur(s) : Bill Hannan, Dale Carson, Elladan Elrohir, Dean Morrissey, John Barnes, Phil Foglio, and John Barnes  
Lieu de Publication : USA  
Éditeur : TSR Hobbies

**TRANSFERTS**



**RUB DOWN PICTURE  
TRANSFERS  
(1981)**

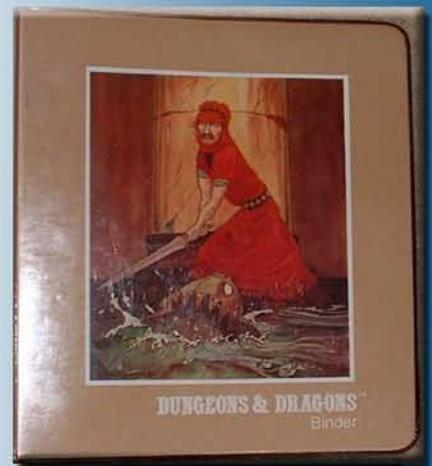
Lieu de Publication : USA  
Éditeur : FNR International Corp.  
Autres produits disponibles :  
Set 1500-1 : Dragons, géants, demi-humains.  
Set 1500-2 : Monsters  
Set 1500-3 : More monsters  
Set 1500-4 : Humanoïdes & morts vivants  
Set 1600-1 : From The Monster manuel  
Set 1600-2 : Fiend folio characters  
Set 1600-3 : More Fiend folio characters  
Set 1600-4 : Player characters



**PORTFOLIO**

**D&D PORTFOLIO  
AMBUSH BEND  
(1981)**

Code : 0854  
Illustrateur(s) : Alex Nuckols  
Lieu de Publication : USA  
Éditeur : St. Regis Consumer Products  
Autres produits disponibles :  
D&D Portfolio - mage attack  
D&D Portfolio - goblin ambush  
D&D Portfolio - dragon cliff  
D&D Portfolio - water beast  
D&D Portfolio - mage attack  
D&D Portfolio - dragon melee



C  
L  
A  
S  
S  
E  
U  
R

**D&D BINDER - WATER BEAST  
(1981)**

Illustrateur(s) : Alex Nuckols  
Lieu de Publication : USA  
Éditeur : St. Regis Consumer Products  
Autres produits disponibles :  
D&D Playing Aids Binder - dragon master  
D&D Playing Aids Binder - players hand-book cover  
AD&D Playing Aids Binder - berserker steed  
AD&D Playing Aids Binder - the summoning



**CAHIER À SPIRALE**

**AD&D PLAYING AIDS SUBJECT  
BOOK - GOBLIN AMBUSH  
(1981)**

Illustrateur(s) : Alex Nuckols  
Lieu de Publication : USA  
Éditeur : St. Regis Consumer Products  
Autres produits disponibles :  
AD&D Playing Aids Subject Book - death rider  
AD&D Playing Aids Subject Book - sea beast

# L'ANTRE DU ZULGOR

Une Nouvelle de CASEONE

« Rien ne peut être fait à la fois précipitamment et prudemment. »

Publius Syrus

Les gouttes d'eau glissaient sur le heaume du chevalier puis sur les plaques de son armure avant de se perdre dans un ruisseau d'eaux usées. Pchhhhit, faisait parfois l'une d'elles en entrant en contact avec la flamme de sa torche. La chaleur et l'humidité ambiante rendaient le port de son armure presque insupportable. Malgré cela, notre homme continuait son chemin à travers les boyaux tortueux des égouts de la cité.

Sire Hugo de la Rudentaille avait traversé une grande partie du Vieux Continent et affronté de nombreux dangers avant de découvrir la cité portuaire d'Hürssalin. Il savait qu'il pouvait tenter sa chance ici, afin de trouver gloire et fortune. Troisième fils du Duc de la Rudentaille, Hugo n'avait eu que deux solutions pour enfin quitter la demeure familiale : la foi ou bien les armes... Ce grand gaillard de six pieds de haut n'avait plus rien à apprendre des maîtres d'armes payés grassement par son père, il lui fallait désormais relever des défis à la hauteur de son ambition.

C'est à la « taverne du Zulgor » qu'il saisit sa première opportunité. L'établissement très fréquenté du quartier marchand était célèbre par-delà les murs d'Hürssalin. En effet, sa cave donnait accès au premier réseau d'égouts de la cité qui était, depuis trois cent ans environ, totalement désaffecté. C'est le seigneur Raoul le Fort qui en avait décidé ainsi, suite au projet de réaliser un nouveau système d'écoulement des eaux usées plus grand et plus efficace.

Cependant, la légende voulait qu'une créature d'origine démoniaque (c'est ce que disaient les gens du quartier...) ait été libérée dans ce dédale sous-terrain par un vieux mage dément, dont le nom était désormais oublié.

Nombreux sont ceux qui avaient tenté de ramener la tête de la créature, aucun d'entre eux n'était remonté à la surface.

Philimont, le propriétaire de la taverne, proposait la somme de mille



pièces d'or à celui qui parviendrait à défaire la créature. Bien entendu il en profitait pour récolter un pourcentage sur l'argent des paris qui étaient organisés dans son établissement et les lieux ne désemplissaient pas, de jour comme de nuit. Les règles concernant les participants étaient précises : ils avaient le droit de descendre avec leur équipement, mais aucune créature ne pouvait les accompagner. Tous les objets et armes pouvant produire une déflagration étaient également interdits : Philimont ne tenait pas à ce que l'on détériore les fondations de son établissement.

Aldebert, notaire assermenté par le Grand Conseil de la cité, réglait les détails administratifs en cas de non-retour du participant. Ce vieillard au sourire malhonnête préparait des assurances et autres contrats, en échange de quelques pièces d'or. Ce service n'était pas obligatoire mais dans le cas d'Hugo cela s'imposait. Il était le fils d'un noble, ne l'oublions pas.

C'est d'ailleurs à son père que pensait Hugo en scrutant les reflets agités que renvoyait la flamme de sa torche sur la fine lame de son épée longue. Elle lui avait été remise par l'auteur de ses jours pour ses quatorze printemps. Quelle fierté il avait pu ressentir ce jour-là. Une lame, une vraie, il en avait toujours rêvé. Fini les épées en bois destinées aux novices, il se sentait homme en serrant la fusée avec poigne. Son pommeau était gravé du sceau familial : un épi de blé flanqué de deux étoiles. Sur la garde était simplement gravée une inscription : « Respect et Honneur ».

Splatch !

Le bruit, si soudain, stoppa net Sir Hugo dans sa précipitation.

Skrouiiiiik !

Un rat noir, de la taille d'un chat, détalait droit devant dans l'ombre du tunnel. Ce premier avertissement ne manqua point d'alarmer Sire Hugo, il devait désormais être plus attentif. À quoi pouvait bien ressembler ce Zulgor, pensa-t-il ? Il avait entendu bien des choses à son sujet : « j'te dis

*qu'il a trois yeux, par tous les dieux ! »,  
« Si tu sens une odeur de soufre, prends tes  
jambes à ton cou et rebrousse ton chemin. »,  
« Si tu veux mon avis, ... ».*

*« Bah... On verra bien », se dit-il.*

De toutes les manières, son arme avait été bénie par un prêtre itinérant de passage dans la taverne. Selon ses dires, une simple décapitation permettrait au chevalier de détruire définitivement cette vile créature. Il ne regrettait pas l'offrande faite de cinq pièces d'or, pour voir le prêtre frotter la lame de son épée avec l'huile des dieux...

Au bout d'un certain temps, notre homme pensait être perdu lorsqu'il découvrit une salle assez grande, dont le sol était jonché de détritrus et autres ordures. Une faible lueur blafarde, provenant d'une petite ouverture au plafond, permettait d'entrapercevoir un autre passage de l'autre côté. Sire Hugo serra un peu plus fort son épée de sa main droite et inspira profondément, avant de continuer son chemin droit devant lui.

*« Zuuulgoooooor ».*

Le nom ainsi prononcé, résonna de tout son poids dans la salle et fit bourdonner les oreilles du guerrier. À ce moment précis, une forme de la taille du chevalier se dressa à l'entrée du couloir en face de lui. La créature démoniaque (cela ne faisait plus aucun doute) avait deux longs bras qui touchaient presque le sol, son corps couvert de poils semblait difforme et ne ressemblait à rien de connu par l'humain. Son cou épais, qui penchait anormalement vers la droite, était surplombé par une gueule énorme d'où pointaient des crocs acérés.

*« Par tous les dieux, Zulgor ! Je fais le serment de te pourfendre et de ramener ta tête à la surface »,* lança le chevalier d'une voix grave et assurée. Il cria à s'époumoner en chargeant la créature en face de lui, se concentrant sur l'unique coup qui lui permettrait de décapiter le démon.

Crac ! Le sol se déroba soudainement sous les pas lourds du chevalier en armure.

Une trappe avait soigneusement été dissimulée au centre de la salle et c'est quelques mètres plus bas que Sir Hugo termina sa course, la poitrine transpercée par un pieu parfaitement taillé pour l'occasion.

*« Qu'est-ce qu'il fait chaud sous ce masque », grommela la créature en soulevant le déguisement qui lui servait de tête.*

*« C'est bon, tu peux venir »,* ajouta-t-il encore.

Un homme, qui se tenait caché dans l'ombre derrière lui, s'approcha puis se pencha au-dessus de la trappe.

*« Qu'est-ce qu'ils sont cons ces chevaliers, ça marche à tous les coups »,* dit-il à son tour.

*« T'as raison Philimont, mais faudra trouver autre chose pour ces pieux qui détériorent les armures, elles sont toutes invendables... »*

Une Nouvelle de Caseone



# 20 questions à un Maître du Donjon

Squilnozor



Traducteur

Squilnozor - Le réaliste

1 - Depuis quand maîtrises tu ?

Je dirais de 1987 à 1999, plus ou moins.

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

Ça parlait pas mal de JdR dans Jeux & Stratégie, ce qui m'a donné envie. J'ai trouvé la boîte de base rouge dans un magasin de jouets près de chez moi, et j'ai tout de suite été MJ, avec pour premiers joueurs mes soeurs et mon cousin. Par la suite, je suis presque toujours resté MJ. Je ne suis donc pas vraiment "passé de l'autre côté de l'écran".

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

D&D BECMI. Enfin... En réalité je m'en fous un peu ; à mon avis les différences entre D&D, AD&D et AD&D2 sont si minimes que je ne fais pas de différence.

4 - Quels sont tes univers préférés ?

Laelith et Mystara. Mais à part Mystara, je connais mal les univers officiels TSR, parce que ça coûtait cher. Mais j'ai commencé à rattraper mon retard. En ce qui concerne les autres univers non officiels, j'ai passé quelques bons moments avec le Vaisseau Monde, et je pense que Gofefinker a un excellent potentiel, mais je n'y ai jamais fait jouer.

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

Euh... D'abord il ne faut pas avoir peur du ridicule, mais c'est le cas aussi pour les joueurs. On se donne en spectacle à la table en incarnant des personnages improbables, en faisant des imitations douteuses, du mime, etc. Il faut accepter d'avoir l'air un peu débile. Ensuite, savoir improviser vite. Il ne s'agit pas d'avoir tout le temps des idées géniales, mais quand les persos font quelque-chose qui n'est pas prévu (tout le temps, quoi), il faut répondre instantanément. Peu importe si ça n'est pas très original, on a le temps de rectifier le tir par la suite. Mais il faut éviter les temps morts. à l'inverse, je pense qu'il y a très peu de bons MJ qui font systématiquement de l'improvisation totale. C'est trop casse-gueule. Je pense qu'il faut un minimum de travail : au moins bien connaître son univers, ou la région / la ville où le scénario se passe, et avoir au minimum un synopsis détaillé (une page ou une demi page) du scénario. Par contre, avoir un scénario trop détaillé avec des tas de plans hyper précis et des encadrés à lire (comme souvent dans les scénarios du commerce) donne souvent des résultats décevants. A mon avis, c'est foireux de lire son scénario. Il ne faut pas non plus avoir trop de respect pour un scénario sous prétexte qu'on l'a acheté. Il y a souvent des trucs mal foutus, comme des pièges absurdes qui peuvent tuer d'un coup la moitié du groupe. Il ne faut pas hésiter à changer pas mal de choses, soit à l'avance, soit au fur et à mesure. Bon, c'est un peu bateau tout ça. Je ne sais pas trop, il y a des tas de critères.

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

C'est difficile à dire. En tout cas, je pense que je suis meilleur maintenant que lorsque j'étais "actif". Sauf que j'aurais sûrement le trac au moment de reprendre. Mais ça passerait certainement. Si je regarde par rapport aux critères de ma réponse précédente, je pense que je n'avais pas de problème pour improviser ni pour mettre en scène des descriptions, de l'action, des rencontres qui tiennent la route. A mon avis, mon très gros défaut, c'était de vouloir tirer la couverture à moi, par exemple me lancer dans des longs monologues de PNJ, alors que ce sont les PJ les héros, et que c'est frustrant pour les joueurs de m'écouter causer sans pouvoir intervenir.

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

A D&D, uniquement des campagnes ; le one shot ne m'intéresserait pas. En revanche, c'est très bien pour INS/MV ou Paranoïa, par exemple.

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

Les deux. Quand j'avais une grosse poussée d'inspiration, je pense que j'étais capable d'inventer des très bons scénarios. Mais c'était assez rare. Le plus souvent, je partais d'un scénario du commerce (en général, d'une revue), ou d'un petit synopsis, et je le retravaillais beaucoup si j'avais le temps, ou j'improvisais à partir de l'existant sinon.

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

A 90% les bouquins de background. Jamais l'actualité, rarement des livres ou des BD. Je me souviens d'un scénario JB007 pour lequel je m'étais inspiré de l'affaire du collier (Blake & Mortimer). Mais mes lectures me servaient souvent pour des événements pendant les scénarios, en improvisation. Par exemple des PNJ qui parlent comme dans un bouquin de Vance, c'est le bonheur. Enfin, ça m'est arrivé une fois de faire un scénario que j'avais rêvé avant, et ça s'est super bien passé.

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

J'ai toujours beaucoup aimé. J'aurais été un grand consommateur si j'avais eu les moyens. Je m'étais offert tous les gazetteer neufs ainsi que les boîtes Hollow World et WotI. Et j'avais récupéré d'autres suppléments d'occase, mais rien de génial.

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

Enquête/diplo, avec quasiment pas de PMT. Ça ne m'intéresse pas.

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

Je trouve que c'est assez vrai.

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

Ça dépend du jeu. A D&D j'étais plutôt gentil, voire trop gentil. C'est un peu l'inconvénient de ne jouer qu'en campagne (en très longue campagne dans mon cas). C'était aussi embêtant pour moi que pour les joueurs si je tuais leurs persos, donc j'avais tendance à être un peu faible.

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

Ça n'est pas une histoire de règle. Ça arrive qu'un perso se retrouve désavantagé parce que le MJ n'a pas bien compris l'intention du joueur. A ce moment là, si le joueur se plaint et que le MJ pense qu'il est de bonne foi, je trouve normal de se déjuger. Mais il faut que ça aille très vite. Dès que la discussion menace de durer un peu, c'est le MJ qui a raison et on en reparle après le scénario si on veut.

### 15 - Quelle est la part de règles "maison" que tu utilises ?

C'est très difficile à chiffrer. 20% ?

### 16 - Quel est ton avis sur l'improvisation ?

De toute façon, on n'a pas le choix. Même si le scénario est très minutieusement préparé, on se retrouve en pratique avec au moins 75% d'improvisation. Sauf si on fait du PMT, mais ça n'était pas mon cas.

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

Ça m'est déjà arrivé de faire du 100%, mais c'est trop aléatoire. Ça peut se passer bien, ou très mal. Alors qu'avec un minimum de préparation, ça se passe presque toujours bien. Donc je pense que le 100% improvisation n'est pas une bonne pratique. Je m'imposais au minimum de connaître l'accroche du scénario et l'objectif à atteindre (enfin... l'objectif initial - ça peut changer en cours de route). Pas forcément de plan ni de fiches de PNJ. Dit comme ça, ça a l'air d'être 95% d'improvisation, mais en réalité je jouais surtout dans des univers que je connaissais très bien, donc c'est presque de la "fausse improvisation".

### 18 - Le meilleur souvenir de partie ?

J'ai beaucoup de bons moments, mais impossible de retenir un moment en particulier, d'autant que ça commence à être très vieux. Ça se passait probablement à Laelith ou Gantri.

### 19 - Le pire souvenir d'une partie ?

J'en ai plusieurs aussi, et je ne peux pas non plus en retenir un en particulier. Mais ça se passait dans un de deux cas suivants :- improvisation totale foirée - et une après-midi de perdue, une !- irruption exceptionnelle de nouveaux joueurs dans une campagne en cours qui allait bien sans eux, et où ils foutent tout en l'air soit parce que, fondamentalement, ce ne sont pas des rôlistes et ils préfèrent raconter des conneries toussa, soit parce qu'ils ont des habitudes très différentes des miennes et qu'ils jouent normalement avec un MJ qu'il est vachement mieux que moi, qui leur file des tas d'objets magiques, qui etc.

### 20 - Un conseil à donner pour les MD débutant ?

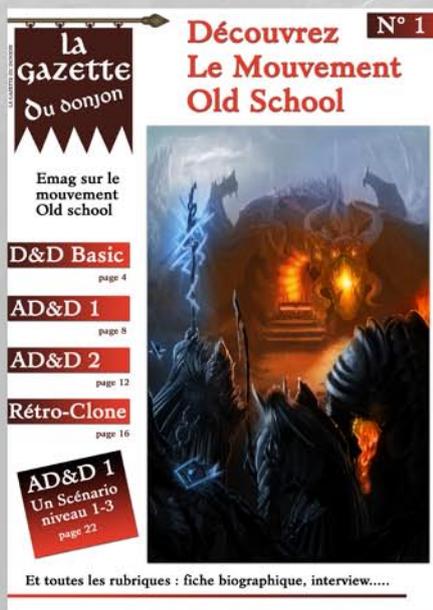
Ne se laisser bouffer ni par les règles ni par le scénario, ni par les joueurs. Il y a beaucoup de matériel de jeu, et ça peut intimider si on a l'impression qu'il faut tout connaître. Alors que le maître de jeu "maîtrise". Les règles c'est comme il veut, le scénario aussi. On peut très bien jouer avec des règles minimalistes, quitte à en rajouter au fur et à mesure si on veut. Par exemple pour les sorts : c'est bien suffisant de connaître ceux des PJ et des éventuels PNJ sorciers. Pour un scénario niveau 1-3, ça ne fait pas grand chose.

# N°1: les couvertures que vous auriez pu avoir...

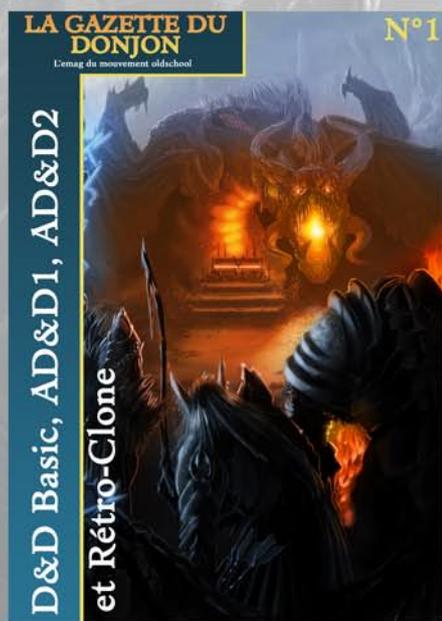
Bizarrement, ou pas, le premier choix, au commencement de la gazette, fut celui du look de la couverture. En voici quelques-unes réalisées avec le soin du détail. Certaines, même, devraient vous rappeler quelque-chose...



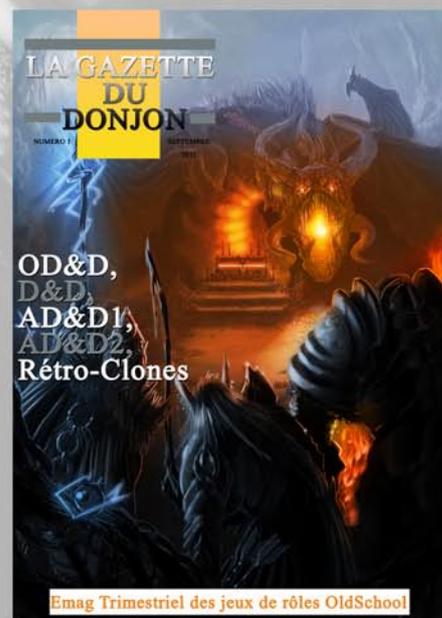
Vieux casus ?



Chroniques d'Outre-monde ?



Grall ?



Dragon Radieux ?



# DONJONS & DRAGONS ET LES JEUX VIDÉO

Deuxième partie 1989/1990

## CURSE OF THE AZURE BONDS

1989



**Éditeur :** Strategic Simulations, Inc.  
**Développeur :** Strategic Simulations, Inc.  
**Plateforme(s) :** Amiga, Apple II, Atari ST, Commodore 64, PC, Macintosh, PC-98  
**Date de sortie :** Octobre 1989  
**Genre :** Jeu de rôle  
**Vue :** 1ère personne  
**Moteur :** Gold Box  
**Version des Règles :** AD&D

« Vos héros se réveillent à Tilverton et découvrent sur eux cinq symboles représentant chacun un maître du mal. Leurs pouvoirs sont puissants et vous êtes obligés d'obéir à leurs ordres. Il n'existe qu'un seul moyen de conjurer ce sort : retrouver les auteurs de ces tatouages et les détruire ».

Curse Of The Azure Bonds est la suite de Pool of Radiance. Il est l'adaptation d'un roman de la collection Les Royaumes Oubliés - « Les liens d'azur - La trilogie de la pierre du trouveur ». Toujours basé sur les Règles Avancées de Donjons & Dragons, le gameplay du jeu reste identique. À noter que ceux qui ont déjà joué à Pool of Radiance peuvent récupérer leurs personnages.



GRAPHISME	72%
SON	56%
SCÉNARIO	92%
ANIMATION	81%
DIFFICULTÉ	55%

INTERET  
**79%**

Notes obtenues lors de la sortie du jeu

## HILLSFAR

1989



**Éditeur :** Strategic Simulations, Inc.  
**Développeur :** Westwood Studios  
**Plateforme(s) :** Amiga, Atari ST, Commodore 64, PC, NES, PC-98  
**Date de sortie :** Décembre 1989  
**Genre :** Jeu de Rôle, Action  
**Vue :** 1ère personne, 3ème personne, défilement horizontal, Top-Dow  
**Version des Règles :** AD&D

Jouer un aventurier, futur héros potentiel dans la ville de Hillsfar. Contrairement aux jeux sortis précédemment, vous ne jouez qu'un seul personnage et non une équipe. Quatre classes sont disponibles : le guerrier, le voleur, le clerc et le magicien. A noter que les quêtes diffèrent en fonction de la classe choisie.

Hillsfar se compose de différents gameplay :

- Les combats dans l'arène : 3ème personne
- Tir à l'arc : 1ère personne
- En intérieur : Top-Down
- À cheval : défilement horizontal



GRAPHISME	68%
SON	66%
SCÉNARIO	56%
ANIMATION	70%
DIFFICULTÉ	50%

INTERET  
**72%**

Notes obtenues lors de la sortie du jeu

## DRAGONS OF FLAME

1989



La saga des héros de la Lance continue. La maléfique reine des ténèbres a lâché ses hordes de draconiens sur le pays de Krynn.

« Dragon of Flame » est la suite de « Heroes of the Lance ». Le gameplay du jeu reste identique et suit toujours la trame des romans de Dragonlance.

Doté de graphismes agréables et d'une animation réussie, Dragon of Flame reçut plutôt un bon accueil lors de sa sortie. Il est considéré comme le meilleur de la trilogie des héros de la Lance.

Éditeur : Strategic Simulations, Inc.

Développeur : U.S. Gold

Plateforme(s) : Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, FM Towns, NES, PC-98, ZX Spectrum

Date de sortie : Décembre 1989

Genre : Jeu de rôle

Vue : 3<sup>ème</sup> personne, défilement horizontal

Version des Règles : AD&D



GRAPHISME	80 %
SON	55 %
SCÉNARIO	85 %
ANIMATION	80 %
DIFFICULTÉ	60 %

INTERET  
90%

Notes obtenues lors de la sortie du jeu

## CHAMPIONS OF KRYNN

1990



« On aurait vu des Draconiens rôder dans les campagnes de Throtl. La population est inquiète et se cache, il va vous falloir découvrir ce qui se passe ».

Champions of Krynn est le premier volet d'une trilogie dans l'univers de Dragonlance, le gameplay est identiques à celui de la série de jeux Gold Box.

Les personnages créés peuvent être exportés vers Death Knights of Krynn ou vers The Dark Queen of Krynn, les deux suites de Champions of Krynn.



GRAPHISME	80 %
SON	50 %
SCÉNARIO	85 %
ANIMATION	75 %
DIFFICULTÉ	70 %

INTERET  
80%

Notes obtenues lors de la sortie du jeu

Éditeur : Strategic Simulations, Inc.

Développeur : Strategic Simulations, Inc.

Plateforme(s) : PC, Amiga, ST

Date de sortie : Mars 1990

Genre : Jeu de rôle, Action

Vue : Multiple

Moteur : Gold Box

Version des Règles : AD&D

## En 1990

A l'aube des années 1990, le jeu sur PC commence sa conquête. En effet depuis plusieurs années le must du joueur était l'Atari ST, l'Amiga voire l'Amstrad CPC ou le C64 Commodore. Conçu à la base pour répondre à des nécessités professionnelles, l'arrivée des premières cartes graphiques EGA (16 couleurs) et VGA (32 couleurs) ainsi que des cartes son vont faire entrer le Personal Computer dans l'ère ludique.

A l'époque, l'affichage standard d'un PC est le CGA soit 320x200 pour 4 couleurs (pour l'Atari ST : 320x200 16 couleurs ; l'Amiga : 640x512 ; 16 couleurs et 320x512 ; 32 couleurs) et une qualité de son plus que médiocre. Pas étonnant que très peu de personnes misaient alors sur l'avenir « gamer » du PC. Début 1989, il existait seulement 280 jeux pour PC\*.

Voici ce qui était à l'époque un « bon » PC :

PC AT - Microprocesseur Intel 80486 / 33 mhz - 4 Mo de Ram - Carte VGA 256 couleurs - DD 20 mo - carte son Sound Blaster - lecteur de disquettes - moniteur 14" VGA.



PC de 1990/1991

## DRAGONSTRIKE

1990



**Éditeur :** Strategic Simulations, Inc.  
**Développeur :** Westwood Studios  
**Plateforme(s) :** Amiga, Commodore 64, PC, PC-98, Sharp X68000  
**Date de sortie :** Septembre 1990  
**Genre :** Action, Simulation  
**Vue :** 1<sup>ère</sup> Personne  
**Versión des Règles :** AD&D



GRAPHISME	70 %
SON	75 %
SCÉNARIO	65 %
ANIMATION	85 %
DIFFICULTÉ	65 %

INTERET  
70%

Notes obtenues lors de la sortie du jeu

## SECRET OF THE SILVER BLADES

1990



**Éditeur :** Strategic Simulations, Inc.  
**Développeur :** Strategic Simulations, Inc.  
**Plateforme(s) :** Amiga, Commodore 64, PC, Macintosh, PC-98  
**Date de sortie :** Novembre 1990  
**Genre :** Jeu de rôle  
**Vue :** 1<sup>ère</sup> personne  
**Moteur :** Gold Box  
**Versión des Règles :** AD&D



GRAPHISME	55 %
SON	40 %
SCÉNARIO	80 %
ANIMATION	40 %
DIFFICULTÉ	85 %

INTERET  
70%

Notes obtenues lors de la sortie du jeu

## WAR OF THE LANCE

1990

**Éditeur :** Strategic Simulations, Inc.  
**Développeur :** Strategic Simulations, Inc.  
**Plateforme(s) :** Apple II, Commodore 64, PC  
**Date de sortie :** Novembre 1990  
**Genre :** Wargame  
**Vue :** Top-Down  
**Versión des Règles :** AD&D



GRAPHISME	30 %
SON	20 %
SCÉNARIO	75 %
ANIMATION	-- %
DIFFICULTÉ	80 %

INTERET  
60%

Notes obtenues lors de la sortie du jeu

DANS LA GAZETTE  
N#3...



---

## DOSSIER D&D - BOITE 3 RÈGLES COMPAGNON

ANALYSE DE LA GAMME  
MODULE CM  
GAZ1 & GAZ2

---

## PRÉSENTATION DU ROYAUME DE GORGONDE

NOTRE MONDE MÉDIÉVAL LOW-FANTASY  
MAISON QUI SERVIRA DE DÉCOR POUR  
NOS FUTURES CRÉATIONS.

---

## LES CONCOURS DU DRAGON

DES JEUX AVEC DES TRUCS À GAGNER

---

## ET TOUTES LES RUBRIQUES :

AIDES DE JEU  
SCÉNARIOS  
SYNOPSIS  
TRADUCTION  
ENTREVUE

---

... À PARAÎTRE FIN 2012