

Emag sur le mouvement Old school

N°3

Aventures Fantastiques

Retour à la boîte rouge

Emag gratuit - ne peut être vendu

N°3 - Juillet 2013

Dossier D&D

La boîte Compagnon

Bruce Heard

Entretien

Scénario AD&D2

Un village si tranquille

Aide de jeu

Les composantes de sorts
du magicien

Et toutes les rubriques : Retrogaming, Aides de jeu, Traductions...

SOMMAIRE

N°3 - juillet 2013

ACTUALITÉS

Page 02 - Actu du forum

Page 06 - Retrogaming

Page 11 - Entretien avec Bruce Heard

DOSSIER D&D

Page 15 - Analyse de la gamme compagnon

Page 18 - Module de la série compagnon

Page 20 - Les « Chroniques » GAZ1 et GAZ2

Page 22 - Il était une fois Mystara

AIDES DE JEU

Page 26 - Un tour en ville 2

Page 31 - Un autre point de vue sur les alignements

Page 34 - Les composantes de sorts du magicien

Page 42 - Écologie de l'aboletth

AVENTURES

Page 47 : Intermède : Le temple du dieu sombre

Page 49 - Scénario : Un village si tranquille

Page 53 - Intermède : Le dernier des géants

UN PEU PLUS

Page 56 - Nouvelle : Boubou le hibou

Page 58 - Entretien avec un MD

Page 60 - De plomb et d'étain

Page 62 - D&D et les jeux vidéo

Page 65 - D&D et les produits dérivés

Emag sur le mouvement Old school

Le Donjon du Dragon - <http://newddd-site.echo-webdesign.fr/>

La bibliothèque de ressources francophones pour Donjons & Dragons : D&D Basic, OD&D, AD&D1, AD&D2, OldSchool et Rétro-Clones

Ce forum à haute teneur participative a le plaisir de vous présenter le troisième numéro de la Gazette du Donjon.

Avec la participation de : Bournazel, Squilnoz, Rag-naroth, Myvyrrian, Outsider, Galliskinmaufrius, Szass, Snorri, SdC, Hanteus Cadaver, Samael1103, Vella la Cava, Yeenoghu, Romulf le Blanc, Marco Volo, Nurthor, Elendil, Toko, porphyre77, Toko, Rafael A.R, Khelben, Ungoliant.

Illustration de couverture : Stéphane Sabourin (Samael1103)

Illustrations : Samael1103, Julien Gauthier (juju588), Rafael A.R, SdC, Tony DiTerlizzi, John Taylor

Relecture : Squilnoz, Khelben, Romulf le blanc, Toko, Nurthor.

Edito

Chers lecteurs,

Voici enfin la Gazette du Donjon N°3 !

Celle-ci arrive avec plusieurs mois de retard et un contenu différent de celui annoncé en quatrième de couverture du numéro précédent.

En effet, vous ne trouverez nulle trace du concours ni du projet « Gorgonde », projets avortés et tombés dans les oubliettes du Donjon.

Mais la Gazette évolue, une nouvelle rubrique concernant les figurines a vu le jour. De plus, l'article « Retrogaming » prend de l'ampleur et l'actualité des clones aura, à l'avenir, une part de plus en plus importante.

Au menu de ce numéro 3, vous retrouverez les rubriques habituelles : la fin du dossier sur les règles de base de D&D, l'interview d'une célébrité, des aides de jeu maison, des traductions...

Nous avons tenu compte de vos doléances exprimées à la suite du numéro 2, qui je le rappelle était sortie dans un contexte quelque peu extraordinaire. Un soin tout particulier a été apporté à la relecture/correction du magazine. Nous espérons que ce numéro 3 correspondra à vos attentes. N'hésitez pas à venir poster vos commentaires sur notre forum (et visiter notre site internet).

Les vieilles liches

P.S : à propos de la Gazette du Donjon N°4

Des changements sont à prévoir pour le prochain numéro, concernant les références des jeux pour lesquels sont conçus les scénarios et aides de jeu. En effet, il ne serait plus question de citer par exemple AD&D1 ou les règles de base de D&D, mais plutôt OSRIC ou Aventures Fantastiques, etc.

Nous en débattons certainement cet été sur notre forum.



LE DONJON DU DRAGON

Le Donjon du Dragon est un site communautaire dont le but est de rassembler les ouvrages des anciennes éditions de Donjons & Dragons et d'Advanced Dungeons & Dragons par le biais de discussions et de façon totalement gratuite, les membres du site/forum proposent des restaurations, des traductions exclusives et de nombreuses créations, qui toutes concernent le jeu de rôle Donjons & Dragons®.



Traductions effectuées

B1 « À la recherche de l'inconnu »
B9 « Château Caldwell et ses environs »

X6 « Quagmire »
X9 « La côte sauvage »

CM3 « La rivière sabre »

M3 « L'appel du crépuscule »

ST1 « Baladés dans le jardin » **Nouveau**

AC2 « Écran de Combat et mini-module »
AC7 « Écran Master » **Nouveau**



2017 « Les arcanes exhumés »
D1 « Descente dans les profondeurs de la Terre »
D2 « Le sanctuaire des Kuo-Toas »
D1-2 « Descente dans les profondeurs de la Terre »

I1 « Les habitants de la cité interdite »
I2 « La tombe du roi lézard »
I3 « Pharaon »
I7 « Le phare de Baltron »

L1 « Le secret de la colline aux ossements »

R1 « À la rescousse de Falx »

N1 « Contre le culte du dieu reptile »

S1 « La tombe des horreurs »
S2 « La montagne au plumet blanc »

G1 « Le fortin du chef des géants des collines »
G2 « La crevasse glacée du jarl des géants du froid »
G3 « Le château du roi des géants du feu »
G1-2-3 « Contre les géants »

EX1 « Dungeonland »
EX2 « Par-delà le miroir magique »

WG5 « La Fantastique aventure de Mordenkainen »
Nouveau

XUT1 « Montprofond – Le niveau fermé »
9509 « Combattants et prêtres des Royaumes »
9492 « Magiciens et roublards des Royaumes »
9247 FRE1 « Valombre »
1049 « Spelljammer »
2109 Spelljammer « Bestiaire monstrueux »
9313 SJR3 « Spelljammer — Écran du Maître de Donjon »
9392 FRS1 « Les Vaux »
9251 WG9 « Gargouille »
9410F « Le Cormyr »
9506F « Chronomancien » **Nouveau**
9391F « Menace sur Valdague » **Nouveau**
9468F « Écran du magicien » **Nouveau**
1109F « Cité des splendeurs » **Nouveau**

Traductions en cours

D&D
(OD&D) Men & Magic
(OD&D) Monsters & Treasure
(OD&D) Underworld & Wilderness Adventures

Dungeons & Dragons (Holmes Basic Set)
D&D Master Set

B1 In Search of the Unknown (1ère version)
B10 Night's Dark Terror

X5 Temple of Death
X7 The War Rafts of Kron



X8 Drums on Fire Mountain
X11 Saga of the Shadow Lord

GAZ3 The Principalities of Glantri
GAZ6 The Dwarves of Rockhome

AC4 The Book of Marvelous Magic

AD&D1

Deities & Demigods
Fiend Folio
The World of Greyhawk Folio

A1 Slave Pits of the Undercity

1040 City System
C1 The Hidden Shrine of Tamoachan
C4 To Find a King
C5 The Bane of Llywelyn

DL8 Dragons of War

FRC1 Ruins of Adventure

I4 Oasis of the White Palm
I10 Ravenloft 2

N3 Destiny of Kings
N5 Under Illefarn

S4 The Lost Caverns of Tsojcanth

U3 The Final Enemy

WG6 Isle of the Ape

AD&D2

Bestiaire inédit des Royaumes
Battlesystem Miniatures Rules
Complete Book of Necromancers
DMGR2 The Castle Guide
(Dragonlance) Recettes du livre de cuisine de Tikka

Al-Qadim - Arabian Adventures
Drizzt Do'Urden's Guide to the Underdark

Forgotten Realms Book of Lairs
FRQ2 Hordes of Dragonspear

HR1 Vikings

SJA1 Wildspace

Volo's Guide to Cormyr
Volo's Guide to the North

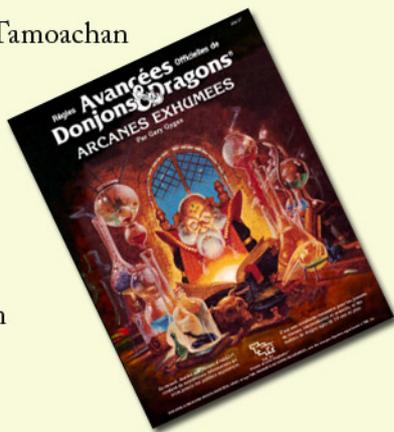
Règles avancées de DONJONS & DRAGONS, D&D, AD&D et AD&D 2 sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc./Wizard of the Coast/Hasbro. Les traductions non officielles réalisées par les membres du Donjon du Dragon sont à but non lucratif, et ne peuvent en aucun cas être vendues. Elles sont réservées 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.

Qui sont les dragons ?

Voici le portrait que nous pouvons tirer suite aux divers sondages du forum.

Nouveau Monstre
Le Dragon du Donjon

MÉTIER : Maître de jeu
FRÉQUENCE : Peu commun
Nbre RENCONTRÉ : 1
ALIGNEMENT : Chaotique Bon
POURCENTAGE
D'ÊTRE AU GÎTE : 60 %
DÉS DE VIE : 4-8
ATTAQUE SPÉCIALE : Faire un « 20 »
DÉFENSE SPÉCIALE : « Le MD à toujours raison »
CHANCES DE :
Parler : 1-25 %
Vérifier une règle dans le guide du maître : 26-42 %
Parler à ses dés : 43-55 %
Élaborer un plan contre les PJ : 56-79 %
Remettre du scotch sur son écran : 80-90 %
Dormir : 91-100 %



Initié il y a quinze ans environ par un joueur expérimenté, le Dragon du Donjon est plutôt un homme de 31 à 40 ans qui maîtrise régulièrement une partie d'AD&D1 assis derrière son écran. Il aime les aventures de niveaux 4 - 8 se déroulant dans les Royaumes oubliés.

Quelques sondages du forum

Quel est votre univers préféré ?

01. Royaumes oubliés : 23 %
02. Univers maison : 16 %
03. Greyhawk : 13 %
04. Mystara : 8 %
05. Ravenloft : 8 %

Vous préférez jouer à quels niveaux ?

01. 4 à 8 : 29 %
02. 6 à 10 : 19 %
03. 2 à 6 : 16 %
04. 0 à 4 : 13 %
05. 8 à 12 : 11 %

Quel est votre module D&D préféré ?

01. X1 : L'île de la terreur : 17 %
02. B2 : Le Château fort aux confins du pays : 16 %
03. B4 : La cité perdue : 13 %
04. B7 : Rahasia : 9 %
05. X2 : Le château d'Ambreville : 9 %
06. X4 : Le Maître des nomades : 8 %
07. B3 : Le palais de la princesse Argenta : 5 %
08. B5 : Horreur sur la colline : 5 %
09. X3 : La malédiction de Xanathon : 5 %
10. B1 : À la recherche de l'inconnu : 3 %



Plusieurs parties en ligne sont en cours actuellement. Certaines sont toujours ouvertes aux nouveaux venus, comme par exemple les **Mystère du Nyron** dont voici une présentation qui, j'espère, vous poussera à franchir les portes du Donjon.

Les Mystères du Nyron est une partie en ligne du *Donjon du Dragon*, masterisée par Elendil pour les règles d'AD&D2, moyennant quelques règles maison (peu nombreuses), et se situant dans le royaume du Nyron, un des principaux royaumes du monde de *Greyhawk*, le premier univers créé par Gary Gygax pour AD&D.

En 585 de l'année commune, le roi Arkhivald III fut victime d'une tentative d'empoisonnement et de renversement par son fils cadet Sewardt, flanqué de quelques jeunes officiers de la garde royale. Les félons furent arrêtés par Lynwerd, le fils aîné du roi, à la tête d'une armée, et soutenu par le clergé de Héronéus. Choqué par cette tentative de parricide, Arkhivald abdiqua en 586 AC, pour laisser son trône à Lynwerd. Quant à Sewardt, il se cache dans le pays, avec quelques complices, préparant on ne sait quel nouveau complot contre son frère. Une rumeur dit qu'il serait manipulé par la Fratrie écarlate, la redoutable et tentaculaire guilde criminelle suelloise.

Le pays, qui a connu gloire, richesse et puissance dans les siècles passés, est aujourd'hui sur le déclin. Les guerres contre les pays rivaux ont vidé les caisses du royaume et l'ont endetté, notamment auprès du comté d'Urnst. Les routes ne sont plus entretenues. Le pays a tellement besoin d'argent que la justice royale préfère faire payer de fortes amendes aux malandrins plutôt que les emprisonner.

Résultat : les routes et forêts du pays sont infestées de brigands, par monts et par vaux.

Lynwerd est un roi bon et juste, mais il est encore jeune et inexpérimenté. Il fait appel à des groupes d'aventuriers pour explorer de nombreuses ruines du pays, regorgeant de trésors oubliés, et aider les soldats du roi à rétablir la sécurité. Mais où trouver ces aventuriers, et peut-on leur faire confiance ?

C'est dans ce contexte que nos aventuriers interviennent. Ils sont pour la plupart originaires d'un village du Nyron nommé Caerwyl.

Caerwyl (prononcez « Kerwil ») est une bourgade de 3 000 habitants environ, à 50 lieues au nord d'Oldred, dans le sud du Nyron, non loin de la côte. Elle est dépendante du district d'Oldred, sous l'autorité du baron Gauvain Harcourt.

Tous les joueurs aventuriers sont des habitants de Caerwyl. Cette bourgade a la particularité d'être peuplée par quelques anciens aventuriers, dont les exploits passés ont emplis de merveilleux l'imaginaire des enfants du village.

Aujourd'hui, les enfants ont grandi, et sont prêts à partir eux-mêmes à l'aventure, fiers de porter le blason de leur communauté villageoise : le sanglier vert sur fond rouge. Le baron Harcourt tolère les vellétés autonomistes du village, du moment que ce dernier paie ses impôts et lui rend un service d'armes quand il le demande. Le village comporte dans ses environs de nombreuses fermes ; l'activité paysanne y est importante.

Les Personnages-joueurs sont :

- **Lothaire**, guerrier humain, de Caerwyl (joué par Snorri)
- **Lode**, ranger humain, itinérant (joué par Troumad)
- **Gorwann**, guerrier/voleur demi-orque, de Caerwyl (joué par Rackhir)
- **Cadwell Lhamedhil**, magicien transmutateur demi-elfe, de Caerwyl (joué par Toko)
- **Eönelin**, magicienne généraliste elfe, du royaume elfique de Célène (joué par Arkan)

Les personnages-joueurs sont tous, pour l'instant, niveau 1.

L'aventure commence avec l'arrivée en trombe dans le village de Caerwyl d'un riche marchand gnome d'Oldred, Schuppnof Ninguelling, avec deux mercenaires gardes du corps, plus deux autres, tués en cours de route dans une escarmouche contre des bandits de grand chemin. Le gnome demande de nouveaux gardes du corps pour aller jusqu'à Rel Mord, contre une somme rondelette. Lothaire, Lode, Gorwann et Cadwell sont volontaires. Ils partent le jour même. Très vite, le convoi quitte la route royale, afin de ne pas payer le péage, selon le souhait de Ninguelling. Le convoi s'aventure alors sur des petits chemins, s'enfonçant dans la forêt. Là, nos aventuriers ont fort à faire avec des scarabées de feu, puis avec des brigands en embuscade. Aux dernières nouvelles, ils ont fait halte dans un hameau paysan, où il serait question d'une grotte maudite, regorgeant de richesses.

Les Mystères du Nyron est une table ouverte, pouvant encore accueillir deux ou trois joueurs.

Autres parties en cours sur le forum

AD&D 1 : Terreurs dans la jungle (table ouverte)

Les déboires et les expéditions mouvementées d'un groupe d'aventuriers dans une vallée tropicale loin de toute civilisation. Sorciers, cultes mauvais, tribus primitives, jungle hostile et ruines cyclopéennes au programme.

D&D : (Version Moldvay) : Le sanctuaire de l'angoisse.



Gestionnaire de feuilles de perso

Que serait le jeu de rôle sans feuille de perso ? Afin de jouer dans les meilleures conditions et permettre au Meneur de Jeu d'avoir toutes les feuilles de perso sous la main, le Donjon du Dragon vous propose un gestionnaire complet pour créer et gérer vos feuilles de personnage en ligne. Ces dernières fonctionnent de pair avec le DRS multi édition qui est en cours de développement sur le site.



Balises de dialogue

Trois balises de dialogue sont également disponibles afin de distinguer quand le personnage parle, pense ou dit quelque chose au MJ, ceci afin de faciliter la lecture des messages.



Autres balises

Il est également possible (surtout pour les MJ) d'inclure des musiques sur le forum pour instaurer une certaine ambiance, de même que des vidéos, ou du texte caché via la balise spoiler.

Pour jouer, venez vous inscrire sur : <http://newddd-site.echo-webdesign.fr/>



Le site du Donjon du Dragon

En vous inscrivant sur le site, vous aurez accès à de nombreuses ressources francophones pour (A)D&D. Mais la chose ne sera pas aussi facile pour certains documents qui font partie de nos trésors. Ainsi, les traductions exclusives du Donjon ne seront accessibles qu'aux plus méritants de nos dragons. Ne vous étonnez pas de ne pas trouver dans les recoins du donjon ces fameux documents.

Le DRS D&D

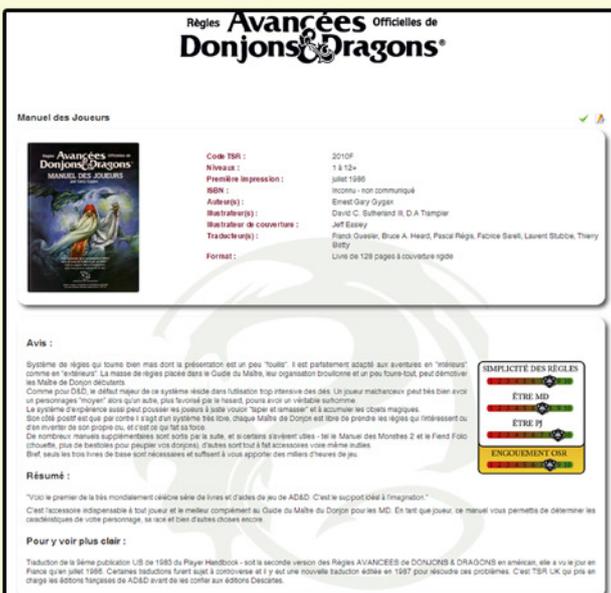
La mise en place d'un DRS (Document de Référé du Système) des règles de Donjons & Dragons a commencé à voir le jour sur le site et propose dès à présent de nombreux sorts, compétences, armes... de D&D à AD&D2. Le travail est loin d'être terminé et sera complété au fil du temps.

Ce DRS s'utilise conjointement avec le gestionnaire de feuilles de perso pour les parties en ligne, mais est librement consultable par tout un chacun afin de retrouver rapidement les informations éparpillées dans de multiples bouquins.

Tous les sorts des boîtes de D&D BECMI seront très bientôt disponibles.

Pour AD&D2, environ 2000 sorts et 150 compétences sont référencés, issus de divers manuels officiels, ainsi que toutes les armes du Manuel des Joueurs. Les classes, races, alignements et écoles de magie sont également en cours.

N'hésitez pas à suivre l'évolution de ce DRS et, pourquoi pas, à participer à son élaboration.



Exemple d'une fiche du site internet

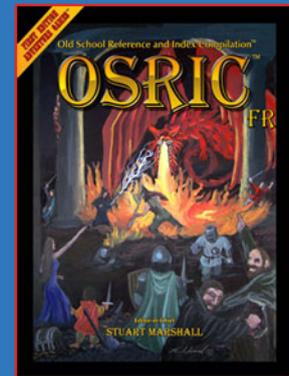
AUTOUR DE « DONJONS & DRAGONS »

OSRIC TRADUIT EN FRANÇAIS !

La bonne nouvelle de ce début d'année est la traduction complète d'OSRIC, le rétro-clone des règles d'AD&D1. Bravo et merci à Emmanuel Brunet à qui cette traduction a dû demander un travail gigantesque.

Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, OSRIC regroupe, clarifie et organise les trois livres de base de la 1^{ère} édition (*manuel des joueurs*, *guide du maître* et *manuel des monstres*). Cette tâche titanesque est accomplie par Matthew Finch et Stuart Marshall, nous reviendrons sur OSRIC dans le prochain numéro de la Gazette.

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

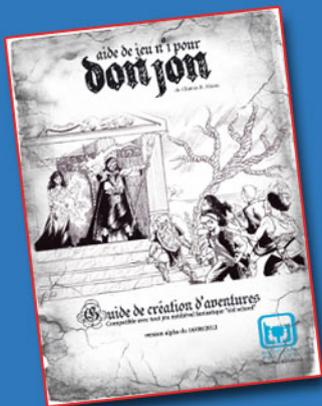


AUTRES CLONES

DÉFIS FANTASTIQUES - Le Jeu de rôle

Le jeu de rôle officiel tiré des fameuses séries de « livres dont vous êtes le héros » Défis Fantastiques et Sorcellerie (Le Sorcier de la Montagne de Feu, Le Labyrinthe de la Mort...) est entièrement financé, la souscription de lancement est close depuis le 15 décembre 2012 et l'objectif est largement atteint : 5 736 euros récoltés pour un objectif de 1 500.

Disponible.



DONJON de Clinton R. Nixon - Le guide de création d'aventures

Disponible gratuitement en pdf, ce guide est compatible avec tout type de jeu « OSR ». Faisant une vingtaine de pages, il permet, via un système de phrases à remplir et de listes, de créer le squelette de votre aventure en une poignée de minutes.

<http://www.narrativiste.eu/2012/donjon-guide-creation-aventures/>

Portes, Monstres & Trésors : Marée Rouge

MARÉE ROUGE

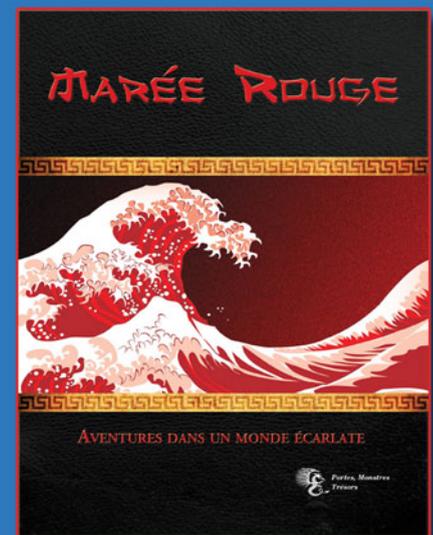
Marée Rouge est la traduction de Red Tide, un supplément pour Labyrinth Lord écrit par Kevin Crawford (pour rappel, Portes, Monstres & Trésors est la traduction de Labyrinth Lord).

C'est un monde post-apocalyptique médiéval qui fut dévasté par la redoutable Marée rouge, une brume meurtrière qui a envahi la presque totalité du monde ; ne demeure qu'un petit groupe d'îles nommé « l'Archipel du Crépuscule » protégé par des « pierres noires » qui ont la faculté de repousser la brume meurtrière.

Marée Rouge est un cadre de campagne « bac à sable », ou un monde clés en main, le background est complet, tout y est décrit, l'histoire de l'Archipel, de l'arrivée des réfugiés à l'époque actuelle. Sans oublier les peuples, la géographie, les sociétés, les États ainsi que la sorcellerie. La grosse différence avec les autres cadres de campagne est qu'il n'y a pas d'intrigue prédéfinie, ce qui laisse une grande liberté de création au MD. Surtout qu'une multitude d'aides à la création clôturent le livre : construire un donjon, créer des PNJ, concevoir des cultes, construire des commerces ou des habitations.

L'ouvrage qui compte 166 pages est disponible en version PDF ainsi qu'en version imprimée (couverture souple ou rigide).

<http://portesmonstrestresors.fr/>



ACTUALITÉ ANGLOPHONE

D&D ET AD&D

Wizards of the Coast remet officiellement en vente les anciens modules et suppléments parus pour les toutes premières éditions de Dungeons & Dragons et Advanced Dungeons & Dragons ! Un site officiel a même été créé : <http://www.dndclassics.com/>

AD&D1 : nouvelles réimpressions en 2013

Après avoir imprimé courant 2012 les 3 livres de base AD&D1, Wizards of the Coast remet le couvert.

Sont attendus pour cette année :

- février : l'Unearthed Arcana
- mars : Dungeons of Dread, reprendra quatre modules de la « série S » (S1 : « Tomb of Horrors, S2 : White Plume Mountain, S3 : Expedition to the barrier peaks, S4 : The lost Caverns of Tsojcanth).
- Juin : Against the Slave Lords, reprendra les quatre modules de la « série A » (A1 : Slave Pits of the Undercity, A2 : Secret of the Slavers Stockade, A3 : Assault on the Aerie of the Slave Lords A4 : In the Dungeons of the Slave Lords.

DELVING DEEPER

un rétro-clone de la toute première boîte d'OD&D parue en 1974. Totalement gratuit, ce clone est téléchargeable sur : <http://www.rpgnow.com>
Brave Halfling Publishing propose une version en boîte payante (\$39.95) ici : <http://bravehalfling.com/page11.html>



BLUEHOLME

Blueholme est un rétro-clone des règles de Dungeons & Dragons version Holmes, conçu et édité par Dreamscape Designs.

Le jeu, prévu pour cet automne, couvrira les niveaux 1 à 14.

Cinq classes seront disponibles :

- Le guerrier
- Le voleur
- Le mage
- Le clerc
- La sorcière

De plus, le jeu ne limitera pas les races jouables. Votre groupe pourra se composer de monstres (gobelins, hobgobelins etc.).

D'ici la sortie du jeu, une démo, ainsi qu'un scénario, sont disponibles gratuitement.

<http://dreamscapedesign.net/>

Il existe un autre rétro-clone basé sur la version Holmes : Wizards, Warriors & Wyrms, de Salvatore Macri. Ce clone est censé servir de pont entre la version OD&D et AD&D1.

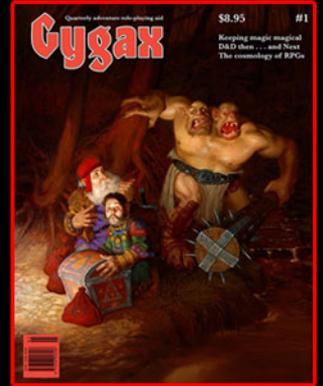
Disponible gratuitement ici :

<http://wizardslore.weebly.com/uploads/4/3/6/1/4361144/www.pdf>

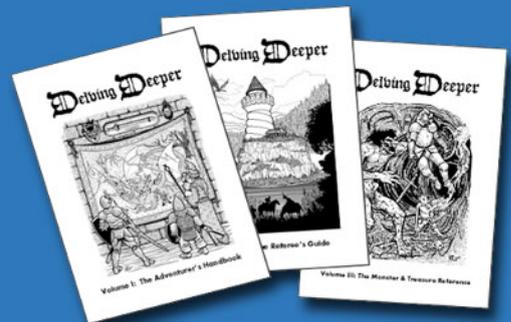
En janvier est paru le premier numéro de Gygax Magazine.

Contrairement à ce que pourraient sous-entendre le titre de la revue et sa mise en page proche des anciennes versions de Dragon Magazine, cette revue n'est pas exclusivement orientée vers les jeux « old school » mais également vers les productions récentes.

Deux enfants de Gary Gyax, Ernest et Luke Gyax, participent à la rédaction ainsi que d'anciennes gloires du



milieu (Lenard Lakofka, James D. Ward). Disponible sur Rapide-JDR en PDF à 3,87 euros.



consider to have, with something a 20' tall spell book. This book is intended for a wizard or cleric, and contains all the spells and magical items that a wizard or cleric would need to know. It is a must-have for any wizard or cleric who wants to be a true master of their craft.

Spell Books
The spell book is a book of spells, and is a must-have for any wizard or cleric who wants to be a true master of their craft. It contains all the spells and magical items that a wizard or cleric would need to know.

Table of Contents
This book contains all the spells and magical items that a wizard or cleric would need to know. It is a must-have for any wizard or cleric who wants to be a true master of their craft.

Table of Contents
This book contains all the spells and magical items that a wizard or cleric would need to know. It is a must-have for any wizard or cleric who wants to be a true master of their craft.

Table of Contents
This book contains all the spells and magical items that a wizard or cleric would need to know. It is a must-have for any wizard or cleric who wants to be a true master of their craft.

Table of Contents
This book contains all the spells and magical items that a wizard or cleric would need to know. It is a must-have for any wizard or cleric who wants to be a true master of their craft.

Table of Contents
This book contains all the spells and magical items that a wizard or cleric would need to know. It is a must-have for any wizard or cleric who wants to be a true master of their craft.

WIZARDS, WARRIORS & WYRMS

TABLE OF CONTENTS

Introduction	1
Chapter 1: The World of Blueholme	2
Chapter 2: The Races of Blueholme	3
Chapter 3: The Classes of Blueholme	4
Chapter 4: The Magic of Blueholme	5
Chapter 5: The Monsters of Blueholme	6
Chapter 6: The Treasures of Blueholme	7
Chapter 7: The Dungeons of Blueholme	8
Chapter 8: The Campaign of Blueholme	9
Chapter 9: The Rules of Blueholme	10
Chapter 10: The Glossary of Blueholme	11
Chapter 11: The Index of Blueholme	12
Chapter 12: The Credits of Blueholme	13
Chapter 13: The Acknowledgments of Blueholme	14
Chapter 14: The Afterword of Blueholme	15
Chapter 15: The Appendix of Blueholme	16
Chapter 16: The Bibliography of Blueholme	17
Chapter 17: The Index of Blueholme	18
Chapter 18: The Credits of Blueholme	19
Chapter 19: The Acknowledgments of Blueholme	20
Chapter 20: The Afterword of Blueholme	21
Chapter 21: The Appendix of Blueholme	22
Chapter 22: The Bibliography of Blueholme	23
Chapter 23: The Index of Blueholme	24
Chapter 24: The Credits of Blueholme	25
Chapter 25: The Acknowledgments of Blueholme	26
Chapter 26: The Afterword of Blueholme	27
Chapter 27: The Appendix of Blueholme	28
Chapter 28: The Bibliography of Blueholme	29
Chapter 29: The Index of Blueholme	30
Chapter 30: The Credits of Blueholme	31
Chapter 31: The Acknowledgments of Blueholme	32
Chapter 32: The Afterword of Blueholme	33
Chapter 33: The Appendix of Blueholme	34
Chapter 34: The Bibliography of Blueholme	35
Chapter 35: The Index of Blueholme	36
Chapter 36: The Credits of Blueholme	37
Chapter 37: The Acknowledgments of Blueholme	38
Chapter 38: The Afterword of Blueholme	39
Chapter 39: The Appendix of Blueholme	40
Chapter 40: The Bibliography of Blueholme	41
Chapter 41: The Index of Blueholme	42
Chapter 42: The Credits of Blueholme	43
Chapter 43: The Acknowledgments of Blueholme	44
Chapter 44: The Afterword of Blueholme	45
Chapter 45: The Appendix of Blueholme	46
Chapter 46: The Bibliography of Blueholme	47
Chapter 47: The Index of Blueholme	48
Chapter 48: The Credits of Blueholme	49
Chapter 49: The Acknowledgments of Blueholme	50
Chapter 50: The Afterword of Blueholme	51
Chapter 51: The Appendix of Blueholme	52
Chapter 52: The Bibliography of Blueholme	53
Chapter 53: The Index of Blueholme	54
Chapter 54: The Credits of Blueholme	55
Chapter 55: The Acknowledgments of Blueholme	56
Chapter 56: The Afterword of Blueholme	57
Chapter 57: The Appendix of Blueholme	58
Chapter 58: The Bibliography of Blueholme	59
Chapter 59: The Index of Blueholme	60
Chapter 60: The Credits of Blueholme	61
Chapter 61: The Acknowledgments of Blueholme	62
Chapter 62: The Afterword of Blueholme	63
Chapter 63: The Appendix of Blueholme	64
Chapter 64: The Bibliography of Blueholme	65
Chapter 65: The Index of Blueholme	66
Chapter 66: The Credits of Blueholme	67
Chapter 67: The Acknowledgments of Blueholme	68
Chapter 68: The Afterword of Blueholme	69
Chapter 69: The Appendix of Blueholme	70
Chapter 70: The Bibliography of Blueholme	71
Chapter 71: The Index of Blueholme	72
Chapter 72: The Credits of Blueholme	73
Chapter 73: The Acknowledgments of Blueholme	74
Chapter 74: The Afterword of Blueholme	75
Chapter 75: The Appendix of Blueholme	76
Chapter 76: The Bibliography of Blueholme	77
Chapter 77: The Index of Blueholme	78
Chapter 78: The Credits of Blueholme	79
Chapter 79: The Acknowledgments of Blueholme	80
Chapter 80: The Afterword of Blueholme	81
Chapter 81: The Appendix of Blueholme	82
Chapter 82: The Bibliography of Blueholme	83
Chapter 83: The Index of Blueholme	84
Chapter 84: The Credits of Blueholme	85
Chapter 85: The Acknowledgments of Blueholme	86
Chapter 86: The Afterword of Blueholme	87
Chapter 87: The Appendix of Blueholme	88
Chapter 88: The Bibliography of Blueholme	89
Chapter 89: The Index of Blueholme	90
Chapter 90: The Credits of Blueholme	91
Chapter 91: The Acknowledgments of Blueholme	92
Chapter 92: The Afterword of Blueholme	93
Chapter 93: The Appendix of Blueholme	94
Chapter 94: The Bibliography of Blueholme	95
Chapter 95: The Index of Blueholme	96
Chapter 96: The Credits of Blueholme	97
Chapter 97: The Acknowledgments of Blueholme	98
Chapter 98: The Afterword of Blueholme	99
Chapter 99: The Appendix of Blueholme	100

Aventures Fantastiques

Retour à la « Boîte rouge »

Après *Épées & Sorcellerie* (voir la Gazette du Donjon n°2), Nicolas Dessaux, plus connu des forumers de JDR sous le pseudonyme de Snorri, nous propose un nouveau jeu dans la langue de Molière et de Kroc le bô : *Aventures fantastiques*. AF est un rétro-clone, sous licence OGL, inspiré du plus célèbre des jeux de rôles tel qu'il se présentait dans les années 70-80, à mi-chemin entre D&D et AD&D. L'auteur a d'ailleurs déclaré récemment dans une interview qu'il ne cherchait pas, avec AF, à cloner telle ou telle version de D&D, « mais à bien capter l'esprit de D&D ». On remarquera que le titre lui-même s'inspire du sous-titre de la cultissime boîte rouge.

Vue d'ensemble

Ce jeu est pour l'instant uniquement disponible au format PDF gratuit. Le texte est clair et bien écrit mais sans illustration, hormis celle de la couverture qui est une invitation au voyage des mille et une nuits. La typographie est aérée et élégante. Quelques coquilles sont à déplorer, et la mise en page reste approximative. Une prochaine édition, en version imprimée et richement illustrée, devrait remédier à ces imperfections*. La lecture agréable et rapide propose, clés en main, un système de jeu très riche en seulement soixante pages ! Le jeu comprend de nombreux tableaux dans le style d'un certain *Manuel des Joueurs* de Gary Gygax, qui raviront les nostalgiques.

Souple et ouvert

Le jeu commence par une courte préface autobiographique, puis enchaîne sur sept conseils de jeu, très concis, mais posant l'essentiel de ce que devrait être « l'éthique » de tout rôliste, qu'il soit MD (on parle ici de « MA », « Maître des aventures ») ou joueur, rappelant en gros qu'on est là d'abord pour s'amuser, plutôt que

pour chicaner sur tel ou tel point de règles et se chamailler. On appréciera à ce propos le point 4 : « si une règle n'existe pas, c'est à vous de l'inventer ». Eh oui, nous sommes loin ici des machines de guerre commerciales qui, prétendant façonner un système parfait, imposent une règle pour gérer chaque action. L'auteur met l'accent sur ce qui est probablement la quintessence du old school, cet « esprit D&D » qu'il a cherché à capter et qui était souligné dans les livres officiels de l'époque : aucun système n'étant parfait, il revient à chaque maître du jeu d'apporter sa touche personnelle en ajoutant ou en modifiant ce qu'il souhaite. Par exemple, si l'auteur propose des combinaisons de classes possibles pour chaque race, il invite aussi chaque MA à les adapter à son monde.

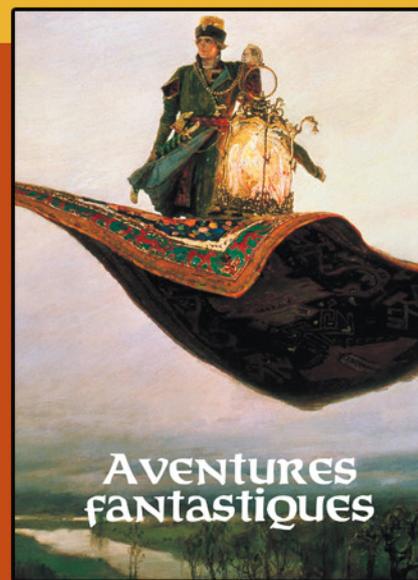
Races et classes

Les caractéristiques respectent la norme bien connue : Force, Intelligence, Sagesse, Dextérité, Constitution, Charisme, déterminées « à l'ancienne » par six lancers de 3d6 dans l'ordre. Les ajustements, communs à toutes les caractéristiques, vont de -3 à +3. Nous passons ensuite rapidement aux races, appelées « peuples » (humain, elfe, gnome, halfelin, nain, semi-elfe, semi-orque), puis aux classes (barbare, barde, druide, guerrier, paladin, magicien, paladin, prêtre, rôdeur, voleur). Bref, tout ce qu'on aime ! On notera l'absence de « classes de race ».

Chaque classe est présentée sur une page, avec une table de progression par niveau (points d'expérience, dés de vie), une table de combat et une table des jets de sauvegarde (poison et rayon de la mort, baguette magique, paralysie et métamorphose, souffle de dragon, sorts et bâtons). Des pouvoirs sont alloués aux classes, mais en évitant la formalisation et la

FICHE-JEU

Rétro-clone



Volume 1 : Guide du joueur - version 1.1

=



quantification : au MA de gérer en situation. Quand la règle est fixée, elle est toujours très simple et se résout souvent avec 1d6 (par exemple pour le barbare : surprendre un adversaire (1-2 sur 1d6), sentir instinctivement la magie (1 sur 1d6)). Cet emploi minimaliste du d6 fera chavirer de bonheur les joueurs oldschool fans de Gary Gygax, Dave Arneson, Eric J. Homes, Frank Mentzer, Tom Moldvay et bien d'autres.

À noter aussi la simplification des facultés de voleur : « pickpocket », « dissimulation dans l'ombre » et « déplacement silencieux » sont réunis dans la compétence « discrétion », tandis que « crochetage », « détection des pièges » et « désamorçage des pièges » sont réunis dans la compétence « mécanismes ». Le tout dans un tableau progressif par niveau, en pourcentages bien sûr ! Comme protection, le voleur peut porter une fourrure (1 point à la CA) ou une

armure de cuir (2 points à la CA).

Le paladin subit une cure d'amaigrissement, perdant son pouvoir de vade retro. En revanche, il garde ses pouvoirs de guérison et d'immunité aux maladies (et aux malédictions) et gagne des bonus aux combats contre les morts-vivants.

Le barde, quant à lui, laisse songeur : réellement trop pauvre et peu attractif. Quand on voit qu'il doit attendre le niveau 9 pour lancer un sort de charme-personne par la musique, on se dit que cela n'incitera pas à jouer une classe déjà mal aimée.

Le magicien reste le magicien, le guerrier reste le guerrier, le clerc devient le prêtre et le rôdeur, qui, comme il se doit, sait pister. On appréciera qu'il commence à 30 % de pistage au niveau 1.

On notera que la méthode « hardcore » de tirage des caractéristiques - 3d6 dans l'ordre - restreint fortement le choix de la classe de personnage, dans la mesure où beaucoup de classes nécessitent des scores minimaux. Nul doute qu'il s'agit d'un parti pris de l'auteur, mais peut-être certains joueurs qui se plieront à cette méthode de tirage renonceront-ils aux scores minima de classes.

Le système d'alignements proposé est celui de D&D, avec la Loi, le Chaos et la Neutralité entre les deux, soit une conception proche de D&D/OD&D où le Chaos est clairement assimilé à la corruption et au mal. Toutefois, le schéma à neuf alignements d'AD&D est proposé en option.

La mécanique du jeu

Le système de magie, volontairement simple, reste fondé sur les principes de la magie dite « vancienne » du jeu original. On retrouve des listes de sorts bien connus classés par niveau (et non par ordre alphabétique !) pour chaque classe de lanceur de sorts (magicien, prêtre, druide). Le format de la description des sorts, identique à celui de D&D, ne comprend que les indications de portée, de durée, et une description des effets. Il n'y a donc pas de composantes ni de temps d'incantation. Tous les sorts peuvent être lancés rapidement, la préparation ayant lieu en amont, avant les combats, dans le silence de l'étude ou le calme de la prière. En revanche, la liste des sorts fournie est plus proche de celle de l'édition avancée que de

celle de D&D, avec quelques sorts originaux tirés d'Épées et Sorcellerie. Il y a également plus de sorts ayant une forme « inversée », dont les effets ne sont malheureusement pas toujours clairement décrits.

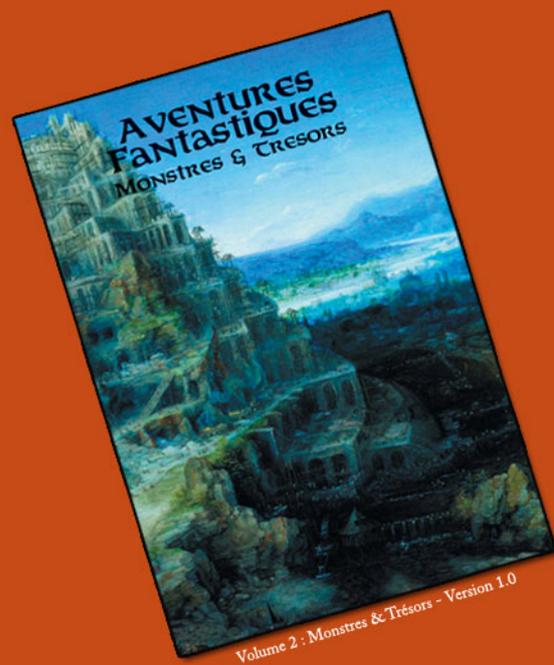
L'auteur propose un système de combat original, avec notamment une classe d'armure ascendante, allant de 1 à 10 (1 étant la CA d'un aventurier sans protection aucune, 10 en armure de plaques) qui fait l'économie de tout bonus d'attaque, se démarquant par là des autres systèmes avec CA ascendante qui ont pour la plupart une allure trop « d20 system ». Il suffit de lire dans le tableau de la classe du PJ le score à atteindre en fonction de son niveau et de la classe d'armure de l'adversaire. Bref, des tables de combat à l'ancienne, mais avec une CA ascendante, sans bonus d'attaque ni TAC0. Au MA de compiler les tables des différentes classes dans un écran.

Chaque round de combat se déroule de la manière suivante : jet d'initiative (1d6 pour chaque groupe), puis jet de bravoure pour les PNJ et les monstres uniquement (un peu l'équivalent du « jet de moral », vite oublié dans les éditions récentes et remis au goût du jour de manière plus systématique), déclaration d'intention, jets / tirs de projectiles, puis attaque en mêlée, et enfin lancement des sorts. Chaque phase ou type d'action tient compte de l'initiative, qui reste valable pour le round entier. Puis on passe au round suivant. Simple et efficace !

Une règle simple de « manœuvres de combat » est proposée à ceux qui veulent donner une touche supplémentaire de « swashbuckling ». Le livret se termine sur des aides et conseils pour gérer quelques actions courantes (nager, escalader, trouver de la nourriture, etc.), et enfin sur une liste de prix d'objets courants.

Monstres et trésors

Ce second manuel, dont le titre rappelle celui des livrets bruns, propose un choix relativement fourni de monstres et de merveilles. Les créatures sont classées par catégories (animaux, métamorphes, créatures du Chaos, humanoïdes du Chaos, humanoïdes construits, morts-vivants, plantes), mais cet effort de taxinomie peut sembler un peu inutile puisque cette classification ne semble avoir aucun effet concret en



termes de jeu, sauf pour les morts-vivants.

On retrouve la plupart des créatures les plus classiques du jeu, ainsi que d'autres, moins fréquentes, tirées de scénarii de la gamme Expert, et quelques créations personnelles. Les statistiques des monstres obéissent à un format minimaliste : dés de vie, classe d'armure, nombre et type d'attaques, dégâts, mouvement, alignement.

Le moral, les jets de sauvegarde et les points d'expérience rapportés, qui ont déjà été traités dans les chapitres « Combat » et « L'aventure » du tome précédent, ne figurent pas dans le descriptif. Un rappel de ces règles, ou au moins de la table des jets de sauvegarde, n'aurait peut-être pas été inutile en début d'ouvrage.

Les règles de génération de trésors, beaucoup plus simples que celles du jeu original, reposent sur le niveau des créatures vaincues. La liste des objets magiques reste somme toute assez classique. On retrouve les catégories habituelles : armes, armures, baguettes, bâtons, potions, parchemins, anneaux, divers.

L'ouvrage se conclut par des tables de rencontres aléatoires en extérieur et en donjon.

Conclusion

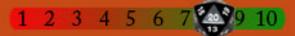
Alliant la variété des choix d'AD&D à la simplicité des règles de D&D, AF convient aussi bien aux plus jeunes qui découvrent le jeu de rôle qu'aux vieux grognards en

quête d'un retour aux fondamentaux. Ayant le mérite d'être écrit en français et, de surcroît, d'être complètement compatible avec tous les scénarios et modules d'aventures publiés jadis dans le commerce, il pourrait fédérer les joueurs francophones du Old school tant grâce à sa reprise des fondamentaux connus (races, classes, sorts, système de combat, etc.) que grâce à son aspect souple et ouvert, simple, léger.

Les règles offrent plusieurs petits ajouts dans lesquels on reconnaît la « patte » de l'auteur. AF gagnerait d'ailleurs peut-être à cultiver son originalité et sa touche personnelle face à un « vrai » clone comme Portes, Monstres & Trésors (la version française de Labyrinth Lord - voir la Gazette n°1), et en proposant un produit un peu plus abouti (où sont les sorts de prêtre du septième niveau ??*).

On attendra donc avec impatience la prochaine version et le futur développement de la gamme. Lépopée ne fait que commencer !

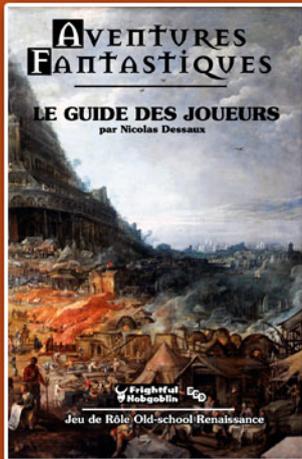
ENTHOUSIASME



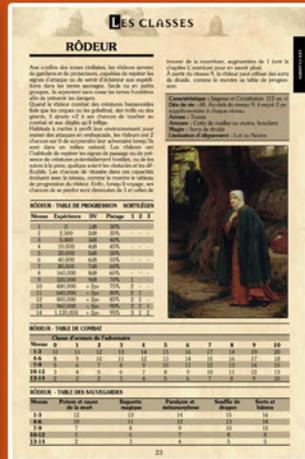
porphyre77 & Élendil

* La version testée est la 1.1, une nouvelle version est en cours de réalisation - voir ci dessous

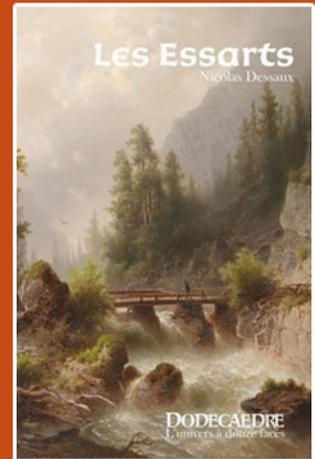
L'avenir de la gamme



La version définitive d'Aventures Fantastiques à paraître courant 2013



Le Consulat est un pays imaginaire, inspiré de l'Italie de la Renaissance



Les Essarts sont les cités humaines voisines de la forêt d'Abondance, vassales du roi des Elfes, dans le monde du Dodécaèdre.

AVENTURES FANTASTIQUES

est un quasi-clone français écrit par **Nicolas Dessaux**

Corrections et suggestions : Antiaskid, Archkas, Billix, Brisbaal, Cathbad, Croquefer, Dr Macabre, Edelgor, Ezael, Fétide grigou, Fictif, Galliskinmaufrius, Hanteus Cadaver, Kouplatête, Kristoff, Lanfeu, Lord-Felys, Lug0, Nolendur, Phil, Porphyre77, Rag-Naroth, Richard IV, Squilnozoz, Souricier, Szass, Thorin, Tizun Thane, Troumad, Ugly Goblin, Ungoliant, Unka, Yumit. Merci au Donjon du Dragon !

Playtest : Léandre Bernier, Virginie Deleu, Olivier Marichez, Loic Guimmara, Frank Delaplace, Anouk Delaplace, Valentin Delaplace

Remerciement : Thierry Hay, David Macauley, Frédéric Mestre

Relecture : Léandre Bernier, Christian Bottou, Marc Lescoublet, Serge Petitclerc, Rémy

Illustrations : Les illustrations appartiennent au domaine public et sont issues de commons.wikimedia.org/

Epées & Sorcellerie est publié sous licence OGL.

Éditeur : Brave Halfling Publishing

Versión testée : 1.1 pour Aventures Fantastique et 1.0 pour Monstres & Trésors

Vous pouvez télécharger gratuitement le jeu en format PDF ici :

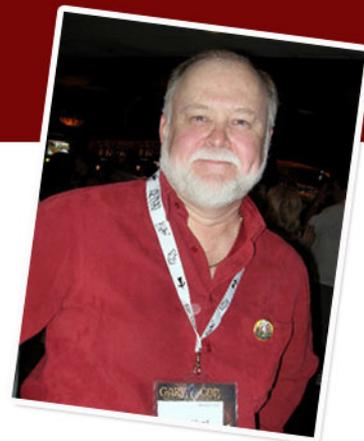
<http://www.lulu.com/shop/nicolas-dessaux/aventures-fantastiques-guide-du-joueur-11/ebook/product-15699886.html>

Et monstres et trésors :

<http://www.lulu.com/shop/nicolas-dessaux/aventures-fantastique-vol-2-monstres-et-tr%C3%A9sors/ebook/product-15203603.html>

Entretien

Avec Bruce Heard



Pour ceux qui ne te connaissent pas, peux-tu te présenter rapidement ?

Je suis un auteur niçois de naissance (de père américain et de mère française) connu surtout pour la direction créative de la gamme D&D Basic/Expert et les Chroniques Mystara pendant les années 80-90 chez TSR, à Lake Geneva. Ceux de ma génération se souviennent peut-être des articles que j'écrivais pour Casus Belli avant mon départ pour les États-Unis.

1 - Ton parcours personnel

Comment en es-tu venu à travailler pour TSR ?

Le rédacteur en chef de Casus Belli était un ami de Gary Gygax. Quand TSR s'est mis en quête d'un traducteur, il a naturellement pensé à moi car il savait que j'avais la double nationalité. J'ai rencontré Gary à Paris et j'ai été embauché tout de suite. Un mois plus tard, j'étais à Lake Geneva, vers la mi-février 1983. La température moyenne était bien en-dessous de zéro, et d'ailleurs j'ai rapidement écopé d'un PV pour avoir garé ma voiture sur une voie réservée aux chasse-neige. Le juge s'est marré quand je lui ai raconté mon histoire et a annulé l'amende (oui, aux USA on peut se plaindre des amendes en cour de justice — pourquoi pas).

Quels souvenirs gardes-tu de ces années de travail pour TSR ?

En général de bons souvenirs. Les deux premières années étaient plutôt aléatoires à cause des problèmes financiers de TSR, déjà à l'époque. Au bout d'un an et demi, plus de la moitié du personnel avait été licenciée et moi avec. On a dû passer de plus de 300 employés à 75. Coup de bol, j'ai été réembauché trois mois plus tard pour gérer les contrats créatifs. Je suis resté à TSR jusqu'en 1997, année pendant laquelle TSR a fait faillite, donc presque 15 ans. Il y a eu des hauts et des bas avec les changements de direction et les incongruités du style de gestion de Lorraine Williams et de la famille Blume. TSR n'a donc jamais vraiment été très stable financièrement, mais la compagnie faisait partie de « ma famille ».

Ton meilleur souvenir de cette époque ?

Vers 1995-96, une proche amie de Lorraine Williams a voulu s'octroyer une partie de mes responsabilités qui concernaient l'organisation et le contrôle de la production (auteurs, rédacteurs, artistes, mise en page, etc.). Elle n'en avait point les capacités, et au bout de plusieurs mois, la situation devint assez grave, avec des produits qui loupaient les dates de vente. Un des VP m'a demandé si je pouvais « donner un coup de main. » J'ai carrément refusé (et puis quoi encore ?), vu que personne (Lorraine Williams en particulier) ne s'était soucié de moi outre mesure lors de cette affaire. Une semaine plus tard, la copine de Lorraine était virée. Je retrouvais donc mes anciennes responsabilités, avec en plus une promotion de directeur et une hausse de salaire conséquente. Na !

Sinon, un autre « good day » avait été le succès de GAZ3 *The Principalities of Glantri* et par la suite, l'héritage de facto de la direction créative pour les produits Mystara en particulier.

Ton pire souvenir ?

La chute de TSR. C'était la fin d'une ère héroïque ! Le pire, c'était le comportement de certains individus de WotC qui se sont permis de piller les bureaux de TSR pour s'approprier ce qui leur plaisait, produits divers, prototypes de cartes, figurines peintes, et j'en passe.

As-tu des anecdotes à raconter ?

La fameuse copine de Lorraine, pendant cette période où elle s'était mise en charge du contrôle de la production, avait fait mettre sur un mur une affiche de quatre mètres de long sur 1,50 m de haut. Elle avait tracé sur cette affiche un calendrier pour arriver à suivre la production des différents projets de TSR. Elle utilisait ce qu'on appelle ici des « post-it », des petits bouts de papier adhésif de différentes couleurs pour identifier la soixantaine de projets annuels, avec l'idée de les déplacer le long de l'affiche au fur et à mesure de la progression du travail. Le problème c'est que ces bouts de papiers se décollaient au bout de quelques jours. Mes collègues les ramassaient, les recollaient n'importe où, et repartaient en

« La chute de TSR. C'était la fin d'une ère héroïque ! »



Le GAZ3

ricanant. À TSR, nous avions un brave homme dont le travail était le nettoyage et la réparation. Il était très gentil mais tout aussi maladroit, surtout quand il s'agissait de déplacer des meubles ou des objets encombrants. Évidemment, il avait trouvé le moyen de bien érafler le mur sur lequel avait été accroché cet énorme calendrier. Sûr de son bon droit, le sympathique bonhomme décolle un côté de l'affiche, l'enroule jusqu'à sa moitié, et entreprend de réparer la méchante éraflure sur le mur. Évidemment, les trois quarts des affichettes se sont décollées illico et ont atterri sur la moquette, que ce brave homme s'est empressé de passer à l'aspirateur. « The Great Calendar » était porté manquant dès le lendemain matin. Curieux...

2 – Le rôliste

Plutôt MD ou joueur ?

Plutôt MD, mais surtout par manque de temps joueur.

Quelle est ta version de D&D préférée ?

Alors là... Avant mon embauche à TSR, je jouais exclusivement avec les règles d'AD&D première édition. À Lake Geneva, j'ai été très déçu car personne parmi les créatifs ne semblait intéressé. J'ai donc cessé de jouer à D&D pendant longtemps. De toute manière, il a rapidement été question de la deuxième édition, que je n'ai jamais vraiment maîtrisée par manque d'opportunité de jouer. Entre-temps, j'ai dû travailler directement avec les règles Basic/Expert que je ne connaissais pas du tout. Mes responsabilités couvraient surtout les projets dont personne à TSR ne voulait. Basic/Expert, à époque, c'était surtout le domaine de Frank Mentzer. Après son départ de TSR et celui de Gary Gygax, il n'y avait plus personne pour s'occuper de cette gamme. La responsabilité m'incombait donc d'utiliser mes ressources externes. Par la force des choses, j'ai dû m'initier à ce système. Je le connais mieux maintenant que les deux éditions AD&D. Je préfère quand même AD&D en général pour la profusion de choix disponibles.

Joues-tu toujours ? Et à quelle fréquence ?

Je joue une fois par semaine (AD&D deuxième édition)

Quel genre de personnage aimes-tu jouer ?

Voleur-magicien ou voleur-clerc. Je joue rarement des guerriers car il y a toujours des joueurs qui se pointent avec leurs gros tanks, gonflés aux hormones comme c'est pas permis, demi-ogres et autres semi-bestioles avec des guirlandes de « plus ». En général, je me tiens à bonne distance des « Manuels complets ». Berk ! Je donne plutôt dans le classique simple.

Que penses-tu de D&D3 et D&D4 ?

Attends, je vais chercher mon lance-grenades. Bouge pas, je vise !

Que penses-tu des clones ?

Vu que les premières éditions sont plus ou moins hors de portée, les « clones » sont une bonne solution. Mais pourquoi imiter ad infinitum quand l'original est disponible ? Là aussi, je reste classique.

3 – Mystara

Comment juges-tu, globalement, l'évolution de Mystara depuis que le monde a été, pour ainsi dire, restitué à la communauté des joueurs et notamment au site *Vault of Pandius* ?

En dehors de la participation des fans, il n'y a pas eu d'évolution. Depuis la fin de la production de produits Mystara par TSR, il est resté un noyau de lecteurs loyaux et dévoués. Ce sont eux qui ont participé à la création de sites comme Pandius ou de pages dans le site Piazza. Plusieurs projets de longue haleine ont inclus des équipes de volontaires pour couvrir certaines régions de Mystara ou des périodes futures, dans le style des Almanachs. J'étais absent de cette scène jusqu'à l'année dernière, donc tout le crédit leur revient.

Dans le module M3 « Twilight Calling », sorti en 1987, on peut trouver dans une bibliothèque des livres rédigés par des mages dont les noms sont ceux des princes de Glantri, un Gazetteer sorti la même année. Tu as participé à l'édition de ce module. Est-ce que cet ajout fait partie des contributions ?

Non, pas vraiment. Ce titre avait été ajouté à la gamme Mystara indépendamment de ma volonté, créant des contradictions avec le matériel déjà publié, ce qui s'est produit plus d'une fois et avec les mêmes résultats.



Les joueurs francophones qui ont commencé avec la « boîte rouge » ont souvent été intrigués par le mot « tinigen », choisi comme traduction pour halfling. Est-ce que tu en sais plus sur ce choix, survenu juste avant ton entrée chez TSR ?

Il doit s'agir d'une traduction canadienne, je pense. Je ne me souviens que du terme « petites gens ». Tinigen me fait penser à « tiny gents » plus ou moins francisé. C'est un canard boiteux.



4 – Aujourd'hui et demain

Quelles sont tes activités actuellement ?

D'une part je maintiens mon blog Mystara, mais d'autre part je travaille sur mon nouveau projet. Depuis le refus de WotC de me céder le copyright pour les histoires Princess Ark, ou de me permettre de publier de nouveaux épisodes, j'ai décidé de recréer une série de toutes pièces basée sur un monde entièrement nouveau. Il y a énormément de travail à faire, entre la conception de ce monde, du navire, de son équipage, et au moins du premier épisode. Il faut aussi préparer la campagne Kickstarter pour lancer la production, ce qui me donne bien du souci car je n'ai pas encore d'expérience dans ce domaine. Tout est à apprendre en cours de route, y compris les détails de l'édition de livres type e-book.

Tu es revenu depuis un an environ, qu'est-ce qui a motivé ce retour ?

Depuis l'échec de TSR, j'ai travaillé pour diverses compagnies qui n'ont rien à voir avec D&D ou le monde littéraire. Je n'avais pas suivi mes collègues de TSR qui avaient été transférés à Seattle, car ma femme ne voulait pas quitter son job. Vu l'économie américaine ces dix dernières années, je me suis retrouvé plusieurs fois sans travail, ce qui m'a décidé à m'établir à mon compte. D'autre part, le côté créatif me manquait énormément. J'ai écrit deux romans avec Janet Deaver-Pack, mais en l'absence d'un agent littéraire, les deux manuscrits (et un troisième en cours) restent en attente. Entre-temps, Håvard « Blackmoor » (connu des fans de D&D-Mystara) m'a aperçu sur Facebook il y a un an, et m'a invité à rejoindre le groupe Mystara sur ce même site. Je me suis rendu compte que les fans de Mystara étaient encore assez nombreux et très positifs. J'ai donc décidé de me remettre dans le bain, en particulier avec ce blog.

Fréquentes-tu toujours tes anciens collaborateurs de chez TSR ?

Indirectement oui. J'ai organisé ces deux dernières années deux repas pour les anciens de TSR, lors de la convention Gary Con à Lake Geneva. À peu près une quarantaine d'anciens, créatifs ou non, et leurs proches, ont participé avec beaucoup de plaisir. Je suis loin du compte — il y a largement plus de quatre cents personnes qui ont travaillé chez TSR entre 1975 et 1997. Il y a quelques collègues habitant encore la région que l'on voit régulièrement, mais c'est souvent par l'intermédiaire de sites sociaux que l'on maintient le contact, surtout avec ceux qui résident sur la côte Ouest.

Les magiciens de la côte ont-ils essayé de te contacter ?

Non. Pour la plupart, ils ne savent pas qui je suis. La majorité des anciens de TSR a quitté cette boîte.

Quels sont tes projets à venir ?

Surtout, les nouvelles histoires style Princess Ark. Pour ceux qui ne connaissent pas, ces épisodes avaient été publiés dans Dragon Magazine pendant une période de trois ans qui se termina lorsque le monde de Mystara fut converti pour AD&D. Ces histoires étaient très populaires parmi les lecteurs, dont certains disaient qu'ils s'étaient abonnés au magazine uniquement en raison de ces histoires. J'avais pensé obtenir une autorisation ou le transfert pur et simple du copyright, parce que WotC n'en faisait absolument rien. Je leur avais offert d'écrire ces histoires au profit de D&D Next, de la pub gratuite, un certain

« Il y a largement plus de quatre cents personnes qui ont travaillé chez TSR entre 1975 et 1997 »

La Gary Con V a eu lieu du 14 au 17 mars 2013



cachet « old school », et un effort au niveau des relations publiques (utile pour WotC, vu leur réputation médiocre parmi les joueurs de longue date). Ils ont refusé, ce qui n'est pas plus mal (j'imagine la sinécure pour travailler avec eux).

Ces nouvelles histoires se dérouleront dans un monde appelé Calidar, qui est conçu spécialement pour les vaisseaux volants. Une attention particulière a été portée sur la manière dont sont convertis les personnages venant d'autres mondes (Mystara et autres), et surtout à la logique de cette conversion dans l'esprit des visiteurs (qui en sont donc conscients dans une certaine mesure). Le travail de conception est pratiquement terminé, du moins en ce qui concerne l'univers de Calidar, sa dynamique, l'équipage, le vaisseau volant, et le plan général du premier épisode. Il reste donc ce premier chapitre à écrire avec la partie décrivant directement la région de cet univers où se déroule cette première aventure — dans le style Princess Ark, bien sûr !

Pour finir, un ptit mot pour sur notre forum ?

J'aime beaucoup le forum et sa structure, mais je n'y passe pas suffisamment de temps pour faire des commentaires utiles et intéressants.

<http://bruce-heard.blogspot.fr/>
<http://www.garycon.com/index.php>
<http://pandius.com/>

The screenshot shows the homepage of the website 'Le DONJON du DRAGON'. The header features the site title in a stylized font with the tagline '... là où sont gardés les trésors'. Below the header is a navigation menu with links: Accueil, Forum, Gazette, D&D, AD&D, AD&D2, Univers, Clones, Traductions, DRS. The main content area is divided into three columns. The left column contains a 'Connexion' section with a 'Bonjour,' message and a 'Déconnexion' button, and a 'Zone de gestion' section with links to 'Ajouter une fiche' and 'Ajouter une gazette'. The middle column is titled 'News' and contains several news items: 'ST1 - Par le bout du nez' (dated dimanche 12 mai 2013), 'Dispel Confusion' (dated lundi 20 mars 2013), 'Le Manuel des Diables' (dated dimanche 10 mai 2013), 'Epées & Sorcellerie' (dated samedi 2 février 2013), and 'Petit Traité sur les Morts-vivants' (dated lundi 21 janvier 2013). The right column is titled 'Qui sommes nous ?' and contains a paragraph about the site's purpose, a list of book covers, and a paragraph about the site's content. The footer contains a decorative border and a paragraph about site registration and access to resources.

Le DONJON du DRAGON
... là où sont gardés les trésors

Accueil Forum Gazette D&D AD&D AD&D2 Univers Clones Traductions DRS

Accueil

Connexion
Bonjour,
Déconnexion

Zone de gestion
Ajouter une fiche
Ajouter une gazette

News

ST1 - Par le bout du nez
dimanche 12 mai 2013
Avis : Ce module a été écrit à l'occasion du festival national des jardins de 1986. Il reprend...

Dispel Confusion
lundi 20 mars 2013
Avis : François a compilé et traduit dans ce livret de 24 pages toutes les questions (et leurs...

Le Manuel des Diables
dimanche 10 mai 2013
Avis : Vous qui lisez ce manuel, retrouvez l'espoir ! Toutes les informations sur les diables et...

Epées & Sorcellerie
samedi 2 février 2013
Premier clone (quasi-clone) Français, Epées & Sorcellerie (E&S) est un jeu de rôle inspiré des...

Petit Traité sur les Morts-vivants
lundi 21 janvier 2013
Avis : Alors que dire sinon que ce livret de seulement 24 pages va rapidement se révéler...

Qui sommes nous ?

Le Donjon du Dragon est un site communautaire dont le but est de rassembler les ouvrages des vieilles éditions de Donjons & Dragons et de Advanced Dungeons & Dragons. 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 jeux de rôles favoris.

Les avis des fiches du Donjon du Dragon reflètent l'état d'esprit des membres du forum et ne sont donc absolument pas objectifs. N'hésitez pas à vous inscrire si vous voulez y apporter des modifications.

En vous inscrivant sur le site, vous aurez accès à de nombreuses ressources francophones pour (A)D&D. Mais la chose ne sera pas aussi facile pour certains documents qui font partie de nos trésors. Ainsi, les traductions exclusives du Donjon ne seront accessibles qu'aux plus méritants de nos dragons. Ne vous étonnez pas de ne pas trouver dans les recoins de ce donjon ces fameux documents. Un détour par le forum permettra de mieux vous faire connaître, et peut-être de participer au grand œuvre. Vous aurez donc tout le respect du grand ver qui vous ouvrira ses coffres.

Recherche...

Zone MJ
Voir les feuilles de perso
Créer une feuille de personnage

Zone PJ
Mes feuilles de perso
Créer une feuille de personnage

La Gazette **14** Du Donjon



Les Dossiers de la Gazette

Donjons & Dragons™ Analyse de la Gamme Française

3^e PARTIE :

**D&D RÈGLES COMPAGNON
GAZ1 & GAZ2
MYSTARA**

DONJONS & DRAGONS®

Règles Compagnon

Créée par Frank Mentzer lors de sa révision du système de jeu en 1984, la boîte 3 - Compagnon - permet de gérer des personnages de niveaux 15 à 25.

Dernière boîte traduite officiellement, elle n'a pas connu de révision, contrairement aux deux précédentes. L'arrivée des Règles Avancées a malheureusement sonné le glas de la gamme D&D.

La boîte Compagnon s'inscrit dans la continuité des règles de Base et Expert. Votre personnage est enfin de « haut niveau » et deux options s'offrent à lui : continuer à voyager ou bien s'établir durablement.

« Voyager », c'est essentiellement continuer sa vie d'aventurier. Le voyage n'interdit pas de posséder son propre domaine, mais le gros de

sa gestion est alors confié à des tierces personnes. Les aventures ne se limitent plus à de simples « Porte/Monstre/Trésor », elles se déclinent en quêtes épiques et les voyages entre les plans sont monnaie courante.

« S'établir » c'est devenir suzerain et s'occuper principalement de ses terres. Si vous souhaitez mettre votre personnage en pré-retraite, cette option est pour vous !

Plusieurs notions nouvelles sont abordées dans les deux livrets :

- Les domaines
- Les batailles rangées
- Le multivers
- Le combat à mains nues
- Les activités secondaires des personnages
- Le poison
- Le vieillissement

Sans compter les nouveaux monstres et trésors ainsi que quelques suggestions d'aventures.

SIMPLICITÉ DES RÈGLES

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ÊTRE MD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

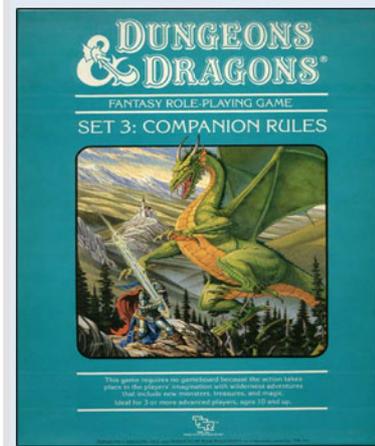
ÊTRE PJ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ENGOUEMENT OSR

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La boîte VO de 1984



BOITE 3 :
REGLES COMPAGNON
1013

Titre : Donjons & Dragons, jeu de rôles d'aventures fantastiques

Versión des règles : D&D règles Compagnon

Code TSR: #1013

Niveaux : 15 à 25

Cadre de campagne : D&D générique

Première impression : 1987 (une impression)

ISBN : Inconnu

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

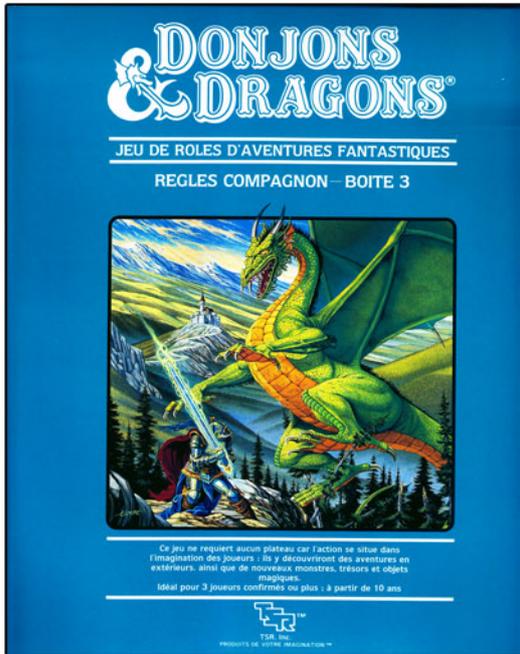
Illustrateur(s) : Jeff Easley

Illustrateur(s) de couverture : Larry Elmore

Traducteur(s) : Michel Pagel

Format : Boîte en carton souple contenant deux livrets, le livret destiné aux joueurs (32 pages) et le livret destiné aux maîtres de donjon (64 pages)





1987 - PREMIÈRE IMPRESSION

- Version révisée par Frank Mentzer et nommée Donjons & Dragons - Règles Compagnon - Boîte 3
- Boîte en carton souple de couleur bleu ciel
- L'illustration est de Larry Elmore
- Bandeau supérieur : « Jeu de rôles d'aventures fantastiques »
- Logo de TSR : « Face logo »
- Conformité imprimée au dos de la boîte
- Imprimé en France par Publi.R.A Paris

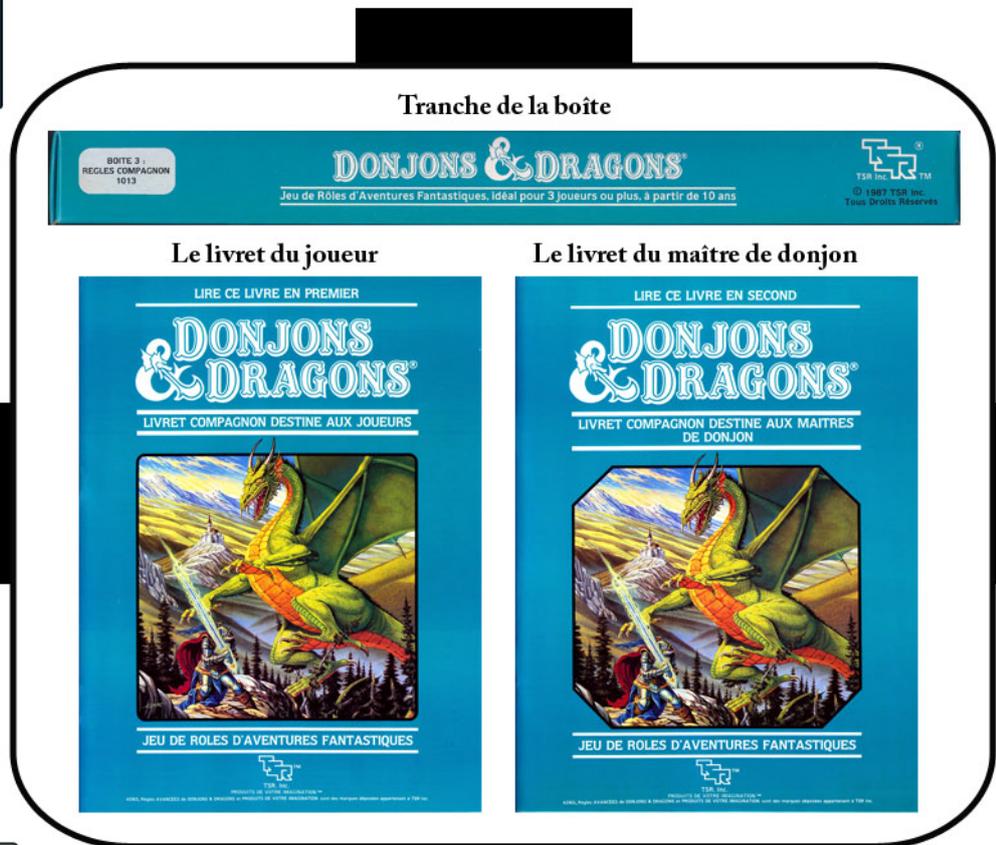


Dos de la boîte

LES MODULES COMPATIBLES AVEC LES RÈGLES COMPAGNON

- CM1 « L'épreuve des seigneurs de la guerre »
- CM2 « La chevauchée de la camarde »
- CM3 « Sabre River »
- CM4 « Earthshaker ! »
- CM5 « Mystery of the Snow Pearls »
- CM6 « Where Chaos Reigns »
- CM7 « The Tree of Life »
- CM8 « The Endless Stair »
- CM9 « Legacy of Blood »

Ce dossier Compagnon est le dernier de la gamme « D&D Basic ». Depuis nos précédents dossiers, nos infatigables limiers ont mis à jour une nouvelle impression pour la boîte de Base ainsi que pour la boîte Expert. Un dossier complet regroupant l'intégralité des boîtes paraîtra fin 2013.



livret du joueur

Directrice de la Publication : Anne C. Gray
 Illustrations : Larry Elmore
 Jeff Easley
 Conception Graphique : Ruth Hoyer
 © 1984 TSR, Inc. Tous droits Réservés.

livret du maître de donjon

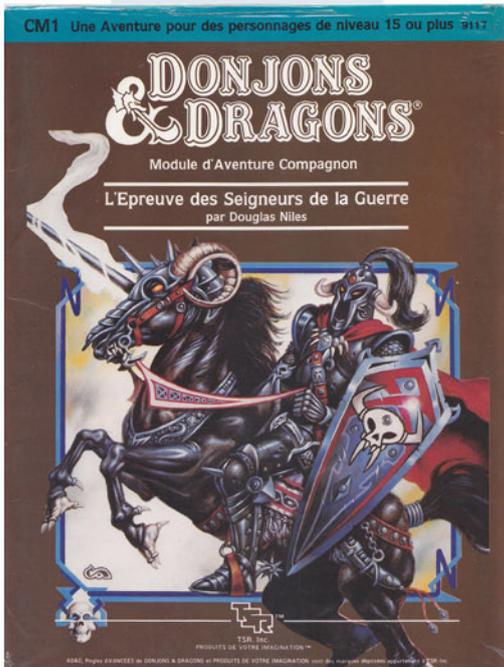
Directrice de la Publication : Anne C. Gray
 Illustrations : Larry Elmore
 Jeff Easley
 Conception Graphique : Ruth Hoyer
 © 1984 TSR, Inc. Tous droits Réservés.
 Traduit par : Michel PAGEL

Imprimé en France. Première Edition - Avril 1984
 TSR, Inc. PO Box 756 Lake Geneva, WI 53147
 TSR UK, Ltd. The Mill, Rathmore Road Cambridge, UK CB14AD

Imprimé en France. Première Edition - Avril 1984
 TSR, Inc. PO Box 756 Lake Geneva, WI 53147
 TSR UK, Ltd. The Mill, Rathmore Road Cambridge, UK CB14AD

Module CM1

L'ÉPREUVE DES SEIGNEURS DE LA GUERRE



Première impression française (1987) :

- *Couleur* : Marron
- *Lieu d'impression* : France par Publi R.A
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure Compagnon »
- *Mention dans le bandeau supérieur* : « Une Aventure pour des personnages de niveau 15 ou plus »

« Depuis la chute de la baronnie de l'Aigle noir et de ses alliés, les pays colonisés sont paisibles. A présent, le continent est prospère, comme le voulaient les dirigeants. Le gouvernement est stable et la vie de tous les jours routinière. Les perspectives d'aventures sont, du reste, bien réduites.

Alors arrivent des nouvelles du nord : l'empire d'Alphatia a revendiqué l'immense pays de Norworld et mandaté un roi pour y régner. Ce monarque a besoin de personnes capables pour administrer les nombreux domaines qu'on pourrait découper dans les étendues sauvages de Norworld ! »

Code : #9117 (CM1)

Système de règles : D&D Règles Compagnon

Niveaux : 15 ou plus

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : 1987 (une impression)

ISBN : inconnu

Auteur(s) : Douglas Niles

Illustrateur(s) : Jeff Easley

Illustrateur(s) de couverture : Clyde Caldwell

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

Traducteur(s) : Michèle Charrier

Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple détachable



L'avis d'une liche : bien plus qu'un scénario unique, l'épreuve des seigneurs de la guerre est destiné à servir de trame de fond à une partie et à permettre de jouer une campagne de niveau Compagnon.

Ce module est fort utile pour des maîtres du donjon inexpérimentés dans la gestion des « hauts niveaux » et qui n'ont qu'une idée approximative sur la façon d'attribuer et de gérer un domaine.

Ce module « sandbox » est une réussite dans le sens où il permet d'acquérir une base solide. La trame générale s'étale sur deux années et le calendrier est découpé par saison (hiver : attaque de géant ; été : mariage du roi, etc.), que tout bon Maître du Donjon complètera ensuite à sa guise.

Comme pour le X1 (voir la Gazette n°2), ce scénario peut devenir un cadre de campagne particulièrement riche.

Cette campagne est parfaite pour des joueurs ayant choisi de « s'établir ».

INTÉRÊT DU MODULE



Rédaction : Tim Kilpin
Illustration de couverture : Clyde Caldwell
Illustrations intérieures : Jeff Easley
Maquette : Ruth Hoyer
Cartes : Diesel

Distribué sur le marché du livre aux États-Unis d'Amérique par Random House, Inc. au Canada par Random House of Canada, Ltd et au Royaume-Uni par TSR (UK), Ltd. Distribué sur le marché du jouet et des loisirs par les distributeurs locaux.

DONJONS & DRAGONS et D&D sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.

Traduction : Michèle CHARRIER
© 1987 TSR Inc. Tous droits Réservés.

© 1984 TSR, Inc. Tous droits Réservés. Imprimé en France par Publi R.A. Paris

Ce module est protégé par les lois sur le copyright des États-Unis d'Amérique. Toute reproduction ou autre utilisation non autorisée de son contenu et de ses illustrations sont interdites sans la permission écrite expresse de TSR, Inc.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147

TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge, CB1 4AD
Royaume Uni

TSR, Inc.
PO Box 756
Lake Geneva, WI
53147

TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge, UK
CB14AD



Module CM2

LA CHEVAUCHÉE DE LA CAMARDE

Première impression française (1987) :

- *Couleur* : noir
- *Lieu d'impression* : France par Publi R.A
- *Logo TSR* : « Angled logo »
- *Mention sur la couverture* : « Module d'Aventure Compagnon »
- *Mention dans le bandeau supérieur* : « Une Aventure pour des personnages de niveau 15-20 »

« Une mission pour le compte du roi se révèle dangereuse ! Toutes les communications avec la baronnie des deux lacs sont interrompues. Soucieux de la sécurité de ses frontières et furieux de ne plus percevoir d'impôts, le roi Eric a fait appel à vous, puissants aventuriers, pour mener l'enquête.

Il ne s'agit pas d'un problème mineur, pouvant être résolu par les armées de la noblesse locale ; de plus, les forces du roi sont requises en d'autres lieux.

Le Val des deux lacs n'est qu'une petite et lointaine baronnie frontalière. Pourtant...

De nature et d'origine inconnues, le nuage est là. Nul n'est revenu de la Baronnie depuis des semaines. De plus, le nuage s'étend et de vagues rumeurs concernant d'inquiétantes et mystérieuses disparitions circulent dans les baronnies voisines. Découvrirez-vous le secret du Val des deux lacs ? »



L'avis d'une liche : ce scénario « sauver le monde » est avant tout destiné à des PJ ayant choisi l'option « Voyager ». Souvent qualifié de module d'introduction, il permet de mettre en pratique toutes les nouvelles règles abordées dans la boîte CM (combat de masse, lutte, etc.). Le module apporte un petit lot de nouveautés en proposant un nouveau monstre (la sangsue tueuse... qui porte bien son nom), de nouveaux objets magiques ainsi qu'une nouvelle arme.

Le scénario est ouvert et il n'y a pas d'ordre précis. Durant leur enquête, les personnages vont explorer plusieurs « mini-donjons » localisés aux alentours de la baronnie.

De par son contexte et les options de jeu, ce module ressemble plutôt à une aventure de la série des « X ». Par contre, si vos personnages échouent dans leur mission, les conséquences pour la région, voire le monde, pourront être dramatiques.

INTÉRÊT DU MODULE



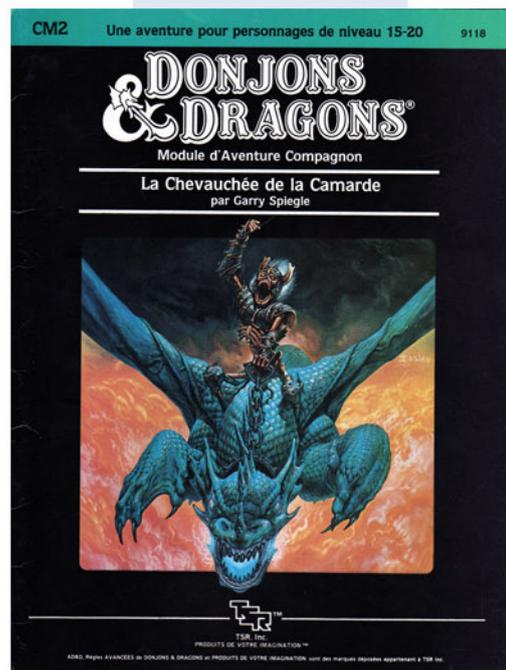
Editeur : Tim Kilpin
 Illustration de Couverture : Jeff Easley
 Illustrations Intérieures : Jeff Easley
 Maquettiste : Ruth Hoyer
 Cartes : Diesel
 Traduction : Michèle Charrier

Distribué sur le marché du livre aux Etats Unis par Random House, Inc ; au Canada par Random House of Canada, Ltd ; sur le marché du jouet et des loisirs par des distributeurs locaux ; au Royaume Uni par TSR UK, Ltd. DONJONS & DRAGONS et D&D sont des marques déposées, appartenant à TSR, Inc.

©1984 TSR, Inc. Tous droits réservés.
 Cet ouvrage est protégé par les lois sur le copyright des Etats Unis d'Amérique. Toute reproduction ou autre utilisation non-autorisée de son contenu ou de ses illustrations sont interdites sans la permission écrite expresse de TSR, Inc.



ISBN 0-88038-117-5



Code : #9118 (CM2)

Système de règles : D&D règles Compagnon

Niveaux : 15 à 20

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : 1987 (une impression)

ISBN : 0-88038-117-5

Auteur(s) : Garry Spiegle

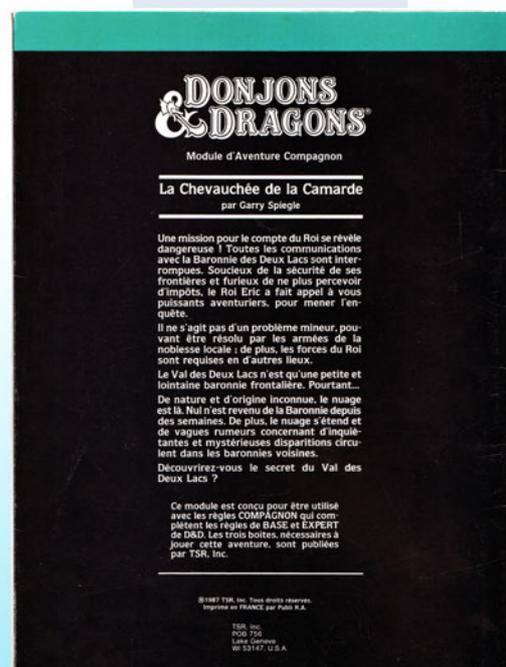
Illustrateur(s) : Jeff Easley

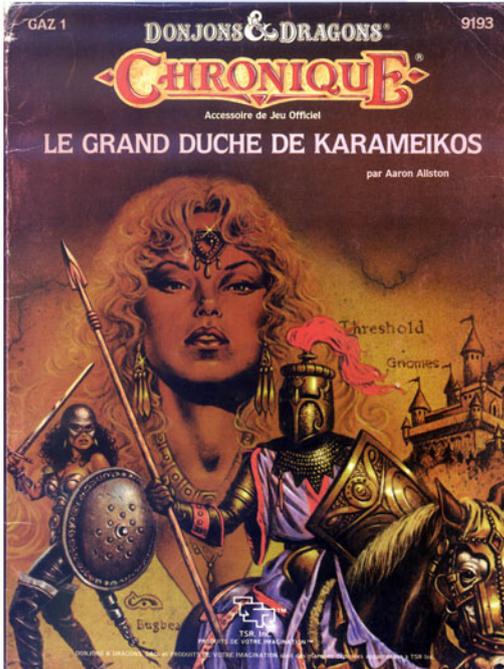
Illustrateur(s) de couverture : Jeff Easley

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

Traducteur(s) : Michèle Charrier

Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple détachée





Première impression française (1987) :

- Couleur : Marron
- Lieu d'impression : France par Publi R.A
- Logo TSR : « Angled logo »

« Ceci est le premier volume d'une série créant un concept totalement neuf au sein du système de jeu DONJONS & DRAGONS. Vous tenez entre les mains une étude complète du grand-duché de Karameikos, d'un point de vue historique, économique, géographique et sociologique. Ce volume contient la description (et le plan) des principales villes et cités, ainsi que des fiches biographiques concernant toutes les personnalités importantes du Duché - qui aideront le MD à préparer ses propres aventures autant qu'à enrichir l'utilisation des modules déjà publiés »

Code : #9193 (GAZ1)

Type d'ouvrage : supplément de règles et de contexte

Système de règles : Donjons & Dragons

Niveaux : tous niveaux

Cadre de campagne : Mystara

Première impression: 1987 (une impression)

ISBN : 0-0-88038-392-5

Auteur(s) : Aaron Allston

Illustrateur(s) : Stephen Fabian

Illustrateur(s) de couverture : Clyde Caldwell

Cartographe(s) : Dennis Kauth, David C.

Sutherland III, Ron Kauth

Traducteur(s) : Michel Pagel

Format : livret de 64 pages à couverture souple et une carte poster en couleur



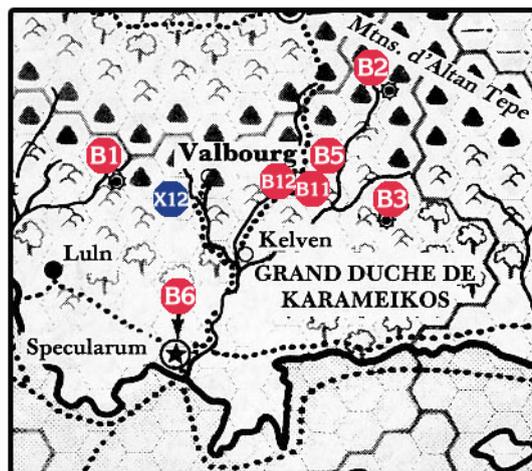
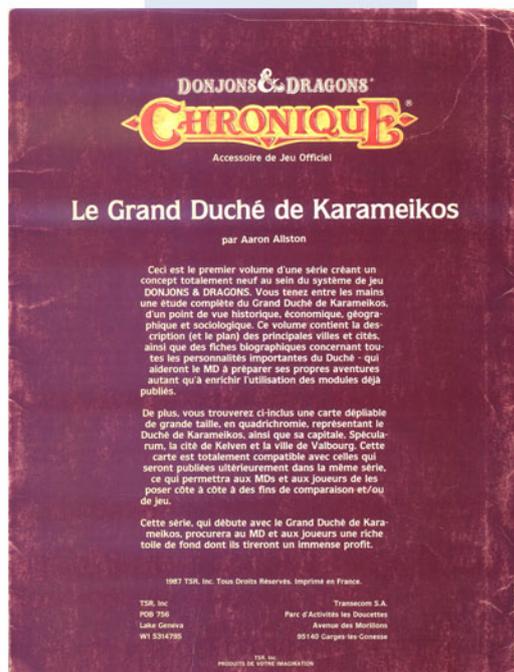
L'avis d'une liche : ce supplément décrit toute la région de Karameikos, que vos aventuriers ont pu découvrir grâce à la boîte Expert via la ville de Valbourg.

Ces chroniques sont divisées en deux parties. La première décrit tout ce qui se rapporte au grand-duché, l'histoire, la politique, la société karameikienne, l'économie... La seconde est consacrée aux aventures et vous propose de courts synopsis adaptés aux différentes boîtes des règles (Base, Expert, Compagnon, Master).

Ce superbe accessoire de jeu est très riche. Découvrir le grand duché est un réel plaisir. Les résumés sont courts, oui, mais suffisamment développés pour inspirer tout Maître du Donjon. Les aventuriers ne sont pas en reste puisqu'un système de création d'historique est fourni pour les natifs de la région. De plus un système de compétences (talents) est également proposé.

Un très bon supplément pour Donjons & Dragons, sûrement ce qui se faisait de mieux à l'époque.

INTÉRÊT DU SUPPLÉMENT



Cet accessoire est adapté pour toutes les différentes boîtes de règles D&D.

Vous pouvez constater sur la carte ci-contre que sept modules de la « série B » et un de la « série X » se déroulent dans la région du grand duché.

GAZ2

LES ÉMIRATS D'YLARUAM

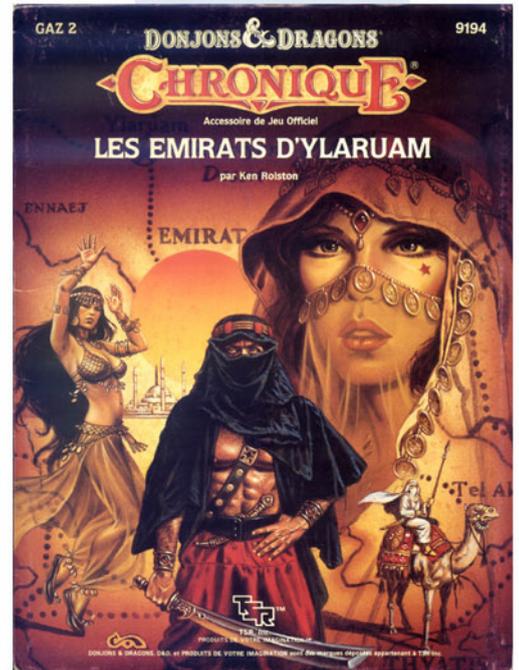
Accessoire
de jeu
officiel

Première impression française (1987) :

- Couleur : Marron
- Lieu d'impression : France par Publi R.A
- Logo TSR : « Angled logo »

« Ceci est le second volume d'une série créant un concept totalement neuf au sein du système de jeu DONJONS & DRAGONS. Vous tenez entre les mains une étude complète des émirats d'Ylaruam, d'un point de vue historique, économique, géographique et sociologique. Le village de Kirkuk, exemple typique de communauté des émirats, est présenté en détail (à la fois par une description et un plan). Un chapitre important consacré aux campagnes yleriennes aidera le MD à préparer ses propres aventures autant qu'à enrichir l'utilisation des modules déjà publiés.

Cette série de chroniques procurera au MD et aux joueurs une riche toile de fond dont ils tireront un immense profit.»



Code : #9194 (GAZ2)

Type d'ouvrage : supplément de règles et de contexte

Système de règles : Donjons & Dragons

Niveaux : tous niveaux

Cadre de campagne : Mystara

Première impression: 1987 (une impression)

ISBN : 0-88038-392-5

Auteur(s) : Ken Rolston

Illustrateur(s) : Doug Chaffe

Illustrateur(s) de couverture : Clyde Caldwell

Cartographe(s) : Dennis Kauth, David C. Sutherland III

Traducteur(s) : Michel Pagel

Format : livret de 64 pages à couverture cartonnée souple non attachée et une carte grand format en couleur

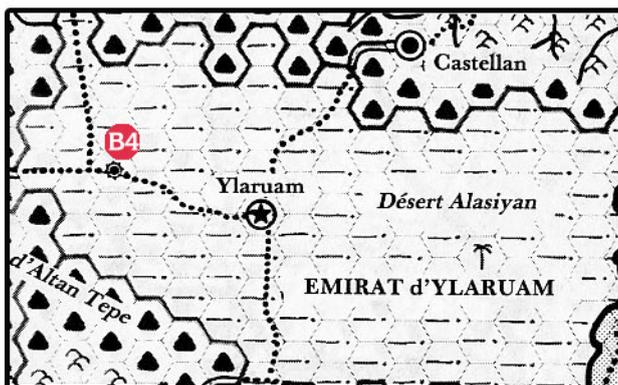


L'avis d'une liche : Il s'agit du second et dernier volume traduit de la série, et il ne déçoit pas. Constitué de façon identique au précédent, la qualité est toujours au rendez-vous.

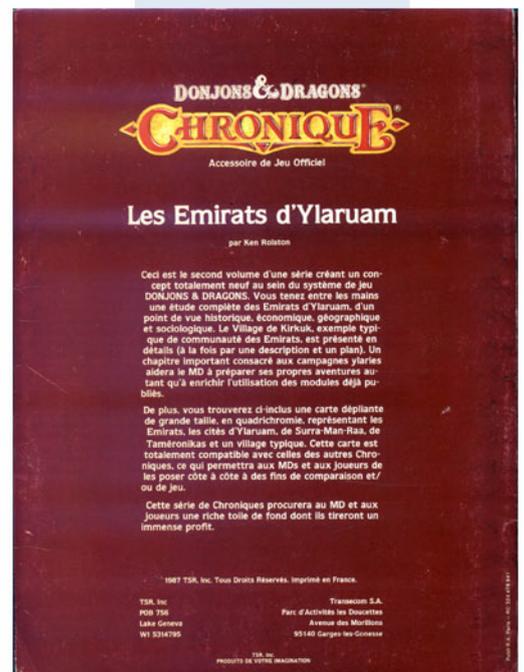
Ce « petit » supplément de background fourmille d'informations sur toute la société d'Ylaruam. Structure sociale, lois, coutumes, concepts moraux... Sans oublier la religion mise en place par le prophète Al-Kalim.

Inspirés des pays de la péninsule arabe, les émirats sont enclavés dans un grand désert. Ces conditions géographiques et climatiques particulières en font un lieu où les aventures n'auront pas (ou très peu) de rapport avec le reste du monde. Ce qui a pour conséquence de privilégier des personnages natifs de la région par rapport à des aventuriers « étrangers ».

INTÉRÊT DU SUPPLÉMENT



Seul un module, le B4, se déroule dans les environs des émirats d'Ylaruam.





En 1981 paraissait la boîte bleue *Expert set* de Donjons & Dragons (voir dossier D&D de la Gazette n°1). Elle contenait la carte du grand-duché de Karameikos, ainsi qu'une brève description de ce territoire tenant sur une page dont la moitié était consacrée à une tribu de gnomes. C'était la première pierre de ce qui allait devenir le monde de Mystara. Dans la même boîte se trouvait le module X1 *Isle of Dread*, de David Cook et Tom Moldvay, qui comprenait une carte continentale et une brève description de chacun des pays y figurant. Ce décor de campagne n'avait pas d'autre nom que « le monde de D&D ».

Les origines

En l'absence de la moindre mention de ses origines, ce monde semblait avoir été créé *ex nihilo* pour la nouvelle édition de D&D. Des spéculations circulèrent sur le sujet, mais Lawrence Schick, un ancien de TSR, a récemment levé les soupçons en déclarant qu'il s'agissait de l'univers de campagne qu'il avait développé à Akkron (Ohio) avec son ami Tom Moldvay. En réalité, de brèves allusions à l'existence de cette campagne, jouée avec les règles d'OD&D plus ou moins adaptées, avaient filtré dans *Giants of the earth*, une série d'articles publiés dans *The Dragon* par les deux comparses en 1980, qui proposait les caractéristiques de héros de la littérature med-fan.

Balbutiements

Le monde fut développé par petites touches, au fil des modules. Tom Moldvay livra des indications supplémentaires dans le B4 « La cité perdue », dans le X2 « Le château d'Ambreville », et plus tard dans le M3 *Twilight Calling*. David Cook compléta le grand-duché de Karameikos dans le B6 « La secte masquée », reprenant quelques éléments de la nouvelle édition de l'*Expert set* supervisée par Frank Mentzer, et commença à étendre le monde à l'ouest avec le désert du Sind et la théocratie de Hule, dans les modules X4 « Le maître des nomades » et X5 *Temple of Death*. Jean Wells avait déjà tenté d'ajouter une contrée, la Gulluvie, dans la première version du B3 *Palace of the silver princess*, mais Tom Moldvay l'avait éliminée de la version finalement publiée.

Outre ces auteurs, Merle M. Rasmussen prolongea l'exploration de l'Ouest par le B50 *Ghost of Lion castle*, le X6 *Quagmire !* et le X9 *The Savage Coast*, tandis que Stephen Bourne proposait sa version de Vestland dans le X13 *Crown of Ancient Glory* et ajoutait Denagoth et Wendar au nord, avec force détails historiques et culturels comparable aux productions de Moldvay, dans le X11 *Saga of the Shadow Lord*. D'autres contributeurs intégrèrent aussi explicitement leurs modules dans ce monde, notamment le O2 *Blade of vengeance*. Mais ce n'est pas systématiquement le cas des gammes B et X dont le placement de certains modules fait régulièrement l'objet d'hypothèses et de discussions.

Known World

La série de scénarios CM de Frank Mentzer, publiés pour le *Companion set* (niveaux 15 à 25), apportait au monde une nouvelle dimension et pour la première fois, le nommait Known World. D'une part, il ajoutait au nord une vaste contrée, le Norworld, où les personnages étaient invités à se tailler un domaine et ainsi, mettait à profit les règles de gestion de domaines et de guerres présentes dans les nouvelles règles. D'autre part, la lutte entre les empires rivaux d'Alphatia et de Thyatis – considérablement redimensionnés par l'ajout de possessions outremer – prenait un rôle central. Le redimensionnement à l'échelle planétaire du Known World allait trouver sa conclusion avec la publication du *Master set* (niveaux 26-36), toujours sous la direction de Frank Mentzer. Le monde dont la carte (qui semble avoir été dessinée par François Mar-

cella-Froideval) est assortie de nouveaux noms de pays se révèle être notre bonne vieille Terre au Trias.

Blackmoor

Vers la même période, le bref retour de Dave Arneson chez TSR favorisa une hybridation imprévue : avec la série des modules DA1-4, le monde de Blackmoor, qui fut celui de la première campagne historique avant même la publication de Donjons & Dragons, devient le passé du Known World. Les personnages sont invités à revenir trois mille ans en arrière dans le temps, pour découvrir Blackmoor. Cette idée allait bientôt être recyclée dans le GAZ3 *Glantri*, où le vaisseau spatial échoué dans Blackmoor joue un rôle discret, mais essentiel. Comme Blackmoor est connecté, pour d'autres raisons historiques, à Greyhawk et aux Wilderlands, ce rapprochement constitue de fait un pont entre les mondes.

Gazetteers

Entre 1987 et 1991, la série des Gazetteers, qui compte quatorze numéros, allait décrire chacune des contrées de la carte initiale du Known World, tout en intégrant celui-ci dans un monde dimensionné pour les trente-six niveaux du BECMI. Le rôle joué par les Immortels y est notamment mis en avant. La culture, l'histoire, les secrets et les acteurs du monde y sont largement développés. Ces suppléments tiennent plus ou moins compte des informations révélées dans les modules déjà publiés, selon les choix des auteurs. C'est dans cette série que le nom de Mystara apparaît pour la première fois.

La boîte *Dawn of the Emperors* intègre les données de la série des scénarios CM et M (niveaux Master, c'est-à-dire 26-36) pour donner aux empires rivaux de Thyatis et d'Aphatia leur pleine dimension au-delà des mers et décrire pour la première fois le second. Dans la même lignée viennent les *Trails Maps*, cartes ultra-détaillées du monde (un hexagone pour 8 miles) les *Poor Wizard's almanac* et le *Joshuan's Almanach*, qui récapitulent le monde à la manière d'un guide de voyage en actualisant les données chaque année.

Deux autres lignes allaient étendre le monde : la Côte sauvage, introduite dans le module *X9 The Savage Coast*, décrit une sorte d'Amérique coloniale menacée par une malédiction (the Red Curse) puis développée dans deux nouvelles boîtes ; la série d'articles de Bruce Heard, *The voyage of the Princess Ark*, qui introduit entre autres les Chevaliers héli-danniques, au nord du Known World. Enfin, la boîte *Wrath of the Immortals*, dans laquelle on trouve la description la plus complète des immortels de Mystara, met tous ces éléments en mouvement dans

une gigantesque campagne sur fond d'apocalypse.

Fin de la gamme

Depuis l'abandon de la gamme par l'éditeur, les joueurs la maintiennent en vie par un immense travail d'élaboration relayé dans des listes de discussions et des forums : complétion de la cartographie, ajout de nouveaux Gazetteers, discussion d'hypothèses, adaptation aux différentes éditions de D&D, voire à d'autres jeux. Il est accessible sur le site *Vaults of Pandius* et se poursuit notamment sur le forum *The Piazza* ainsi que sur le blog de Bruce Heard. Cela fait de Mystara le monde le plus complet développé pour Donjons & Dragons.



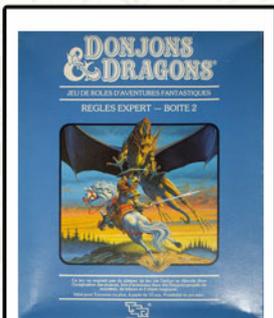
Snorri

Hollow Word ou Monde creux

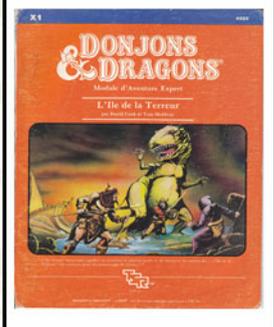
Mystara est une planète creuse, à l'intérieur de laquelle se trouve une terre hospitalière appelée « Monde creux ». Ce monde souterrain est éclairé par un soleil rouge permanent et sert de « sauvegarde culturelle ». Il fut créé par les Immortels qui souhaitaient mettre des civilisations anciennes qu'ils avaient créées à l'abri de la folie destructrice des mortels de la surface. L'existence du « Monde creux » est ignorée de la plupart des habitants du monde extérieur.

MYSTARA

Principaux suppléments de la gamme D&D 1987/1993

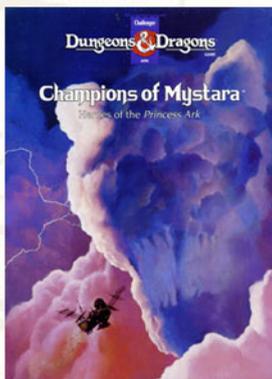


Le « monde connu » est mentionné pour la première fois dans la boîte Expert et dans le module X1 (voir Gazette n°2)

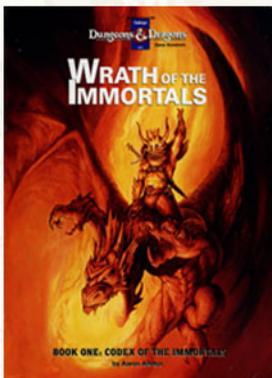


La série des GAZETEERS (ou CHRONIQUEs)

BOX SET

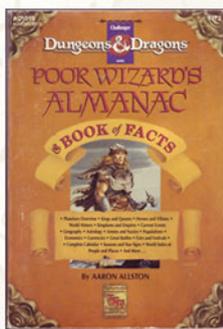


1094
Champions of Mystara

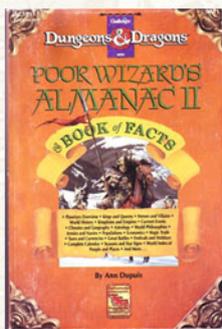


1082
Wrath of the Immortals

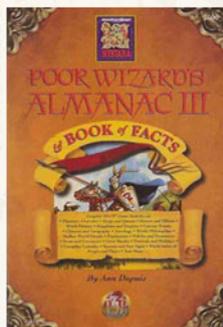
The ALMANAC Series



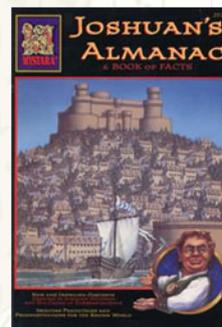
AC1010
Poor Wizard's Almanac



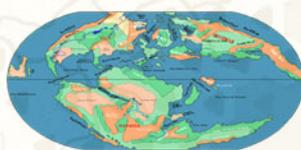
AC1011
Poor Wizard's Almanac II



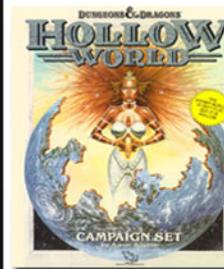
AC1012
Poor Wizard's Almanac III



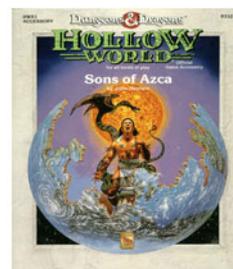
Joshuan's Almanac



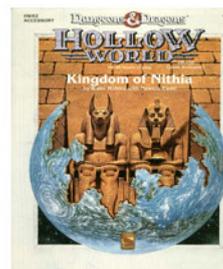
HOLLOW WORLD



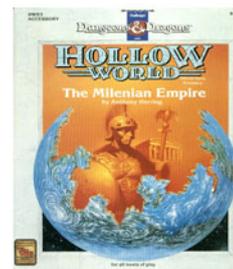
Campaign Set



HWR1 - Sons of Azca



HWR2 -
Kingdom of Nithia



HWR3 -
The Milenian Empire

Les aventures

- HWA1 Nightwail - 6 à 8
- HWA2 Nightrage - 7 à 9
- HWA3 Nightstorm - 8 à 10
- HWQ1 The Milenian Scepter 6 à 8

Les différentes adaptations

Mystara est l'univers est l'univers où se situent deux jeux d'arcade de style « beat them all » de Capcom.



1993 - Tower of Doom



1996 - Shadow over Mystara

Et trois autres jeux vidéo se déroulent dans l'univers de Mystara :
Warriors of the Eternal Sun (Sega Genesis, 1992),
Fantasy Empires (PC, 1993),
Order of the Griffon (PC-Engine, 1992).

Sources/liens :

- <http://pandius.com/>
- <http://www.mystara.fr/>
- <http://community.wizards.com/>
- <http://www.acaeum.com/>
- <http://bruce-heard.blogspot.fr/>
- <http://lesherautsdujeu.alwaysdata.net/mystara.php>
- <http://www.padnd.com>

Mystara est également décliné en une série de romans :

Les Chroniques du Chevalier-Dragon, de Thorarinn Gunnarsson

1. Le seigneur-dragon de Mystara : 1. L'Écuyer
2. Le seigneur-dragon de Mystara : 2. Le Chevalier
3. Le roi-dragon de Mystara : 1. Le Prince
4. Le roi-dragon de Mystara : 2. Le Roi
5. Le mage-dragon de Mystara : 1. L'Attaque
6. Le mage-dragon de Mystara : 2. L'Adieu

Le cycle Penhaligon, de Heinrich D.J

1. L'épée damnée
2. Le songe de la sorcière
3. La tombe du dragon
4. Le sang des Abelaats
5. La quête du mage
6. Le crépuscule des trois soleils

Série Mystara

- Le chevalier de Karamaikos, de Timothy Brown
- The Black Vessel, de Morris Simon

The Penhaligon Trilogy

- The Tainted Sword (DJ Heinrich aka Dori J. Watry)
- The Dragons Tomb (DJ Heinrich aka Dori J./Kevin Stein)
- The Fall of Magic (DJ Heinrich aka Kevin Stein)

First Quest Novels

- Rogues to Riches (J. Robert King)
- Son of Dawn (Dixie Lee McKeone)

First Quest Novels (romans pouvant être reliés à Mystara)

- The Unicorn Hunt (Elaine Cunningham)
- Summerhill Hounds (J. Robert King)
- First Quest Triad 1 : Pawns Prevail (Douglas Niles)
- First Quest Triad 2 : Suitors Duel (Douglas Niles)
- First Quest Triad 3 : Immortal Game (Douglas Niles)

DONJONS & DRAGONS

Module d'Aventures — Niveau Débutant

La Cité Perdue

Par Tom Moldvay

Après deux jours sans eau, sous un terrible soleil, vous avez découvert des blocs de pierre et des pans de muraille émergents des sables apercevez les restes d'une ancienne ville, vous le centre est occupé par une imposante pyramide. Un silence oppressant règne sur les ruines.

La ville, à l'abandon, ne recelait ni eau, ni nourriture et ainsi, vous décidez d'escalader la pyramide. Vers la fin de votre ascension, vous remarquez ce qui pourrait être un passage secret...

Ce module d'aventures contient un dépliant avec des plans et un livret descriptif comprenant même qu'une série d'indications afin de finir l'aventure au-delà du 3e niveau, avec les règles Expert de DONJONS & DRAGONS™.

Ce Module s'emploie avec DONJONS & DRAGONS Niveau Débutant, produit par TSR Hobbies, Inc. © 1983 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés. Printed in U.S.A.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

ISBN 0-88038-003-0
394-53433-4 (TSR0550)

DONJONS & DRAGONS

Module d'Aventures — Niveau Débutant

Le Palais de la Princesse Argente

Par Tom Moldvay et Jean Wells

Il y a encore peu de temps, la vallée doyanante et les animaux y vivaient librement dans les champs dorés. La Princesse Argente venait ce pays paisible et prospère. Elle était heureuse et en sécurité. Elle avait un amoureux, un guerrier, monté sur un cheval blanc, et au cours de la nuit, le royaume fut dévasté.

Il n'en reste aujourd'hui que les murs et ces légendes qui demeurent, mais un fabuleux trésor encore enterré quelque part au cœur du Palais de la Princesse Argente.

Ce module, conçu afin d'être utilisé avec le jeu de base de DONJONS & DRAGONS™, est particulièrement conseillé aux joueurs et MD débutants. Vous y trouverez des cartes du Palais et de ses souterrains, des notes sur le contexte du scénario, de nouveaux monstres et une aventure préliminaire spéciale destinée aux novices, joueurs et MD inclus.

Ce Module s'emploie avec DONJONS & DRAGONS Niveau Débutant, produit par TSR Hobbies, Inc. © 1983 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés. Printed in U.S.A.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

DONJONS & DRAGONS

Module d'Aventures — Niveau Débutant

Le Château Fort Aux Confins du Pays

Par Gary Gygax

Le Chaos se cache aux confins du Royaume. Pendant longtemps le Château fort aux confins du pays était la première forteresse construite par les héros de la première aventure. Ici, les héros du Royaume ont vaincu les forces du Chaos et ont vaincu les forces du Chaos. Les héros du Royaume ont vaincu les forces du Chaos et ont vaincu les forces du Chaos.

Ce module fournit au personnage débutant les aventures dans le Château fort et même mieux pour les héros qui ont déjà joué pour les héros du Royaume et des PS, dans les détails.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

D&D

La Secte Masquée

Une Aventure pour les Règles de D&D

par David Cook

La venue est absolument sûre qu'il y a des dragons dans sa région. Elle les entend siffler et aperçoit ses nids. Elle les voit voler dans le ciel et elle les voit se battre.

«Ces hommes, le visage caché par une coiffe et les yeux voilés, dans l'ombre de la nuit, ils jouent peut-être un jeu dangereux.»

«Mais enfin, rien vois-tu pas les avantages?»

«Voilà qui apprendra à ces gènes à se mêler de ce qui ne les regarde pas.»

«C'est ce que j'ai dit, n'est-ce pas les avantages?»

«Mais enfin, rien vois-tu pas les avantages?»

«C'est ce que j'ai dit, n'est-ce pas les avantages?»

«Mais enfin, rien vois-tu pas les avantages?»

«C'est ce que j'ai dit, n'est-ce pas les avantages?»

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

ISBN 0-88038-003-0
394-53433-4 (TSR0550)

© 1983 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés. Printed in U.S.A.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

ISBN 0-88038-003-0
394-53433-4 (TSR0550)

© 1983 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés. Printed in U.S.A.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

ISBN 0-88038-003-0
394-53433-4 (TSR0550)

© 1983 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés. Printed in U.S.A.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

ISBN 0-88038-003-0
394-53433-4 (TSR0550)

DONJONS & DRAGONS

Module d'Aventure Expert

L'Ile de la Terreur

par David Cook et Tom Moldvay

A des 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, de nouveaux monstres et des suggestions pour les aventures sur l'Ile de la Terreur. Une carte du continent est également fournie, avec des points de repère relatifs à son arrière-plan.

Ce module est destiné à être utilisé avec le jeu de base de DONJONS & DRAGONS™, produit par TSR Hobbies, Inc. © 1983 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés. Printed in U.S.A.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

ISBN 0-88038-003-0
394-53433-4 (TSR0550)

© 1983 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés. Printed in U.S.A.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

DONJONS & DRAGONS

Module d'Aventure Expert

La Malédiction de Xanathos

par Douglas Niles

Il y a quelque chose de pourri au royaume de Rhoona. Quand le dieu grotesque, Cretia, envoya son ombre horrible au-dessus de la ville, les habitants furent considérés comme hors-la-loi... les taxes furent payées en bile... les chevaux durent être montés à l'overs. Peu après, la ville fut ravagée et une armée de nains marcha sur Rhoona. Voici la situation dans laquelle se trouve votre ville quand vous et vos vaillants compagnons y parvenez.

Vous y découvrirez...

«un misérable mendiant qui traîne dans les rues en offrant des conseils sibyllins.

«un soldat au-dessus de tout soupçon complottant pour renverser son maître.

«un sinistre joyau irradiant des émanations malfaisantes dans la ville.

Vous et vos compagnons êtes le seul espoir de Rhoona. Vous seuls pouvez dissiper le mystère ravage la ville, et sauver Rhoona de... la Malédiction de Xanathos.

Ce module est conçu pour être utilisé avec les règles de Base de DONJONS & DRAGONS™, produit par TSR Hobbies, Inc. © 1983 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés. Printed in U.S.A.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

ISBN 0-88038-003-0
394-53433-4 (TSR0550)

© 1983 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés. Printed in U.S.A.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

Dossier réalisé par Bournazel & Myvyrrian

Un grand merci à Snorri, Squilnoz, Nurthor et Troumad

Perdue dans les sables mystérieux de la montagne...

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

Voici enfin l'article tant attendu par tous les lecteurs de Volo : la suite de notre visite de lieux remarquables d'une grande ville. Rappelons que ces bâtiments font partie de la cité d'Eauprofonde, dans le monde des ROYAUMES OUBLIÉS®, mais qu'ils sont aisément adaptables à tout autre univers.

Cette aide de jeu pour AD&D2 est la suite de l'article paru dans la Gazette du Donjon n°2



Par Marco Volo

Ce qui suit a été censuré de mon guide d'Eauprofonde (toujours disponible à la vente) par Elminster, qui croyait bon de devoir étouffer de telles informations dont la publication serait à l'en croire, dangereuse pour ma survie. Étant donné que votre serviteur a risqué sa vie pour les obtenir, il lui paraît juste de choisir la Gazette du Donjon, revue protégée par de puissantes liches, pour vous les communiquer. D'autant qu'un jour, ces écrits pourraient bien vous sauver la mise...

Le Gagnegros

La maison de jeux qu'il vous faut (éviter)

1. **Maison de jeux Gagnegros** (cabarets, salles des fêtes, jeux, B1) : c'est un agglomérat de bâtiments offrant presque tous les divertissements possibles. On compte un théâtre (a), une taverne (b), deux salles de jeux (c et d), une salle de bal (e), un salon privé non indiqué par l'enseigne et réservé à la crème des clients —ceux qui payent et savent rester discrets (f)— et une distillerie (g).

J'ai pu me rendre compte après quelques jours passés sur place que tous les employés humains, nains et demi-orques du Gagnegros sont en réalité des doppelgängers, excepté dans le théâtre. Le nain Feldor Hachemenu (en fait Wister, un doppelganger LM) est le propriétaire officiel des lieux. On ne peut le rencontrer que dans la salle de jeu privée (où il fait du relationnel avec les nobles et autres riches clients) ou dans ses appartements secrets, à l'étage.

Le pire est à venir, car ce regroupement de doppelgängers semble vénérer Loviatar, la maléfique déesse de la souffrance. Ces changeformes exercent donc assidûment des pratiques décadentes et illégales telles que l'esclavage et la torture. C'est la raison pour laquelle on raconte toute sorte d'histoires sur le Gagnegros et sa construction.

Vous trouverez ci-dessous un petit échantillon de ce que vous pourrez entendre en ville à propos de cette maison de jeux. J'ai précisé, après recoupements d'informations, lesquels de ces racontars pourraient receler un fond de vérité, mais le lecteur se forgera sa propre opinion.



Rumeurs

- Le Gagnegros attire tous les passionnés de jeux et de divertissements. Pour une ville qui aime faire la fête comme Eauprofonde, c'est une aubaine ! (vrai)
- La maison de jeux a été ouverte il y a un an et demi, et le nain Feldor Hachemenu en est l'heureux propriétaire. (vrai)
- La maison de jeux a passé un marché avec Solias, le prêteur sur gages. C'est magouille et compagnie ! (vrai)
- Des nobles en ont financé la construction. (vrai)
- Dans les premiers temps de la construction, plusieurs ouvriers ont disparu. (vrai ou faux, à la discrétion du MD)
- On y trouve davantage que du jeu et de l'alcool. (vrai)
- On y propose autant de jeux que de parties fines. (vrai)
- À l'origine, c'étaient des habitations et des commerces, y z'ont tout racheté et rebâti. (vrai)
- C'est Perdros que ça devrait s'appeler ! Ou perdreau, parce que qu'est-ce qu'on s'y fait pigeonner ! (vrai)
- Le temple de Tymora juste à côté de la maison de jeux, vous croyez pas que c'est une combine pour amasser encore plus de pognon ? Je ne comprends pas que le clergé de la déesse de la chance cautionne ça ! (vrai)
- Le Gagnegros, c'est un complot des Sorciers rouges de Thay pour blanchir leur sale fric ! (faux)

Description des bâtiments du Gagnegros

a) **Théâtre des Pendus**. Il est appelé ainsi en raison d'une vieille légende selon laquelle certains premiers rôles se seraient pendus après leur septième représentation. Le parterre peut contenir cinquante personnes et on joue actuellement « Le cousin elfe », une pochade dans laquelle un guerrier humain au fort

caractère, apprenant qu'il a pour cousin un demi-elfe plus habitué à la vie citadine et à la flânerie qu'à tenir une épée, essaye de lui apprendre la vie à la rude. La troupe permanente est composée de huit membres, mais alterne également avec d'autres troupes et joue tous les types de pièces. Le théâtre a conclu un accord avec le Gagnegros : la moitié des profits va dans la poche de Feldor Hachemenu, qui en retour entretient le théâtre, paye costumes et décors et a un droit de regard sur ce qui est joué. La cheftaine de la troupe, Hélène Brillante, compte un jour s'émanciper du contrôle de Hachemenu, mais elle reconnaît que pour l'instant, le théâtre ne survivrait pas sans lui. La pièce contient deux portes qui donnent l'une sur la rue et l'autre vers le bar (b). Les deux portes donnent sur un guichet où l'ont doit régler la somme de 5 pc pour accéder aux sièges spectateurs. Il y a deux représentations par jour, à 14 h et à 20 h.

b) Taverne du Gagnegros. C'est un vaste hall avec un comptoir qui s'étale sur les côtés ouest et est. Outre trois barmen qui servent en permanence les clients, une demi-douzaine de serveurs arpentent la pièce de long en large en portant des plateaux entiers débordants de verres et de carafes. Deux portes, au sud et à l'ouest, mènent respectivement aux salles de jeux (c et d) et au théâtre (a). À chacune d'entre elles, un nain bien bâti décide de vous laisser entrer ou non. Lorsqu'une représentation est en cours, il n'y a pas de guichetier, mais le vigile nain vous empêchera de passer. En ce qui concerne les accès aux salles de jeux, la salle publique (c) est libre d'accès, mais la salle privée (d) nécessite de montrer un jeton blanc lumineux percé d'un trou et d'un petit trait. Ces jetons sont disponibles sur demande auprès de Mork, un demi-orque qui a une table et une caisse dans un coin de la taverne. Les conditions d'obtention sont de pouvoir (et de faire) transformer cinquante pièces d'or en jetons. Une fois les cinquante jetons récupérés, on vous donne le jeton si particulier (qu'on vous reprendra à la sortie), et vous êtes escorté par deux nains qui s'assurent que vous entrez bien dans la salle prévue. Celui qui paye peut se faire accompagner d'une seconde personne, homme ou femme.

Derrière chaque comptoir se trouve une trappe menant à la cave (et aux réserves d'alcool).



c) Salle de jeux publique. On y accède depuis la taverne. Les jeux proposés sont classiques et les employés trichent parfois lorsque les sommes sont importantes. Les mises vont de 5 pc à 20 po. La salle comporte un changeur (d'apparence humaine) qui semble n'avoir qu'une expression à son vocabulaire : « Argent contre jetons ».

d) Salle de jeux privée. La salle est de la même facture et a le même contenu que son homologue publique mais ici, pas de mise maximum : on joue sans retenue des sommes importantes. La mise minimum s'élève à 10 po. On peut croiser ici quelques nobles à la recherche de distractions, des gens de passage et des résidents qui ont tous un point commun : de l'argent à dépenser.

e) Salle de bal. Cette grande salle est réservée à la danse. Des canapés, des poufs et quelques tables basses sont disposés le long des murs. À l'étage, une mezzanine supporte un orchestre de douze instruments, deux choristes et un chef. Cette salle de bal, un des lieux les plus fréquentés du Quartier sud, est remplie deux à trois fois par dizaine¹. Moyennant un gros pourboire, il est possible de faire jouer à l'orchestre un morceau particulier, qui n'est accepté par les musiciens que s'il est festif ou correspond bien à l'ambiance du moment. Sous la mezzanine, un employé récolte les pourboires, en s'assurant qu'aucun n'est inférieur à 1 po. Les demandes musicales sont confiées vocalement à une boîte posée sur un meuble, sous la mezzanine. Sans que l'on sache comment, tout ce qui est dit dans cette boîte finit par arriver aux oreilles de l'orchestre. Les musiciens sont blasés après avoir entendu tout et n'importe quoi par cette boîte (car elle n'a pas été utilisée que pour passer des demandes musicales) et il n'est pas facile de les surprendre ! La boîte comme le meuble ne peuvent pas être déplacés, même magiquement.

f) Salon privé et accès à l'étage. Le salon n'est accessible que depuis la salle de jeux privée. Des aventuriers qui passeraient une grande partie de la soirée à jouer dans cette salle, montrant ostensiblement qu'ils ont de l'argent et effectuant quelques aller-retours au change « Argent contre jetons », se verraient proposer l'accès au salon privé. Ils pourraient également remarquer des invités qui s'esquivent par un mur pivotant. Passer ce mur et les deux vigiles nains qui l'encadrent donne accès à un petit salon et à un magnifique escalier tapissé de velours bleu. Ce salon est une

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 une grande maison ou un commerce prospère, le C un bâtiment de moyenne importance, et D un bâtiment de moindre importance, souvent en bois. Le chiffre qui suit indique le nombre d'étages. Les lettres entre parenthèses qui suivent un nom propre donnent l'alignement du personnage et, le cas échéant, sa classe.

Boisson spéciale du Gagnegros

le « 50/50 ». Appelé ainsi car « ça passe ou ça casse », il est distillé maison (voir g), et sa recette est gardée secrète. Il est vendu 2 po le verre. C'est une sorte de mélange extrêmement amer, qui nécessite un jet de sauvegarde contre le poison pour que son consommateur ne tombe pas raide saoul après le premier verre. Un deuxième verre rend plus difficile le jet de sauvegarde, un troisième encore un peu plus, etc. Un jet d'intelligence réussi permet d'identifier quelques ingrédients parmi lesquels :

- crème de whisky (distillé sur place).
- liqueur de café (venant de - Matzica, le continent du Nouveau-Monde).
- alcool de patate (distillé sur place).

1 : Ce terme de dizaine désigne, dans les Royaumes oubliés, une semaine, c'est-à-dire dix jours. Avec trois semaines dans des mois de 30 jours.

sorte d'antichambre en vue de passer la nuit avec une des « reines de la Gagne ». Ces filles en petite tenue défilent devant les clients confortablement installés et il suffit de désigner l'une d'elles pour monter avec. Si un conflit éclate, la fille part avec celui qui est prêt à payer le plus. Quatre demi-orques montent la garde et un entremetteur humain, Jard, est présent pour encourager les plus timides et indiquer aux clients les plus inexpérimentés la procédure à suivre. Jard est aussi l'arbitre des enchères pour les filles. Hommes et femmes sont proposés aux clients, y compris pour des pratiques décadentes dédiées à Loviatar.

L'étage contient les chambres des filles et l'accès à l'orchestre de la salle de bal. On dit qu'un passage secret conduit aux appartements privés du patron et à son trésor. Les chambres comprennent un lit à deux places, une table de nuit et de quoi instaurer une ambiance tamisée. L'accès aux chambres se fait sans arme. Les clients sont fouillés ou donnent leur parole d'honneur (s'ils sont nobles) qu'ils ne sont pas armés. À l'étage, quatre humains bâtis comme des golems patrouillent les couloirs. Chaque chambre contient un cordon qu'il suffit de tirer pour déclencher une clochette (il y en a une devant chaque porte). Le son alerte les vigiles qui interviennent, armés de gourdins et de dagues.

g) **Distillerie.** On y concocte le « 50/50 ». Le bâtiment, qui fait office de cantine pour les employés du Gagnegros, contient aussi une cuisine occupée en permanence par deux frères gnomes, Uliut et Iliut. Accessible uniquement par l'extérieur, elle n'est pas directement connectée aux salles e ou f.

Autres bâtiments du quartier

2. **Le Trèfle enjoué** (chapelle de Tymora, C0). Sur le fronton de la chapelle se trouve effectivement un trèfle doré à quatre feuilles indiquant à quiconque passe dans la rue la fonction du bâtiment, une chapelle dédiée à la déesse Tymora. Le prêtre se nomme Dalt Noirécume (CB P8 de Tymora), et offre à tous la bénédiction de dame Chance contre une obole. La chapelle est récente (moins de trois mois) et sa proximité avec le casino fait jaser dans le quartier. Certains pensent qu'elle n'est destinée qu'à récolter l'argent de ceux qui n'ont déjà que trop perdu au jeu. Dalt Noirécume a été tué il y a un mois et remplacé par un doppelganger nommé Suort

(CM P4 de Loviatar), sans que l'église de Tymora s'en rende compte. Celui-ci prie Loviatar, et accorde des bénédictions bidon à qui en demande, contre un don substantiel à la chapelle.

13. **Serrurerie Lampetonneau (D0).** Le commerce est tenu par Salvar Lampetonneau (CN dem V3), un demi-elfe qui sera ravi de se déplacer chez vous pour vous dépanner si vous avez perdu la clé de votre logement. Il se susurre que contre une somme rondelette, il vous loue ses services d'ouvreur de portes « en douceur », comme il dit. Il est surtout en cheville avec le cartographe Laelithar (lire à son sujet notre précédent article dans le n°2 de la Gazette du Donjon), avec qui il a créé un réseau de cambriolage. Laelithar construit, repère les lieux, et Salvar vient quelques dizaines plus tard avec son équipe vous dérober vos biens les plus précieux. Pour l'instant, leur combine fonctionne bien, et personne n'a jamais pu les prendre sur le fait.

14. **Herboriste/ Apothicaire (C1).** Ce magasin vend des plantes et des feuilles destinées à la consommation personnelle, nutritive ou médicinale. Jadis tenu par Joaquim Drava, cette boutique est depuis gérée par sa fille Pietra Almonde, de la guilde des apothicaires d'Eauprofonde. La jeune femme perdit prématurément son mari, Reth Almonde, dans de mystérieuses circonstances. Il n'en fallut pas plus pour que des rumeurs la traitant d'empoisonneuse courent à son sujet. Vous croiserez peut-être en ville son frère, Eishundo Drava, arpentant les rues de la ville avec l'Alliance aquafondaise, la compagnie d'aventuriers à laquelle il appartient depuis quelques dizaines.

15. **Entrepôts (C0).** Ils sont aménagés en habitation, et c'est ici que logent certains employés du Gagnegros.

29. **Solias, prêteur sur gages (B2).** Ce bâtiment arbore une simple enseigne en lettres d'or : « Solias, prêteur sur gages ». Il n'y a aucune vitrine, et la saleté sur les fenêtres est telle qu'on la dirait là depuis des années. On ne voit rien au travers sans essuyer un peu de la crasse qui recouvre le verre. Une fois une portion dégagée, on peut repérer un grand comptoir en bois ciré. Une grille, qui traverse le bâtiment de part en part, sépare le commerçant de ses clients. C'est un gobelin ridé aux longs doigts prolongés par des ongles crochus (LM Gobelin) qui vous accueillera. À l'intérieur, deux demi-ogres assurent le service

d'ordre de part et d'autre de la porte d'entrée. Déposer un objet en gage se fait grâce à un coffre mis à disposition du client, et dont le contenu, une fois le coffre fermé, est téléporté de l'autre côté de la grille pour être analysé par Solias. Ce dernier travaille en collaboration avec les salles de jeux Gagnegros. C'est un usurier qui profite de sa proximité avec le casino pour arnaquer les malchanceux au jeu ou les gens dans le besoin : il rachète tout au tiers de son prix ! Seul un objet ayant réellement de la valeur (un objet magique, notamment) sera acheté à un prix décent, si Solius sait qu'il peut le revendre bien plus cher.

30. Maison de Bénor (D1). Bénor travaille pour la Guilde des plombiers, en charge notamment des égouts. Contre rétribution, il pourra prodiguer des conseils de survie à un groupe d'aventuriers ayant l'intention de pénétrer dans les dangereux égouts de la ville. Toutefois, ayant femme et enfant, il se montrera

extrêmement réticent à l'idée d'accompagner une expédition, à moins d'être grassement payé. Même dans ce cas, un groupe d'aventuriers honnêtes devrait veiller à lui faire encourir le moins de risques possible, voire renoncer à ce qu'il les accompagne. Comme évoqué ci-dessus, Bénor vit avec sa femme Télia et son fils Javier. C'est Télia qui a hérité de la maison de son père, porté disparu depuis près de cinq ans. Elle éprouvera de la reconnaissance envers quiconque s'intéressera à la situation de son père, dont elle n'a plus de nouvelles depuis qu'il s'est rendu dans la Cité des morts pour se recueillir sur la tombe de sa femme. Autre fait notable, depuis son installation, la petite famille est régulièrement menacée par le complexe Gagnegros, qui juge que son expansion passe nécessairement par l'expropriation des Bénor, reliant ainsi le complexe à son prêteur sur gages, Solias. Néanmoins, Bénor n'a encore aucune preuve à avancer autre que sa bonne foi...

Avis aux lecteurs !

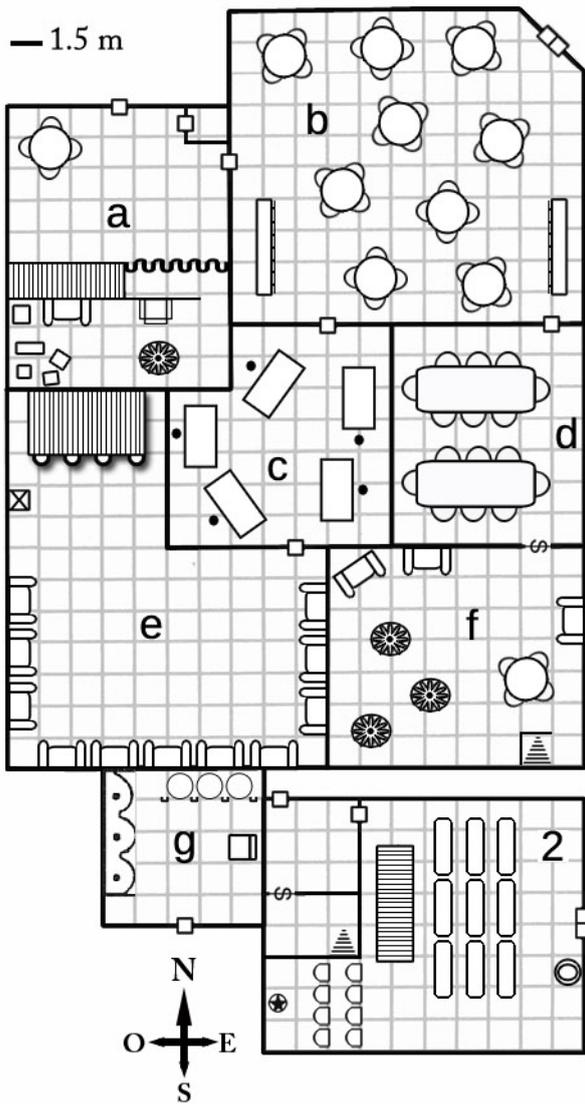
Je me dois de préciser aux aventuriers qui liraient ces lignes que depuis qu'on m'a signalé certains faits se rapportant aux égouts d'Eauprofonde, et particulièrement ceux situés sous le Gagnegros, j'évite soigneusement d'y retourner.

Après une intersection située sous la rue du Coche, évitez de partir plein sud. Vous arriveriez à un mur qui pivote, pour peu qu'on exerce une pression sur le petit crâne qui est gravé dessus. De l'autre côté s'étend un complexe d'une douzaine de pièces (d'après ce que mes informateurs ont pu en apercevoir), qui semble relier le temple de Tymora, le Gagnegros, la boutique de Solias et le Théâtre des Pendus. Il est bien entendu gardé par des doppelgangers, mais on m'a également parlé d'un grand cerf à tête de blaireau, et il ne m'étonnerait pas qu'on y trouve un autel dédié à Loviatar ! Sachant que des rumeurs en ville font état de la création d'un temple souterrain de Loviatar dans Montprofond, les Seigneurs d'Eauprofonde auraient de bonnes raisons de se sentir préoccupés. Encore faudrait-il qu'ils me lisent. Restent les aventuriers...

Mais, chers amis, cette visite est déjà terminée, et je vous sens piaffer d'impatience à l'idée de me lire à nouveau ! Je vous donne donc rendez-vous dans la prochaine Gazette pour une nouvelle visite des Royaumes oubliés ! D'ici là, n'oubliez pas que les changeformes sont des créatures dangereuses (vous attaqueriez votre meilleur ami, vous ? Vous devriez, avant qu'il ne le fasse le premier...) et qu'Eauprofonde reste, malgré tous ses travers, la Cité des splendeurs !

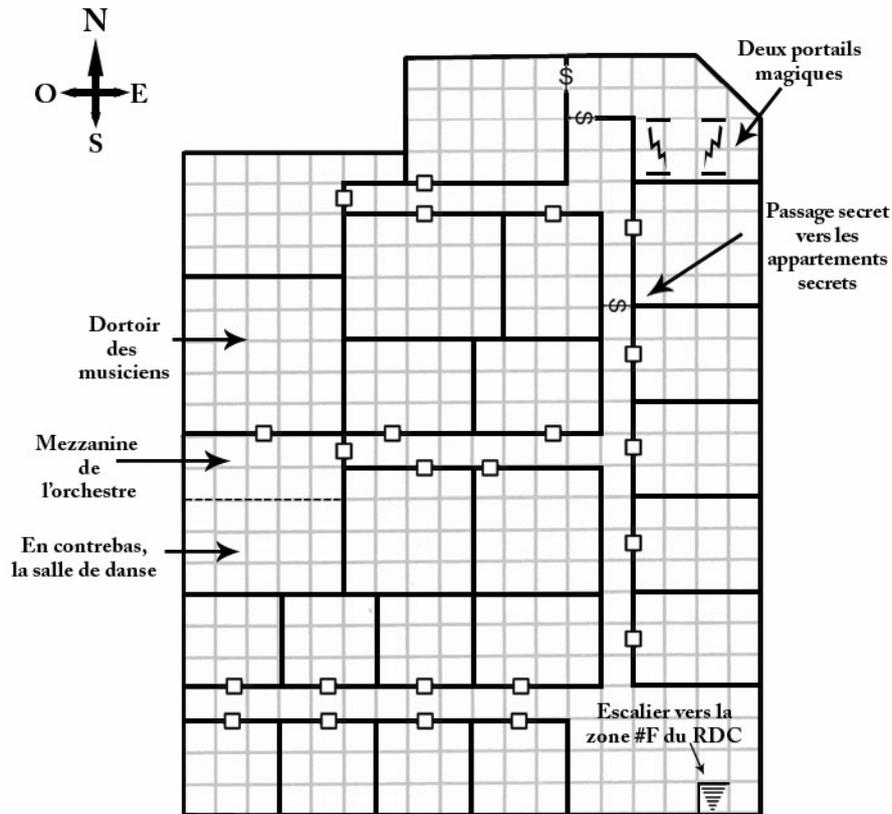
Volothamp Geddarm,
dit Volo.

Maison de jeux Gagnegros (rez-de-chaussée et chapelle de Tymora)



Un Tour en Ville

LES PLANS



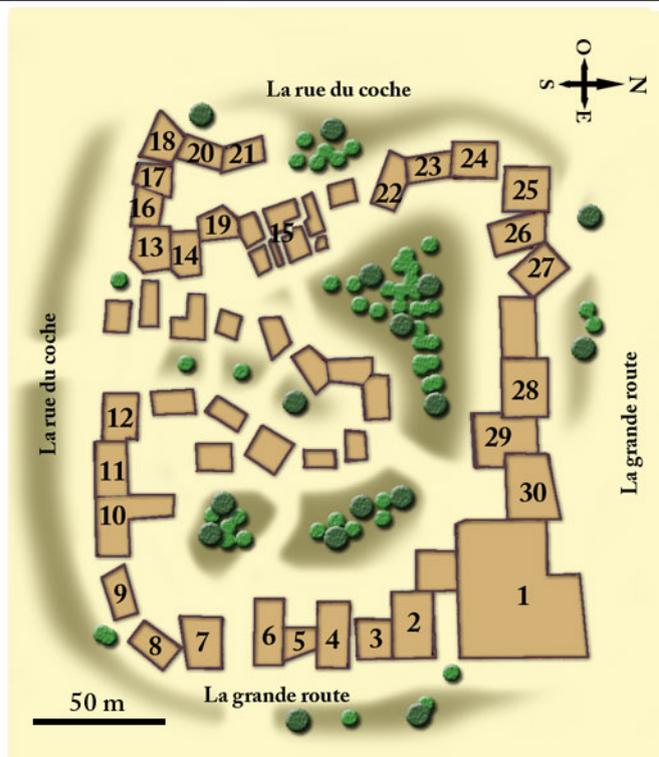
Maison de jeux Gagnegros (étage)

— 1.5 m

PLAN DU QUARTIER

- 1- Maison de jeux Gagnegros *
- 2- Le Trèfle enjoué (temple de Tymora) *
- 3- Au Diamant éternel *
- 4- Le Tendre gibier *
- 5- Écurie 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 / Apothicaire *
- 15- Entrepôts *

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



- 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 - La Cockatrice chauve *
- 27 - Le Casse-croûte *
- 28 - Le Fer forgé *
- 29 - Chez Solias (préteur sur gage) *
- 30 - Résidence Benor *

*Lieux détaillés dans ce numéro

*Lieux détaillés dans le n°2 de la Gazette

UN AUTRE POINT DE VUE SUR LE SYSTÈME À NEUF ALIGNEMENTS

L'extension du système d'alignements de D&D rendit plus difficile de décider de ce qu'il était possible de faire ou pas. Ainsi, plus d'une expédition se retrouva enlisée à cause de questions sans fin pour déterminer si le chaotique était autorisé à se joindre au groupe, si le neutre bon était obligé de tuer le neutre mauvais, ou encore si le neutre absolu pouvait faire tout ce qu'il voulait. Puisque que je ne suis pas friand de longues argumentations et que j'aime les tableaux, j'ai mis en place une courte liste de règles et de directives pour chaque alignement. Elle n'a pas vocation à être suivie à la lettre, mais doit plutôt être perçue comme une aide de jeu utile au MD. Commençons par une brève explication sur son contenu.

En ce qui concerne le respect de la parole donnée, je considère pour acquis que le loyal est tenu par ses engagements, car s'il ne faisait pas ce qu'il dit, les choses ne seraient pas très ordonnées, n'est-ce pas ? Le neutre et le chaotique bon ne devraient se sentir contraints que par les engagements pris envers des êtres fondamentalement bons. Pour le neutre et le chaotique neutre, donner sa parole ne signifie pas grand-chose. La parole du neutre mauvais et du chaotique mauvais est pratiquement sans valeur.

Attaquer un ennemi désarmé me semble être une bien vilaine action, à laquelle seul un mauvais recourra. Un bon aux prises avec un ennemi désarmé aura la décence de laisser le pauvre bougre tirer son épée, mais n'ira pas jusqu'à lui permettre de revêtir une armure. Quant au neutre, il ne sera pas assez sot pour prendre le risque de laisser un seigneur de niveau 15 en colère récupérer son arme pour s'en servir contre lui, particulièrement s'il est lui-même de bas niveau.

Le bon ne recourra pas non plus au poison. Cet interdit ne s'applique qu'à son utilisation contre des créatures intelligentes. Il semble juste qu'une personne possédant quelques baies de belladone puisse en user contre des vouivres ou des créatures semblables.

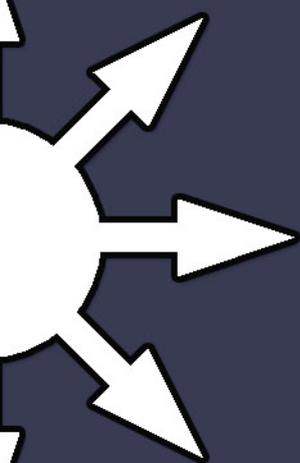
Un personnage bon devrait spontanément venir en aide à ceux qui sont dans le besoin. Un neutre les frappera si l'envie l'en prend, et ne les

aidera que contre une récompense. Un mauvais ne le fera probablement qu'en échange d'une récompense considérable, ou s'il peut réduire en esclavage la personne qu'il aura sauvée.

Dans mon esprit, c'est avant tout l'attitude face aux organisations qui distingue la Loi et le Chaos. Le loyal apprécie évidemment la coopération, c'est-à-dire le travail main dans la main afin d'atteindre un but supérieur. Le chaotique se hérisse à l'idée même de coopérer avec autrui. Les relations avec la hiérarchie suivent le même schéma. Un loyal obéira aux ordres, de peur que l'ordre ne cède la place au chaos. C'est précisément ce à quoi le chaotique aspire ; il aura donc tendance à ignorer les ordres.

La confiance envers les organisations est une autre caractéristique loyale. C'est en vertu de ce principe que le loyal placera sa fortune à la banque ou en lieu sûr, alors que le chaotique sécurisera son argent lui-même, par exemple en l'enterrant ou en le cachant dans un arbre creux.

Comme mentionné plus haut, ces règles ne sont pas des contraintes strictes, mais des conseils soumis à l'interprétation du MD. Vous avez probablement remarqué que je n'ai pas tellement abordé le problème de la neutralité. C'est parce que le neutre se range souvent d'un côté ou de l'autre en fonction des situations. Il lui faut beaucoup de temps, particulièrement au neutre absolu, pour se déterminer.



Cette aide de jeu pour AD&D1 et AD&D2 est la traduction d'un article paru dans « *Dragon Magazine* » n°26

De Carl Parlagreco.
Traduction : Ungoliant

Illustrations : Rafael A.R., John Taylor



LE LOYAL BON

Respecte la parole donnée
N'attaque pas un ennemi désarmé
N'utilise pas le poison
Aide ceux qui sont dans le besoin
Préfère travailler en groupe
Réagit bien face à une autorité supérieure
A confiance dans les organisations

LE LOYAL NEUTRE

Respecte la parole donnée
Peut utiliser le poison
Peut attaquer les ennemis désarmés
Peut aider ceux qui sont dans le besoin
Préfère travailler en groupe
Réagit bien face à une autorité supérieure
A confiance dans les organisations

LE LOYAL MAUVAIS

Respecte la parole donnée
Préfère travailler en groupe
Utilise le poison
Attaque les ennemis désarmés
Réagit bien face à une autorité supérieure
N'aide pas ceux qui sont dans le besoin
A confiance dans les organisations

LE NEUTRE BON

Respecte la parole donnée aux êtres d'alignement bon
N'attaque pas un ennemi désarmé
N'utilise pas le poison
Aide ceux qui sont dans le besoin
Peut travailler en groupe
Est indifférent à la hiérarchie
Est indifférent aux organisations

LE NEUTRE MAUVAIS

Ne respecte pas nécessairement la parole donnée
N'aide pas ceux qui sont dans le besoin
Utilise le poison
Attaque les ennemis désarmés
Peut travailler en groupe
Est indifférent à la hiérarchie
Est indifférent aux organisations

LE NEUTRE ABSOLU

Ne respecte la parole donnée que si c'est dans son intérêt
Peut travailler en groupe
Est indifférent à la hiérarchie
Est indifférent aux organisations
Peut utiliser le poison
Peut attaquer les ennemis désarmés
Peut aider ceux qui sont dans le besoin

LE CHAOTIQUE BON

Respecte la parole donnée aux êtres d'alignement bon
N'attaque pas un ennemi désarmé
N'utilise pas le poison
Aide ceux qui sont dans le besoin
Préfère travailler seul
Réagit mal face à une autorité supérieure
Ne fait pas confiance aux organisations

LE CHAOTIQUE NEUTRE

Ne respecte la parole donnée que si c'est dans son intérêt
Peut utiliser le poison
Peut attaquer les ennemis désarmés
Peut aider ceux qui sont dans le besoin
Préfère travailler seul
Réagit mal face à une autorité supérieure
Ne fait pas confiance aux organisations

LE CHAOTIQUE MAUVAIS

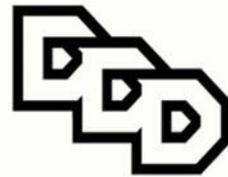
Ne respecte pas nécessairement sa parole
Utilise le poison
N'aide pas ceux qui sont dans le besoin
Attaque les ennemis désarmés
Préfère travailler seul
Réagit mal face à une autorité supérieure
Ne fait pas confiance aux organisations



Donnez des ailes à votre imagination

Le Donjon du Dragon
vous invite à participer
aux ateliers créatifs - Nous
avons besoin d'auteurs,
d'illustrateurs,
d'infographistes.... Une
section leur est entière-
ment dédiée sur le forum.

Alors n'hésitez plus
donnez des ailes à votre
imagination.



Le Donjon du Dragon
<http://newddd-site.echo-webdesign.fr>

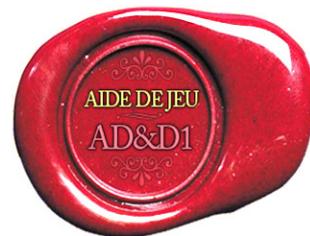
**AVENTURES
FANTASTIQUES**
Aide de Jeu
Le Donjon du Dragon



Cette aide de jeu est destinée aux magiciens. Elle comprend les sorts du *Manuel des Joueurs* et des *Arcanes Exhumés*.

LES COMPOSANTES

SORTS DE MAGICIEN



NIVEAU 1

COMPOSANTES MATERIELLES

AGRANDISSEMENT	une pincée de poudre de fer
ALARME	une clochette et un morceau de fil d'argent très fin
AMITIE	craie, suie, vermillon, farine
ARMURE	cuir finement tanné béni
AURA MAGIQUE DE NYSTUL	petit morceau de soie
CHUTE DE PLUME	petite plume ou un peu de duvet
COMPREHENSION DES LANGUES	une pincée de suie et quelques grains de sel
COURSE	un élixir fait d'un jus de prunes séchées bouillies dans de l'eau de source avec l'huile de 5 à 8 baies d'euphorbe
EAU DE FEU	quelques grains de raisin et du sucre
ECRITURE	utiliser une encre fine faite de substances rares (coût minimum 200 po par flacon)
ESCALADE D'ARAIGNEE	une goutte de bitume et une araignée vivante
FONTE	quelques cristaux ou du sable de roche et une pincée de suie
GRAISSE	un morceau de couenne de porc, du beurre ou une autre matière grasse
IDENTIFICATION	une perle (100 po minimum) et une plume de hibou trempée dans du vin. Il faut ensuite boire l'infusion et avaler une carpe miniature vivante
INVOCATION D'UN FAMILIER	un feu dans un brasero en cuivre avec du charbon ; quand le feu a bien pris, il faut rajouter pour au moins 100 po d'encens, d'herbes (basilic, sarriette et herbe à chat) et de graisse
LECTURE DE LA MAGIE	un cristal clair ou un prisme minéral / pour le sort inversé : une pincée de poussière et une goutte d'eau
LUMIERES DANSANTES	un peu de phosphore, ou un ver luisant
MARQUE DE MAGICIEN	une pincée de poussière de diamant (pour environ 50 po) et des pigments pour la couleur de la marque
MESSAGE	une petite pièce de cuivre, finement ciselée
MONTURE	un morceau de poil ou d'excrément de l'espèce d'animal à conjurer
PLUIE	une pincée de poudre d'argent
POUSSEE	une pincée de poudre de cuivre
PROTECTION CONTRE LE MAL	de l'eau bénite ou de l'encens allumé pour se protéger du mal ; du sang ou des vapeurs de fumier pour se protéger du bien
REPARATION	deux objets magnétiques (pierre aimantée par exemple) ou deux copeaux de métal
SAUT	une patte arrière de sauterelle – une pour chaque saut
SERVITEUR INVISIBLE	un bout de ficelle et un morceau de bois
SOMMEIL	une pincée de sable fin ou des pétales de rose ou un criquet vivant
VENTRILOQUIE	un petit parchemin roulé en cône

NIVEAU 2

BOUCHE MAGIQUE	un petit morceau de rayon de miel (nid d'abeille hexagonal)
BRUITAGE	un morceau de laine ou un peu de cire
CORDE ENCHANTEE	de la farine et un parchemin torsadé en forme de boucle
DETECTION DE L'INVISIBILITE	une pincée de talc et un peu de poudre d'argent qu'il faut répandre
ESP	une pièce de cuivre
FLECHE ACIDE DE MELF	une fléchette, de la poudre de feuille de rhubarbe et un estomac de vipère
FORCE	quelques poils ou un peu d'excrément d'un animal particulièrement fort – singe, ours, boeuf, etc.
FRACASSEMENT	un éclat de mica
FOUET	un petit morceau de soie tressé de façon à former un fouet miniature
INVISIBILITE	un cil plongé dans de la gomme arabique
IRRITATION	une feuille de chêne vénéneux ou de sumac vénéneux, réduite en poudre
LEVITATION	une boucle de cuir ou un morceau de fil d'or courbé en forme d'hameçon
LIEN	une corde ; la cible peut être une ficelle, un fil, une corde, un cordon, un cordage ou même un câble
LOCALISATION DES OBJETS	une pierre aimantée
NUAGE PUANT	un oeuf pourri ou quelques feuilles de symplocarpe fétide (le symplocarpe fétide est un chou qui dégage une odeur « puante »)
OR DES FOUS	une citrine de 50 po à été réduite en poudre et répartie sur le métal transformé ; il y a 30 % de chances que le coup retransforme l'or en cuivre ; avec une pierre d'ambre de 100 po, la chance est de 25 % ; une topaze de 500 po : elle tombe à 10 % ; et avec une topaze orientale (corindon) il n'y a que 1 % de chance
PEUR	un morceau d'os de mort-vivant (squelette, zombie, goule, gâst ou momie)
PIEGE DE LEOMUND	un morceau de fer pyriteux (une pierre à feu) avec lequel le magicien doit toucher l'objet à « piéger »
POCHES PROFONDES	une petite aiguille en or et une bande d'étoffe raffinée avec laquelle le magicien forme une demi-boucle qu'il noue à la fin du sort

NIVEAU 2

COMPOSANTES MATERIELLES

PRESERVATION	une pincée de poussière, un morceau de résine (ou d'ambre) et une goutte de cognac
RIRE INCONTROLABLE ET HIDEUX DE TASHA	une petite plume, une minuscule raquette en bois, et une tartelette à la crème
SPHERE ENFLAMMEE	un morceau de suif, une pincée de soufre et un et de la poudre de fer
TENEbres SUR 5 METRES	un peu de fourrure de chauve-souris et soit un morceau de charbon, soit une goutte de poix
TOILE D'ARAIGNEE	un peu de toile d'araignée
VOCALISATION	une cloche sans battant ou la langue d'un criminel récidiviste
ZEPHYR	un fragment de parchemin de qualité plié en accordéon et fixé à une extrémité avec une épingle en argent ou en ivoire pour former un petit éventail

NIVEAU 3

BOULE DE FEU	une petite boule composée de fiente de chauve-souris et de soufre
CHAUMIERE DE LEOMUND	une petite perle de cristal qui se brisera à la fin du sort ou si la chaumière est détruite
CLAIRAUDIENCE	une petite corne d'argent d'une valeur minimale de 100 po, qui disparaît quand le sort est lancé
CLAIRVOYANCE	une pincée de poudre faite à partir de la glande pinéale d'un humain ou d'un humanoïde
DETECTION DES ILLUSIONS	un morceau de cristal, de verre ou de mica, teinté en jaune
FLECHE DE FEU	une goutte d'huile et un petit morceau de silex
FORCE FANTASMAGORIQUE	un morceau de toison de mouton
FOUDRE	un peu de fourrure et une baguette de verre, de cristal ou d'ambre
INFRAVISION	une pincée de poudre de carotte séchée ou une agate
INVISIBILITE SUR 3 METRES	un cil plongé dans de la gomme arabique
INVOCATION DE MONSTRE I	un petit sac et une petite bougie (pas nécessairement allumée)
LANGUES	une petite statuette d'argile représentant une ziggourat, qui se brise quand l'incantation est prononcée.
MINUSCULES METEORES DE MELF	une boulette de salpêtre et de soufre mélangés avec du bitume et un minuscule cylindre en or ; le cylindre ne coûte pas moins de 1000 po à réaliser, tellement sa fabrication et sa ciselure magique sont fines, mais il demeure efficace même après de nombreuses utilisations – à moins qu'il ne soit endommagé par accident ou par abus
MUR DE VENT	un minuscule moulin à vent et une plume d'origine exotique
PAGE SECRETE	de la poudre d'écailles de hareng
PROTECTION CONTRE LE MAL SUR 3 METRES	le magicien doit tracer un cercle de 90 cm de diamètre sur le sol avec de l'eau bénite pour le sort de protection contre le mal et avec du sang pour la protection contre le bien, ou alors en utilisant de l'encens allumé ou des vapeurs de fumier, selon qu'il veut se protéger du mal ou du bien
PROTECTION CONTRE LES PROJECTILES NORMAUX	une graine de légume
RALENTISSEMENT	une goutte de mélasse
RAPIDITE	un fragment de racine de réglisse
RESPIRATION AQUATIQUE	un petit roseau ou un brin de paille
SCEAU DU SERPENT SEPIA	de la poudre d'ambre pour une valeur de 100 po, une écaille de n'importe quel serpent et une pincée de spores de champignon
SUGGESTION	une langue de serpent et, soit un peu de miel, soit une goutte d'huile douce
TROMBE D'EAU	de la poudre d'argent et de la poudre de cristaux d'iode
VOL	une plume d'aile d'oiseau

NIVEAU 4

ABRI SUR DE LEOMUND	un fragment carré de pierre, de la chaux, quelques grains de sable, plusieurs échardes de bois et une aspersion d'eau
ALLOMETAMORPHOSE	un cocon de chenille
ARME ENCHANTEE	du graphite et du citron réduits en poudre
BOUCLIER DE FEU	une luciole ou un vert luisant vivant ou quatre queues de ces créatures mortes
CONFUSION	un jeu de trois coques de noisettes
CRI	une goutte de miel, une goutte d'acide citrique et un petit cône fabriqué à partir d'une corne de taureau ou de bélier
EFFROI	un coeur de poule ou une plume blanche
EXCAVATION	une pelle miniature et un petit baquet que le magicien doit tenir pendant l'excavation
FEU CHARMEUR	un morceau de soie multicolore extrêmement fine que le magicien doit lancer dans le feu
GLOBE MINEUR	une perle de verre ou de cristal
D'INVULNERABILITE	
INVOCATION DE MONSTRE II	un petit sac et une petite bougie
MALADRESSE	un petit morceau de lait solidifié (crème ou beurre)
MIROIR MAGIQUE	un miroir finement ouvragé en argent extrêmement poli, d'une valeur minimale de 1000 po

NIVEAU 4

COMPOSANTES MATERIELLES

MOYEN MNEMONIQUE DE RARY	un morceau de ficelle, une plaque d'ivoire d'une valeur minimale de 100 po et une encre composée de sécrétion de calamar et, soit de sang de dragon noir, soit de suc digestif de limace géante ; toutes les composantes disparaissent quand le sort est lancé
MUR DE FEU	du phosphore
MUR DE GLACE	un petit morceau de quartz ou une pierre cristalline
OEIL MAGIQUE	un morceau de fourrure de chauve-souris
PEAU DE PIERRE	de la poussière de diamant et de granit saupoudrée sur la peau du destinataire
PHYTOMORPHOSE	une poignée de morceaux d'écorce
PIEGE A FEU	du soufre ou du salpêtre
SPHERE RESILIENTE D'OTILUKE	un morceau hémisphérique de diamant (ou d'une gemme similaire, dure et claire) et un second hémisphère en gomme arabique, les deux faisant la paire
TEMPETE DE GLACE	une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau
TENTACULES NOIRES D'EVARD	un morceau de tentacule de pieuvre géante ou de calamar géant
TERRAIN HALLUCINATOIRE	une pierre, une brindille et un morceau de plante verte, feuille ou brin d'herbe
ULTRAVISION	une améthyste broyée, d'une valeur d'au moins 500 po

NIVEAU 5

CHIEN FIDELE DE MORDENKAINEN	un petit sifflet en argent, un morceau d'os et un fil
COFFRE SECRET DE LEOMUND	un coffre très cher d'une facture admirable, construit par un maître artisan minimum de 5000 po
CONE DE FROID	un cône de verre ou de cristal de très petite taille
DEBILITE MENTALE	une poignée de petites sphères d'argile, de cristal, de verre ou minérales
DISTORSION DES DISTANCES	un peu d'argile grasse
EAU AEREE	une petite poignée de sels alcalins ou de bromure
ENVOI	deux minuscules cylindres, avec chacun une extrémité ouverte, connectés par un petit câble de cuivre
EVITEMENT	une aiguille aimantée
FABRICATION	en fonction de l'objet (voir le sort)
INVOCATION D'ELEMENTAIRE	pour invoquer l'élémentaire du feu, une grande source de feu doit se trouver dans la portée du sort ; pour celui de l'eau, il faut une grande quantité de ce liquide dans la portée
INVOCATION DE MONSTRE III	un petit sac et une petite bougie
LITHOMORPHOSE	de l'argile grasse que le magicien doit façonner afin de lui donner vaguement la forme qu'il désire donner à la pierre ; il doit ensuite toucher la pierre avec cette argile sculptée
MAIN D'INTERPOSITION DE BIGBY	un gant
METEMPSYCHOSE	la composante matérielle est le réceptacle lui-même
MUR DE FER	une petite plaque de fer
MUR DE FORCE	une pincée de poudre de diamant (issue d'une ou plusieurs pierres) pour une valeur minimale de 10000 po
MUR DE ROC	un petit bloc de granit
NECRO-ANIMATION	une goutte de sang, un morceau de chair humaine et une pincée d'os en poudre ou une écharde d'os
PARALYSIE DES MONSTRES	une petite barre de métal, une pour chaque monstre visé ; cette barre peut être de la taille d'un clou
PASSE-MURAILLE	une pincée de graines de sésame
REVOCAION	les composantes matérielles du sort varient en fonction du type de créature à révoquer ou à appeler ; en général, les objets qui sont désagréables ou menaçants pour la créature sont utilisés pour une révocation ; pour un sort d'appel, les composantes matérielles plaisantes, désirables et des récompenses doivent être utilisées
TRANSMUTATION DE PIERRE EN BOUE	n'importe quel type de pierre naturelle

NIVEAU 6

ABAISSMENT DES EAUX	une petite fiole d'eau et une petite fiole de poussière
CHASSEUR INVISIBLE	de l'encens à brûler et un bout de corne taillé en forme de croissant
CONTINGENCE	les composantes matérielles de ce sort sont (en plus de celles du « sort compagnon ») du mercure pour une valeur de 100 po, une statuette du magicien en ivoire d'éléphant et un cil d'ogre mage, de ki-rin ou de créature similaire utilisatrice de magie ; à noter que la statuette en ivoire n'est pas détruite par l'incantation du sort (bien qu'elle puisse être sujette à l'usure ou être abîmée), et elle doit être portée par le jeteur du sort pour que le sort de contingence fonctionne quand il est sollicité
CONTROLE DU CLIMAT	le symbole sacré du clerc et son chapelet de prière, ou tout autre objet similaire
DESINTEGRATION	une pierre aimantée et une pincée de poussière
ENCHAINEMENT D'ÉCLAIRS	un morceau de fourrure et une baguette d'ambre, de verre ou de cristal et autant d'épingles en argent que le niveau du lanceur du sort

NIVEAU 6

COMPOSANTES MATERIELLES

ENCHANTEMENT	les composantes matérielles varient selon les pouvoirs lancés sur l'objet et selon l'objet lui-même ; exemple : une cape de déplacement pourra nécessiter la peau d'une ou plusieurs bêtes éclipseuses ; une épée tueuse de dragons pourra nécessiter le sang et une partie du corps du dragon approprié ; un anneau d'étoiles filantes pourra nécessiter des fragments de météorites et la corne d'un ki-rin. C'est le MD qui décide des composantes appropriées
GLISSEMENT DE TERRAIN	un mélange de terre (argile, terreau, sable) dans un petit sac et une lame en fer
GLOBE D'INVULNERABILITE	une perle de verre ou de cristal
HOLOGRAPHIE	une petite réplique (poupée) du magicien
INCANTATION MORTELLE	une perle noire écrasée d'une valeur minimale de 1000 po
INVOCATION DE MONSTRE IV	un petit sac et une petite bougie
MAIN DE FORCE DE BIGBY	un gant
MYTHOMANCIE	les composantes matérielles sont de l'encens et des morceaux d'ivoire, placés de rectangle ; mais le magicien doit en plus sacrifier un objet, une potion, un sort sur parchemin, un objet magique, une créature, etc.
PUNITION SPIRITUELLE	le magicien doit préparer une feuille de vélin enluminée, écrire avec une encre faite de poudre de rubis et de sang de démon de type I, II ou III mort.
REINCARNATION	le corps du personnage
REPULSION	une paire de petites barres de fer magnétisées, attachées à deux statuettes de chien, l'une en ivoire, l'autre en ébène
SEPARATION DES EAUX	deux feuilles de verre ou de cristal
SPHERE GLACIALE D'OTILUKE	les composantes matérielles dépendent du choix de l'utilisation du sort : pour la première application, il faut une fine feuille de cristal de 6 cm ² ; pour la deuxième, il faut un saphir blanc d'une valeur minimale de 1000 po ; pour la troisième, le magicien a besoin d'un diamant de 1000 po minimum - toutes les composantes sont consommées et inutilisables après le lancement du sort
TRANSFORMATION DE TENSER	une potion d'héroïsme ou de superhéroïsme, que le magicien doit boire pendant qu'il lance le sort
TRANSMUTATION DE PIERRE EN CHAIR	une pincée de terre et une goutte de sang ; de la chaux, de l'eau et de la terre sont nécessaires pour l'inverse
TRANSMUTATION D'EAU EN POUSSIERE	de la poussière de diamant pour une valeur minimale de 500 po, un morceau de coquillage marin
TRANSVISION	un petit morceau de verre ou de cristal
VIGILES ET SENTINELLES	de l'encens à brûler, un peu de soufre et d'huile, une cordelette à nœuds, un peu de sang d'ombre des roches et une petite baguette d'argent

NIVEAU 7

BANNISSEMENT	les composantes matérielles de ce sort sont des substances nuisibles, détestées et/ou de nature opposée à la cible de l'incantation
BOULE DE FEU A RETARDEMENT	une petite boule composée de fiente de chauve-souris et de soufre
CACODEMON	cinq chandelles noires allumées, un braséro de charbons ardents dans lequel le magicien doit brûler du soufre, des fourrures de chauves-souris, du saindoux, de la suie, des cristaux d'acide mercuro-nitrique, une racine de mandragore, de l'alcool, un parchemin sur lequel est inscrit le nom du démon, sous forme de runes entourées d'un pentacle et une coupe de sang de mammifère (humain de préférence) placé dans l'endroit où sera retenu le démon
CHARME-PLANTE	une pincée d'humus, une goutte d'eau et une feuille ou une brindille
DUO-DIMENSION	une figurine plate et fine en ivoire représentant le magicien (de très belle facture, filigranée d'or, émaillée et sertie de gemmes, le tout pour une valeur de 5000 à 10000 po) et une bande de parchemin
EPEE DE MORDENKAINEN	une épée miniature en platine avec une poignée et un pommeau en cuivre et en zinc, dont le prix de fabrication est de 500 po ; l'épée miniature disparaît à la fin du sort
INVERSION DE LA GRAVITE	une pierre aimantée et de la limaille de fer
INVISIBILITE DE MASSE	un cil plongé dans de la gomme arabique
INVOCATION DE MONSTRE V	un petit sac et une petite bougie
INVOCATION INSTANTANEE DE DRAWMIJ	une gemme magiquement gravée avec le nom de l'objet qu'elle conjure ; cette inscription est invisible et illisible, sauf pour le lanceur du sort ou grâce à un sort de lecture de la magie
ISOLEMENT	un cil de basilique, de la gomme arabique et un petit verre de chaux
MAGNIFIQUE RESIDENCE DE MORDENKAINEN	une porte miniature sculptée dans de l'ivoire, un petit morceau de marbre poli et une minuscule cuillère en argent ; elles sont totalement détruites lors de l'incantation du sort
POIGNE DE BIGBY	un gant en cuir
RETOUR	un morceau de saule pleureur ou d'un autre bois flexible, sillonné par une ficelle de boyau spécialement préparée
SIMULACRE	de la poudre de rubis
STATUE	de la chaux, du sable et une goutte d'eau, le tout mélangé par une tige en fer (pointe ou clou par exemple)
TOURMENT	un parchemin spécialement préparé. La réalisation de ce document demande une dépense d'au moins 1000 po par dé de vie de la créature visée

NIVEAU 8

COMPOSANTES MATERIELLES

ANTIPATHIE-SYMPATHIE	des perles écrasées pour une valeur minimale de 1000 po et une goutte de miel
ATTACHE	des chaînes miniatures en métaux spéciaux (du fer pour les races démoniaques, de l'argent pour les créatures diaboliques, du nickel pour les hordes de Hadès, etc.), des herbes soporifiques rares, un diamant ou une gemme corindon de grosse taille (1000 po de valeur par dé de vie de la créature ciblée), et une représentation graphique sur vélin ou une statuette de la cible à capturer
CLONE	un morceau de chair de l'original
CRISTAIRAIN	un petit morceau de verre et un petit morceau d'acier
EMPRISONNEMENT DE L'ÂME	une gemme de 1000 po pour chaque dé de vie/niveau de la créature à emprisonner
ENFOUISSEMENT	la cible (créature ou objet)
IMMUNITÉ MAGIQUE DE SERTEN	un diamant qui doit être réduit en poudre et répandu sur les destinataires du sort, et chacun de ces destinataires doit posséder un diamant intact de n'importe quelle taille
INVOCATION DE MONSTRE VI	un petit sac et une petite bougie
NUAGE INCENDIAIRE	une source de feu (comme pour le sort pyrotechnie), des morceaux de fumier et une pincée de poussière
PERMANENCE	une créature, un objet ou une zone d'effet
POING DE BIGBY	un gant en cuir et un petit objet fait de quatre anneaux reliés entre eux, formant une ligne légèrement courbe, le tout attaché par une barrette en forme de « I » ; l'objet est fait d'un alliage de cuivre et de zinc (cela ressemble à un poing américain)
SPHÈRE TELEKINESIQUE	un morceau hémisphérique de diamant (ou d'une gemme similaire, dure et claire) et une paire de petits aimants
D'OTILUKE	
SYMBOLE	un diamant et une opale noire réduits en poudre, d'une valeur minimale de 5000 po chacun.
TRANSFORMATION D'OBJETS	du mercure, de la gomme arabique et de la fumée

NIVEAU 9

ABSORPTION D'ÉNERGIE	de l'essence de spectre ou de la poussière de vampire
HETEROMORPHISME	une petite couronne de jade d'une valeur minimale de 5000 po, qui se brisera à la fin du sort
INVOCATION DE MONSTRE VII	un petit sac et une petite bougie
MAIN BROYANTE DE BIGBY	un gant en peau de serpent et une coquille d'oeuf
STASE TEMPORELLE	une gemme d'une valeur minimale de 5000 po, une poudre composée de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, une pierre de chaque type étant nécessaire



PRIX DES COMPOSANTES MATERIELLES

Voici les tarifs de toutes les composantes de sorts du magicien. Les quantités indiquées suivent les indications des sorts (petite quantité, pincée etc.) et correspondent en général pour le lancement d'un sortilège. Les ingrédients notés « gratuit » peuvent être trouvés dans l'environnement quotidien des Pj.

Tous ces prix correspondent à un monde médiéval « classique » mais peuvent varier en fonction de votre campagne.



Acier (petit morceau)	3 pa
Agate (petite)	25 po
Aiguille aimantée	25 pa
Aiguille d'or (petite)	15 pa
Alcool (petite quantité)	10 pa
Ambre (30 grammes)	10 po
Araignée vivante	1 pc
Argile, terreau, sable	gratuit
Argile grasse (petite quantité)	3 pc
Baguette d'argent (petite)	15 pa
Baguette de verre	10 po
Baguette de cristal	15 po
Baguette d'ambre	28 po
Bande de parchemin	3 pa
Bande d'étoffe raffinée (petite)	20 pc
Baquet miniature	2 pc
Barre de fer (petite)	25 pc
Barre de fer magnétisée (petite)	30 pa
Beurre (morceau ou petite quantité)	1 pc
Bois (morceau)	gratuit
Bois (petit cylindre)	5 pc
Boucle de cuir (petite)	1 pc
Bougie (petite)	1 pc
Boulette de salpêtre	gratuit
Bout de boyau	3 po
Bout de corne en forme de croissant	10 pc
Bout de ficelle	gratuit
Braséro de charbons ardents	5 po
Braséro de cuivre	15 po
Brin d'herbe	gratuit
Brin de paille	gratuit
Brindille	gratuit
Bromure (petite quantité)	20 pc
Carbone en poudre	1 po
Carpe minuscule	2 pc
Chaîne miniature (selon métal)	15-300 po
Chair humaine (morceau)	5 po
Chandelle noire	1 pa
Charbon (morceau)	1 po
Chaux (pincée)	3 pa
Cil de Basilic	350 po
Cil d'ogre mage	200 po
Cil humain	gratuit
Cire (petit morceau)	1 pc
Citron en poudre	3 pc
Cloche sans battant (petite)	3 pa
Clochette	30 pc
Cocon de chenille	1 pc
Cœur de poule	1 pc
Cône de verre ou de cristal (très petit)	4 po
Copeau de métal	1 pc
Coques de noisette	gratuit
Coquille d'œuf	gratuit
Cordelette à nœuds	1 pc
Corne de bélier ou taureau (petit cône)	1 pa
Couenne de porc (morceau)	1pc
Coupe de sang humain	20 po

Craie	1 pc
Crème (petite quantité)	1 pc
Criquet vivant	2 pc
Cristal clair / prisme minéral	2 po
Cristal (petite perle)	2 pa
Cristal teinté en jaune (petit morceau)	7 pa
Cristaux (petits)	1 pa
Cristaux d'acide mercuro-nitrique	12 po
Cuillère en argent (minuscule)	1 po
Cuir finement tanné et béni	10 po
Diamant	300-10000 po
Eau de source	gratuit
Écaille de serpent	3 pc
Echardes de bois	gratuit
Echarde d'os	gratuit
Eclat de mica	30 pc
Écorce (morceau)	gratuit
Encens	1 po
Encens (pincée)	3 pa
Encre de calamar (petite quantité)	1 po
Epingle d'argent	10 pa
Epingle d'ivoire	12 pa
Essence de spectre	1800 po
Estomac de vipère	5 pa
Excréments d'animaux communs	gratuit
Excréments de bœuf	gratuit
Excréments d'ours	1 pc
Excréments de singe	1 pa
Farine (pincée)	1 pc
Fer pyriteux (morceau)	10 pa
Fil d'argent très fin (morceau)	20 pc
Feuille	gratuit
Feuille de chêne en poudre	10 pc
Feuille de cristal	25 po
Feuille de sumac vénéneux en poudre	10 pc
Feuille de symplocarpe fétide	1 pc
Feuille de vélin enluminée	3 po
Feuille de verre	20 po
Fiente de chauve-souris	1 pc
Ficelle (2 m)	4 pc
Fil (2 m)	3 pc
Fil (50 cm)	1 pc
Fil de cuivre	5 pa
Fil d'or (petit morceau)	1 pa
Fiole d'eau (petite)	2 po
Fiole de poussière (petite)	2 po
Fléchette	5 pa
Fourrure (animal commun - morceau)	1 pc
Fourrure de chauve-souris	3 pc
Fragment de parchemin de qualité	1 pa
Fragment de pierre carré	1 pc
Fumier	gratuit
Gant	5 pa
Gant en cuir	10 pa
Gant en peau de serpent	50 po
Gemme dure et claire	100-1000 po
Gemme magiquement marquée	3000-6000 po

Gomme arabique (petite quantité)	15 pc
Gorgée de vin	1 pc
Goutte de bitume	50 pc
Goutte de cognac	gratuit
Goutte de poix	gratuit
Granit (petit bloc)	3 pa
Granit (pincée)	1 pa
Graine de légume	gratuit
Grains de raisin	1 pc
Grains de sel	3 pc
Hémisphérique de diamant (morceau)	1500-5000 po
Hémisphère d'une gemme dure et claire (morceau)	100-1000 po
Herbes soporifiques rares	150 po
Huile de baies d'Euphorbe	1 pa
Humus (pincée)	gratuit
Ivoire (morceau)	1 po
Jus de prune	3 pc
Laine (petit morceau)	gratuit
Limace géante	140 po
Lame de fer	3 pa
Langue de criminel récidiviste	80 po
Langue de serpent	1 po
Luciole	1 pc
Marbre poli (petit morceau)	3 po
Mercure (petite quantité)	15 pa
Mica teinté en jaune (petit morceau)	6 pa
Miel (petit morceau de rayon)	1 pc
Œuf pourri	gratuit
Os (morceau)	gratuit
Os en poudre (pincée)	2 pc
Os de mort-vivant (selon type) (morceau)	20-2000 po
Parchemin (petit)	1 pa
Parchemin torsadé (morceau)	10 pc
Parchemin préparé avec le nom d'un démon entouré d'un pentacle	3 po
Pattes arrières de sauterelle	1pc
Pelle miniature	1 pc
Phosphore (pincée)	10 po
Pièce aimantée (petite)	1 po
Pièce de cuivre finement ciselé (petite)	10 pa
Pierre cristalline (petite)	5 pa
Pierre aimantée	2 po
Pierre	gratuit
Pigments colorés	3 pa
Plante verte (morceau)	gratuit
Plaque de fer (petite)	2 pa
Plume d'aile d'oiseau, petite plume, duvet	gratuit
Plume blanche	1 pc
Plume exotique	1 po
Plume de hibou	2 pc
Poils d'animaux communs	gratuit
Poils de boeuf (pincée)	gratuit
Poils d'ours (pincée)	1 pa
Poils de singe (pincée)	3 pa
Poing américain en cuivre et en zinc	3 po
Porte miniature sculptée en ivoire	20 po
Poudre d'argent (pincée)	2 pa
Poudre d'écailles de hareng	1 pc
Poudre de blé / farine (pincée)	gratuit
Poudre de carotte séchée (pincée)	1 pc
Poudre de cristaux d'iode (pincée)	3 pc

Poudre de cuivre (pincée)	2 pc
Poudre de fer (pincée)	10 pc
Poudre de glande pinéale humaine ou humanoïde	100 po
Poudre de rhubarbe (pincée)	3 pc
Poudre de rubis (petite quantité)	50 po
Poupée (réplique du magicien)	15 pc
Poussière (pincée)	gratuit
Poussière de vampire	2000 po
Poussière de diamant (pincée)	100 po
Quartz (petit morceau)	10 pa
Quelques gouttes d'acide citrique	1 po
Quelques gouttes d'eau bénite	10 pa
Quelques gouttes d'huile	gratuit
Quelques pétales de rose	1 pc
Racine de mandragore	15 po
Racine de réglisse	1 pc
Raquette en bois (petite)	3 pc
Résine végétale	2 pc
Roseau (petit)	gratuit
Sable fin (pincée)	1 pc
Sable de roche	10 pc
Sac (petit)	3 pc
Saindoux (petite quantité)	1 pc
Sang d'animal (petite quantité)	gratuit
Sang de démon (petite quantité)	800 po
Sang humain (petite quantité)	10 pc
Sang d'ombre des roches	150 po
Sang de dragon noir (petite quantité)	250 po
Saule pleureur (morceau)	gratuit
Sel alcalin (poignée)	10 pa
Sifflet en argent (petit)	5 po
Silex (petit morceau)	1 pc
Soie (petit morceau)	5 pc
Soie multicolore (morceau)	1 po
Soie tressée en fouet (petit morceau)	2 pa
Soufre (pincée)	30 pc
Sphères d'argile	20 pc
Sphères de cristal (poignée)	15 po
Sphères minérales (poignée)	1-150 po
Sphères de verre (poignée)	10 po
Spores de champignon	1 po
Statuette d'argile (petite)	20 pc
Statuette d'ébène (petite)	2 po
Statuette d'ivoire (petite)	10 po
Statuette en ivoire (défense d'éléphant)	15 po
Suc digestif de limace géante (petite quantité)	140 po
Sucre (pincée)	3 pc
Suie	gratuit
Suif (petit morceau)	10 pc
Talc (pincée)	3 pc
Tartelette à la crème	5 pc
Tentacule de pieuvre géante ou calmar géant (morceau)	100 po
Toile d'araignée (morceau)	gratuit
Toison de mouton (petit morceau)	gratuit
Vermillon	5 pc
Ver luisant	1 pc
Verre teinté en jaune	4 pa

« Vos premiers pas sur la route de l'aventure ! »



Version révisée par le DDD

Cette révision exclusive du DdD vise à fournir une version française fidèle à l'original, aussi bien dans le texte que dans la présentation, en rétablissant la mise en page d'origine et les détails ou paragraphes omis dans les versions françaises publiées. De nombreuses erreurs et variantes (d'une boîte à l'autre, ou au sein de la même boîte) ont été corrigées, pour rendre le texte français aussi clair, lisible et facilement compréhensible que l'original anglais.

Pour plus de détails, consultez les errata des différentes boîtes dans la section " Les Règles de Donjons & Dragons « OD&D / D&D » de notre forum.

Écologie de l'aboleth

L'espèce la mieux connue est aussi la moins dangereuse

TRADUCTION

Les informations qui suivent s'inspirent d'un témoignage livré à un groupe d'aventuriers par Alzor l'elfe noir quelques heures à peine avant sa disparition dans des circonstances mystérieuses. Alzor était un sage connu pour sa probité et son intégrité ; les faits qu'il a rapportés concernant les Profondeurs et ses habitants se sont toujours révélés dignes de foi.

Cette aide de jeu pour AD&D1 est la traduction d'un article paru dans « Dragon » N°131



Par Brandon Grist
Traduction de Squilnozor
Illustrations de Jim Holloway pour Wizards of the coast

Les aboleths sont sans doute la plus méconnue et la plus mal comprise de toutes les races qui peuplent les Profondeurs. La raison en est simple – ils entretiennent délibérément cette méconnaissance. Le plus gros de leur population vit en autarcie, au sein des grandes mers qui tapissent les profondeurs de la terre, en des lieux que n'éclaire jamais la lumière du jour. Les connaissances parcellaires que les habitants de la surface ont reconstituées à leur sujet s'appuient sur des observations faites à partir de quelques spécimens avec lesquels ils ont été en contact – or seules les plus faibles de ces créatures s'aventurent près de la surface. De ce fait, ces connaissances sont biaisées. Cet article va donc s'attacher à révéler la véritable nature de cette race.

On peut affirmer que les aboleths dans leur ensemble sont cruels, impassibles et rationnels. Tous sont extrêmement intelligents, certains davantage même que les plus âgés des mages elfes. On croit savoir qu'ils vivent plusieurs milliers d'années, mais il est évidemment difficile d'obtenir des informations précises à ce sujet¹. Au cours de leur longue histoire, les aboleths ont développé un modèle sociétal bien supérieur à celui des hommes en termes d'efficacité. Leur société est caractérisée par une spécialisation de chaque individu dans un rôle spécifique pour lequel il atteint un degré de compétence exceptionnel. On peut répartir l'ensemble de ces rôles en quatre grandes catégories. Par ordre d'importance, on distingue ainsi la collecte des esclaves, l'entretien des esclaves, la recherche scientifique et l'expérimentation, et enfin la gouvernance.

La récolte des esclaves est dévolue aux aboleths communs, relativement bien connus des habitants de la surface². Ces spécimens ressemblent à de gros poissons bleu-vert dépourvus de nageoires, excepté la caudale. Leur tête s'orne de trois grands yeux en forme de fentes horizontales et de quatre longs tentacules. Leur bouche, située sous la tête, ressemble à une grande ventouse. Sur chacun des flancs, quatre orifices tubulaires excrètent une immonde substance poisseuse. Les aboleths communs mesurent environ six mètres de la tête à la queue, la longueur des tentacules étant d'environ trois mètres. Peu à l'aise sur la terre ferme, on ne les rencontre généralement que dans les plans d'eau souterrains. Bien que dotés de bonnes aptitudes au combat, ils préfèrent attaquer à l'aide d'une

faculté mentale leur permettant d'asservir les esprits les plus faibles. Ils sont en outre capables de créer des illusions afin de se camoufler lors des chasses aux esclaves. Il est raisonnable de ne pas trop s'approcher de ces créatures, car non seulement la substance qu'elles secrètent est dangereuse pour toutes les créatures aérobies, mais de plus, le simple contact physique avec leur peau est hautement toxique. Par ailleurs, il est important de garder à l'esprit que ces collecteurs d'esclaves sont les individus les plus faibles de leur espèce.

Les esclaves asservis par les aboleths communs sont ensuite acheminés dans des cités flottantes sous-marines des Profondeurs, où résident les castes supérieures³. Ce processus de regroupement est attribué aux aboleths supérieurs, qui sont en outre responsables de l'entretien des esclaves après leur rapatriement. À l'exception de la taille, ces créatures sont semblables à leurs frères subalternes. Ils mesurent une dizaine de mètres de long et pèsent plusieurs tonnes. Plus intelligents que les aboleths communs, ils possèdent les mêmes pouvoirs, mais leur faculté d'asservissement est plus développée. À quelques rares exceptions près, on peut considérer que quiconque est asservi par un de ces monstres ne reverra jamais la surface. Une cité aboleth typique compte une douzaine d'aboleths supérieurs, chacun étant responsable d'un groupe d'esclaves.

Le rôle des esclaves dans la société aboleth est fort différent de ce à quoi on pourrait s'attendre. Bien qu'à l'origine ils aient pu travailler à la construction des cités de leurs tyrans, leur nombre est désormais très réduit dans lesdites cités. La plupart du temps, ils résident plutôt sur les rives des lacs où flottent ces cités. Ils servent à la fois de gardes et de jouets pour les cruels aboleths qui les font s'affronter lors de surprenantes mises en scènes de combats. Le but exact de telles scénographies n'est pas clair ; il pourrait s'agir d'une manière d'éliminer les plus faibles dans le cadre d'une sélection visant à créer une race d'esclaves souterrains.

Pour pouvoir parfaitement appréhender le statut de la caste suivante de la société aboleth – celle des nobles – il est nécessaire d'avoir clairement à l'esprit le fait que ces créatures ont ouvertement fait le choix de privilégier la voie de la science à celle de la magie. Par conséquent, au contraire d'autres races, ils ne disposent pas

de sorciers ou d'invocateurs. Leurs scientifiques constituent la sous-espèce des aboleths « nobles ». Extraordinairement intelligents, ils sont sans cesse à la recherche de nouveaux procédés étranges pour amplifier leurs pouvoirs⁴. Ils ressemblent plus ou moins aux aboleths communs, mais leur tête est hypertrophiée et leurs deux tentacules supérieurs sont remplacés par une paire de bras graciles terminés chacun par trois doigts supérieurement habiles, adaptés à des manipulations délicates⁵. Outre les facultés communes à toutes les sous-espèces d'aboleths, ces chercheurs disposent de quelques pouvoirs mentaux spécifiques utiles à leurs travaux. On ne peut qu'extrapoler l'étendue des connaissances compilées par le peuple aboleth, mais il est certain qu'elle est à tout le moins comparable à l'ensemble du savoir magique détenu par les races qui vivent en surface. Chaque cité compte en moyenne une demi-douzaine d'aboleths nobles.

La dernière grande catégorie de fonctions de la société des aboleths, celle de la gouvernance, relève de la plus éminente des sous-espèces. Hormis leur taille (près de quinze mètres de long), les souverains ressemblent aux aboleths communs. Toutefois, ils sont encore plus intelligents que les nobles. Chacun d'eux a pour tâche de maintenir l'ordre dans une cité dans laquelle il est l'unique représentant de sa caste. Afin de s'acquitter au mieux de ses responsabilités, il est lié à chacun de ses subordonnés par une sorte de contact mental qui lui permet de partager l'ensemble de leurs savoirs. Ainsi, à chaque fois que les connaissances d'un aboleth progressent, celles de son souverain s'accroissent d'autant⁶. Les souverains possèdent toutes les capacités des autres sous-espèces. On ne peut que les considérer comme des adversaires terriblement dangereux.

Le régime alimentaire de toutes les sous-espèces d'aboleths se compose principalement d'organismes microscopiques qui abondent dans leur milieu naturel, mais ces créatures sont capables de consommer de plus grosses proies si nécessaire⁷. Quoiqu'ils puissent survivre aussi bien dans l'eau que sur terre, ils préfèrent l'élément aquatique pour des raisons évidentes. Chaque spécimen possède à la fois des organes reproducteurs mâles et femelles. L'accouplement, rare, n'est autorisé qu'entre individus de la même sous-espèce⁸.

En raison de leur nature non-magique, les aboleths ont une résistance aux sorts similaire à celle des nains. Cette résistance croît avec leur taille et leur puissance⁹. Tous possèdent des pouvoirs psioniques en rapport avec leur intelligence. Les plus doués d'entre eux rivalisent en ce domaine avec les illithids qui, comme toutes les races souterraines, ont une peur salutaire des aboleths.

Pour conclure, il n'est pas inintéressant de signaler que des rumeurs suggèrent l'existence d'un aboleth suprême, une créature tellement gigantesque que même les souverains paraissent minuscules en comparaison. Si ces rumeurs sont fondées, alors il est sans doute préférable que les habitants de la surface comme ceux des profondeurs s'abstiennent de s'immiscer dans les affaires des aboleths.

1 - Les aboleths communs ont une espérance de vie d'environ deux mille ans. Les aboleths supérieurs et nobles vivent environ trois mille ans, les souverains atteignant une longévité de cinq millénaires. L'aboleth suprême quant à lui pourrait fort bien être immortel.

2 - L'aboleth commun n'est autre que le monstre décrit dans le Manuel des monstres II, avec quelques modifications marginales précisées dans l'article. Son pouvoir de créer des illusions n'est autre que la capacité de lancer à volonté un sort de *force fantasmagorique* (agrémenté d'effets auditifs en plus des effets visuels) une fois par round.

3 - Une fois qu'un aboleth commun a *asservi* un total de sept créatures (indépendamment de leur nombre de dés de vie), un aboleth supérieur et un aboleth noble le rejoignent grâce au *voyage parallèle* et prennent en charge le rapatriement des esclaves. Chaque aboleth supérieur encadre ainsi le travail d'un maximum de cinq aboleths communs. L'aboleth supérieur et l'aboleth noble sont instantanément avertis par *télépathie* quand le quota d'esclaves est atteint, mais il leur faut 2-8 tours pour arriver sur les lieux.

4 - Grâce à leur connaissance du *voyage parallèle* et l'utilisation de nombreuses drogues et d'appareils étranges, les aboleths nobles voyagent d'un plan matériel primaire alternatif à l'autre. Ils amassent autant de connaissances que possible lors de ces expéditions, tout en *asservissant* toute forme d'opposition. Il arrive qu'un commando constitué de quelques nobles et d'une dizaine d'aboleths communs lancent une opération dans un monde particulièrement prometteur, mais cela reste exceptionnel.

5 - Ces appendices sont en outre aptes à l'utilisation d'outils technologiques. Les aboleths ont mis au point tout un arsenal offensif qu'ils n'hésitent pas à utiliser quand ils en ressentent la nécessité. Étant donné leur désintérêt complet de tout ce qui a trait à la magie, ils n'utilisent jamais de bâtons, bâtonnets, baguettes, etc. Les objets magiques qu'ils trouvent sont soit conservés comme pièces de collection, soit détruits.

6 - Ce *lien télépathique* permet une communication sans restriction entre un souverain et chacun de ses sujets dans un rayon de 150 km. N.B. Tous les aboleths peuvent également communiquer entre eux par *télépathie* jusqu'à une distance de 30 km, mais il s'agit alors d'un contact ponctuel qu'un individu doit délibérément établir avec un autre. Ces monstres ont aussi la capacité de communiquer *télépathiquement* avec n'importe quelle créature intelligente jusqu'à une centaine de mètres, mais il est rare qu'ils en éprouvent le besoin.

7 - En raison de la position de leur bouche, les aboleths ne disposent pas d'une attaque par morsure efficace en combat. Ils peuvent toutefois dévorer une proie immobilisée. Dans ce cas, la victime subit une attaque par morsure à chaque round, dont les dégâts dépendent du type de monstre. Les aboleths communs infligent 3-18 points de dégâts par morsure et avalent leur proie sur un résultat de 20 ; les aboleths supérieurs et nobles infligent 4-24 points de dégâts (avalement sur un résultat de 19-20) ; les aboleths souverains infligent 5-30 points de dégâts (avalement sur 18-20). L'aboleth suprême ne recourt jamais à cet expédient. Les victimes avalées perdent le quart de leur maximum de points de vie à chaque round jusqu'à ce qu'elles succombent.

8 - Les aboleths se reproduisent en moyenne une fois tous les cinq cents ans. Chacun des deux participants pond un œuf qu'il dépose en lieu sûr une semaine après l'insémination. Cet œuf est recouvert d'un grand cocon d'une matière visqueuse, nourrissante et protectrice. Initialement de la taille d'une tête humaine, il atteint une longueur de deux mètres au bout de ses cinq années de développement. C'est alors qu'a lieu l'éclosion. Le nouveau né subit au cours de sa première année une mutation rapide au bout de laquelle il devient une réplique miniature de son parent. Il lui faut encore dix ans pour atteindre la maturité. Durant cette période, il est sous la garde sévère d'autres aboleths, et parfois d'esclaves. Les souverains ne se reproduisent qu'une fois dans toute leur vie. Le processus de développement est dans les grandes lignes le même que pour les individus de moindre rang, mais il s'étend sur une durée d'environ un siècle. Quelques aboleths nobles s'intéressent au clonage. Jusqu'à présent, leurs recherches n'ont pas abouti.

9 - Leur nature non-magique confère aux aboleths un bonus aux jets de protection contre les sorts égal au quart de leurs dés de vie, arrondi à l'entier supérieur. Tous les aboleths bénéficient de ce bonus, y compris les communs (qui ont donc un bonus de +2). En outre, les aboleths souverains et l'aboleth suprême sont immunisés à certaines illusions du fait de leur intelligence supérieure.

ABOLETH SUPÉRIEUR

Écologie de l'aboleth
L'espèce la mieux connue
est aussi la moins dangereuse

FRÉQUENCE : extrêmement rare
Nbre RENCONTRÉ : 1-3 (7-12 dans une cité)
CLASSE D'ARMURE : 3
DÉPLACEMENT : 1 m / 7 m
DÉS DE VIE : 12-14
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GÎTE : 90 %
TYPES DE TRÉSOR : A (x2) (et R, S, T, U dans une cité)
Nbre D'ATTAQUES : 4 tentacules
DÉGÂTS / ATTAQUE : 4-10 (x4)
ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE : standard
INTELLIGENCE : exceptionnelle
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G
CAPACITÉ PSY : 280



Modes d'attaque / défense : BCDE / FGIJ
EXPÉRIENCE / NIVEAU : 12 DV : VIII / 4 400 + 16/pv ; 13-14 DV : IX / 6 100 + 18/pv

Les aboleths supérieurs sont simplement des versions plus massives et plus intelligentes des aboleths communs. Bien qu'ils quittent rarement leurs cités, on peut parfois les rencontrer dans des souterrains où ils poursuivent quelque sombre et impénétrable dessein. Spécialisés dans le contrôle des populations d'esclaves, ils s'acquittent de cette tâche avec une implacable cruauté. Leur pouvoir d'*asservissement* est plus développé que celui des aboleths communs ; sa portée atteint vingt mètres, ils peuvent l'utiliser chaque jour un nombre de fois égal à leur total de dés de vie et les cibles subissent un malus de -4 au jet de protection. Une fois soumises, seul un sort de *souhait mineur*, de *souhait* ou d'*altération de la réalité* peut les délivrer. Elles recouvrent également leur liberté si l'aboleth à qui elles sont assujetties vient à périr. Les aboleths supérieurs combattent avec leurs tentacules comme les aboleths communs, mais du fait de leur taille et de leur puissance, chaque coup inflige 4-10 points de dégâts plutôt que 1-6 points. Le mucus qui exsude de leurs flancs s'étend sur 60 cm. Ils possèdent les disciplines psioniques suivantes à un niveau de maîtrise égal à leur nombre de dés de vie : *équilibre corporel*, *ESP*, *lévitation*, *porte dimensionnelle*.

Le pouvoir de création d'illusions d'un aboleth supérieur équivaut à la capacité de lancer à volonté une fois par round un sort de *force fantasmagorique* améliorée ayant à la fois des effets visuels et auditifs.

ABOLETH NOBLE

FRÉQUENCE : extrêmement rare
Nbre RENCONTRÉ : 1-2 (3-8 dans une cité)
CLASSE D'ARMURE : 3
DÉPLACEMENT : 1 m / 5 m
DÉS DE VIE : 16-18
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GÎTE : 95 %
TYPES DE TRÉSOR : E, F, X (et R, S, T, V dans une cité)
Nbre D'ATTAQUES : 4 tentacules
DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-16 (x2) / 2-5 (x2)
ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE : standard
INTELLIGENCE : génie
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G
CAPACITÉ PSY : 310



Modes d'attaque / défense : tous / tous
EXPÉRIENCE / NIVEAU : 16 DV : IX / 8 100 + 20/pv ; 17-18 DV : X / 10 100 + 25/pv

Bénéficiant de plusieurs mutations avantageuses dans le cadre de leur hyperspécialisation, les aboleths nobles sont une version terriblement puissante des aboleths communs. Ils ne s'aventurent que très rarement hors de leurs cités, où ils œuvrent

comme scientifiques. Ils se livrent à des études, procèdent à des expériences et voyagent dans des mondes alternatifs pour accroître leurs connaissances. Au niveau anatomique, deux différences essentielles les distinguent des aboleths supérieurs. Premièrement, leur tête est légèrement hypertrophiée, ce qui handicape légèrement leur manœuvrabilité dans l'élément liquide. Deuxièmement, deux de leurs tentacules sont raccourcis et s'achèvent chacun par trois doigts adaptés aux travaux de précision les plus complexes. Ces tentacules, qui restent des armes potentielles en combat, sont également utilisés pour tenir divers appareils (toutefois, les nobles ne manient jamais d'armes de mêlée). L'effet d'un coup porté par un tentacule (normal ou muté) est le même que celui d'un coup porté par un aboleth commun. Le pouvoir *d'asservissement* des nobles est identique à celui des aboleths communs. La couche de mucus qu'ils secrètent a une épaisseur d'un mètre. Ils peuvent lancer à volonté le sort de *force spectrale* une fois par round. Ces psionistes très puissants ont accès aux pouvoirs suivants à un niveau de maîtrise égal à leur total de dés de vie : *équilibre corporel*, *ajustement cellulaire*, *ESP*, *contrôle corporel*, *voyage parallèle*. En tant que MD, il vous revient de décider quelles sont les pièces d'armement et les autres appareils technologiques conçus par les aboleths nobles de votre campagne. Vous trouverez des sources d'inspiration dans le numéro 114 de Dragon Magazine® (page 84). La plupart de ces engins devraient dupliquer les effets d'objets magiques.

ABOLETH SOUVERAIN

FRÉQUENCE : extrêmement rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 1
 DÉPLACEMENT : 1 m / 7 m
 DÉS DE VIE : 20-22
 POURCENTAGE D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %
 TYPES DE TRÉSOR : H, R, S, T, V
 Nbre D'ATTAQUES : 4 tentacules
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 5-20 (x4)
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE MAGIQUE : standard
 INTELLIGENCE : supra-génie
 ALIGNEMENT : loyal mauvais
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSY : 340
 Modes d'attaque / défense : tous / tous
 EXPÉRIENCE / NIVEAU : 20 DV : X / 15 700 + 30/pv ;
 21-22 DV : X / 19 200 + 35/pv



À l'exception de l'aboleth suprême, ces énormes monstruosité bouffies sont les représentants les plus grands et les plus intelligents de leur espèce. Chacun d'eux règne sur une cité qu'il ne quitte jamais sauf pour se reproduire (auquel cas il rejoint une autre cité au moyen de ses pouvoirs psioniques). Grâce au lien télépathique qui les relie à chacun de leurs sujets, ils sont en permanence au courant de tout ce qui se passe dans leurs domaines. Dans les grandes lignes, ils sont physiquement semblables aux aboleths communs et supérieurs. Leur pouvoir *d'asservissement* est aussi développé que celui des aboleths supérieurs. Ils peuvent utiliser à volonté le pouvoir de *voile illusoire*. Ils produisent une couche de mucus épaisse de 1,50 m. Leur simple vue provoque l'effroi chez toutes les créatures ayant moins de cinq niveaux ou dés de vie. Ces psionistes très puissants maîtrisent les pouvoirs suivants à un niveau égal à leur total de dés de vie : *équilibre corporel*, *ajustement cellulaire*, *clairvoyance*, *ESP*, *projection astrale*, *contrôle corporel*, *porte dimensionnelle*.

ABOLETH SUPRÊME

FRÉQUENCE : unique
Nbre RENCONTRÉ : 1
CLASSE D'ARMURE : 0
DÉPLACEMENT : 1 m / 8 m
DÉS DE VIE : 40 (182 pv)
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %
TYPES DE TRÉSOR : H (x2), R, S, T (x2), V
Nbre D'ATTAQUES : 4 tentacules
DÉGÂTS / ATTAQUE : 5-30 (x4)
ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE : standard
INTELLIGENCE : divine
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G
CAPACITÉ PSY : 370
Modes d'attaque / défense : tous / tous
EXPÉRIENCE / NIVEAU : X / 32 000



L'aboleth suprême est tout simplement le plus grand individu de son espèce à l'échelle d'un monde. Non seulement il est incroyablement énorme (plus de vingt mètres de long, sans compter dix tentacules longs de dix mètres chacun), mais son intelligence dépasse l'entendement. Il est en contact télépathique avec tous les aboleths souverains de son monde (dans un rayon de 15 000 km), ce qui lui confère de facto une connaissance absolue de tout ce qui se passe dans son empire. Ses capacités de combat au corps-à-corps sont redoutables. Le mucus qu'il secrète a une épaisseur de six mètres. Aucun autre aboleth ne peut se comparer à lui en termes de pouvoirs psioniques. Il connaît les disciplines suivantes au niveau 25 de maîtrise : *équilibre corporel, ajustement cellulaire, détection du bien ou du mal, détection de la magie, ESP, lévitation, contrôle spirituel du corps, projection astrale, contrôle corporel, voyage parallèle*. Son pouvoir d'*asservissement* est aussi développé que celui des aboleths supérieurs. Les illusions qu'il conçoit sont hautement crédibles (malus de -4 au jet de protection). Ce monstre réside dans une immense chambre au cœur de la plus vaste de toutes les cités des aboleths, qui flotte au plus profond des mers sous-marines.

L'aboleth suprême peut créer des illusions avec la même maîtrise qu'un illusionniste de niveau 18. Le choix des sorts qu'il connaît est laissé à l'appréciation du MD. Il est capable de générer à volonté des sorts de *voile illusoire* une fois par round.

Conclusion

Le but de cet article est d'accroître non seulement la diversité des aboleths, mais aussi leur puissance. Ne perdez jamais de vue que ces créatures sont terriblement intelligentes et qu'elles exercent leur hégémonie sur les régions les plus abyssales des Profondeurs sans discontinuer depuis plusieurs millénaires. Il n'y a pas la moindre chance qu'un groupe d'aventuriers intrépides puisse aisément provoquer l'effondrement de leur puissant empire. L'aboleth suprême présenté ici est la cerise sur le gâteau. Il est quasiment impossible d'arriver en sa présence, sans même parler de le vaincre.



Illustration Erol Otus

Contexte de l'aventure

Dans le cadre de votre campagne, des créatures souterraines pourraient détenir des informations à propos d'un temple dédié au dieu du lac Noir où coule une eau miraculeuse et où des élus se mettent au service de ce dieu pour le reste de leur vie. De telles informations peuvent être recueillies auprès des peuples vivant à proximité des cavernes de l'aboleth. Ces informations allant dans le sens de l'illusion, les personnages, bien que prévenus, ne se douteront probablement pas de la présence d'un aboleth avant qu'il ne soit trop tard.

Le lac souterrain

Alors que les aventuriers cheminent le long d'un boyau naturel, ils sentent une légère fraîcheur émaner du bout du tunnel et entendent le bruit caractéristique d'une chute d'eau. Avançant prudemment, ils débouchent dans une salle de grandes dimensions au décor baroque (cette caverne est sous l'effet d'une illusion et la réalité sera précisée entre parenthèse). Un chemin dallé de deux ou trois mètres de large serpente le long de stèles de différentes hauteurs (stalagmites) et de colonnes inachevées (stalactites) qui descendent du plafond. Des colonnes ouvragées (piliers naturels) soutiennent un plafond perdu dans les hauteurs à une vingtaine de mètres. Ce chemin est loin d'être plat et l'humidité due à la chute d'eau rend les dalles glissantes. Si un PJ se déplace à plus de la moitié de sa vitesse normale, il sera soumis à un jet sous sa dextérité pour ne pas tomber. En cas de chute, le PJ a 25 % de chances de heurter violemment une des stèles (stalagmites) et de subir 1-4 points de dégâts.

Ce chemin conduit à une esplanade, en forme de demi-cercle de dix mètres de rayon, bordant une grande étendue d'eau. Une volée de marches taillées dans la roche conduit à une plate-forme (illusoire) large de 4 m et

longue de 6 m, surplombant le lac d'une hauteur de cinq mètres. Il n'y a pas de source de lumière autre que celles dont disposent les aventuriers. Sur la plate-forme se dresse un autel de pierre portant deux candélabres en or aux chandelles éteintes et, en son centre, une coupe évasée où un liquide scintillant s'écoule goutte à goutte du plafond. La coupe étant pleine, le surplus ruisselle le long de la plateforme dans le lac souterrain (l'eau qui goutte du plafond est normale ; seule l'illusion la rend scintillante). Le lac, profond d'une douzaine de mètres, s'étend sur une centaine de mètres pour une largeur moitié moindre (il faut quand même que la créature ait assez de place pour nager).

Au-delà de l'illusion

Cette illusion étant générée par un aboleth, elle inclut des effets visuels, sonores et olfactifs. Elle sert à attirer des humanoïdes avides près de l'autel, après quoi l'aboleth dissipe cette illusion, entraînant la chute des victimes dans l'eau. En lieu et place de l'avancée à l'autel existe une rampe large de dix mètres par laquelle l'aboleth pourra en dernier ressort se hisser sur l'esplanade s'il reste un adversaire qu'il ne peut vaincre autrement. Si sa vie est mise en danger, il fuira dans une seconde grotte (voir ci-dessous) le temps de récupérer, et reviendra dans la première après quelques jours.

L'aboleth a pour but de transformer les visiteurs en esclaves. Il dispose pour cela de plusieurs moyens. Les victimes de l'illusion chuteront directement sur la créature couverte de mucus qui attend sous la surface de l'eau. Elles devront réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas être affectées par le mucus qui permet de respirer sous l'eau mais empêche de respirer hors de l'eau durant 1d3 heures (asphyxie en 2d6 rounds à l'air libre).

L'aboleth attaquera à l'aide de ses quatre tentacules les personnages

non affectés par le mucus qui essayeront de regagner les berges. Chaque toucher inflige 1d6 points de dégâts et, en cas d'échec à un JS contre les sorts, la peau du personnage de la victime devient translucide en 1d4 +1 rounds. Elle devra hydrater sa peau à l'eau fraîche régulièrement pour ne pas subir 1d12 points de dégâts par tours. Tant que la transformation n'est pas complète, un sort de *guérison des maladies* en neutralisera l'effet. Par la suite, un sort de *soins des blessures graves* permettra à la peau de revenir à la normale.

Tout en attaquant avec ses tentacules, l'aboleth essaiera durant trois rounds consécutifs de contrôler (grâce à son pouvoir de soumission) un des aventuriers n'étant pas tombé à l'eau ou ayant regagné la berge, et distant de moins de dix mètres. Un jet de sauvegarde contre les sorts réussi annule l'effet. Un personnage contrôlé ne combattrait pas aux côtés de la créature, mais servira d'esclave pour des tâches simples comme la cueillette des champignons ou la taille des stalactites. Par la suite, les esclaves serviront de nourriture. L'aboleth ne peut utiliser ce pouvoir plus d'une fois contre un même personnage. Une fois tous ces moyens mis en œuvre et s'il y a encore de la résistance, le monstre reculera dans le lac pour utiliser ses pouvoirs psioniques (si le MD les utilise).

Sous l'eau, un tunnel d'un diamètre de cinq mètres, lissé par le courant, permet de gagner une autre caverne où le butin de précédentes rapines est enterré sous une couche de boue grisâtre comme on peut en voir d'autres au bord de l'eau, mais dégageant une odeur de graisse rance. Ce tunnel est trop long pour que les PJ puissent gagner l'autre grotte en apnée.

Le trésor de type F, laissé à la discrétion du MD, provient d'aventuriers dépouillés de leurs objets précieux.

Remarques

Au cas peu probable où les aventuriers essaieraient de savoir d'où provient l'aboleth, ils peuvent découvrir qu'il a été conjuré par un mage il y a longtemps. Ce dernier a été tué par la créature. Son livre de sort enterré a mal vieilli en raison de l'humidité et se révélera inexploitable. La créature se nourrit principalement de poissons aspirés par le courant depuis la surface et de crustacés vivant dans l'eau souterraine. Elle complète son alimentation avec des champignons et des mousses que ses esclaves recherchent dans les tunnels environnants.

Le MD est invité à réviser les règles relatives aux combats sous l'eau ainsi que celles concernant les effets des sorts sur l'eau ou dans l'eau. Sans un

sort adéquat ou un *anneau d'action libre*, les personnages voient leur nombre d'attaques divisé par deux et subissent un malus de -2 au toucher. Les armures lourdes entraînent leurs possesseurs vers le fond. La durée maximale d'apnée en rounds est égale à la moitié du score de constitution.

En fonction de la puissance du groupe et si le MD n'utilise pas les pouvoirs psioniques, il peut ajouter un deuxième aboleth.

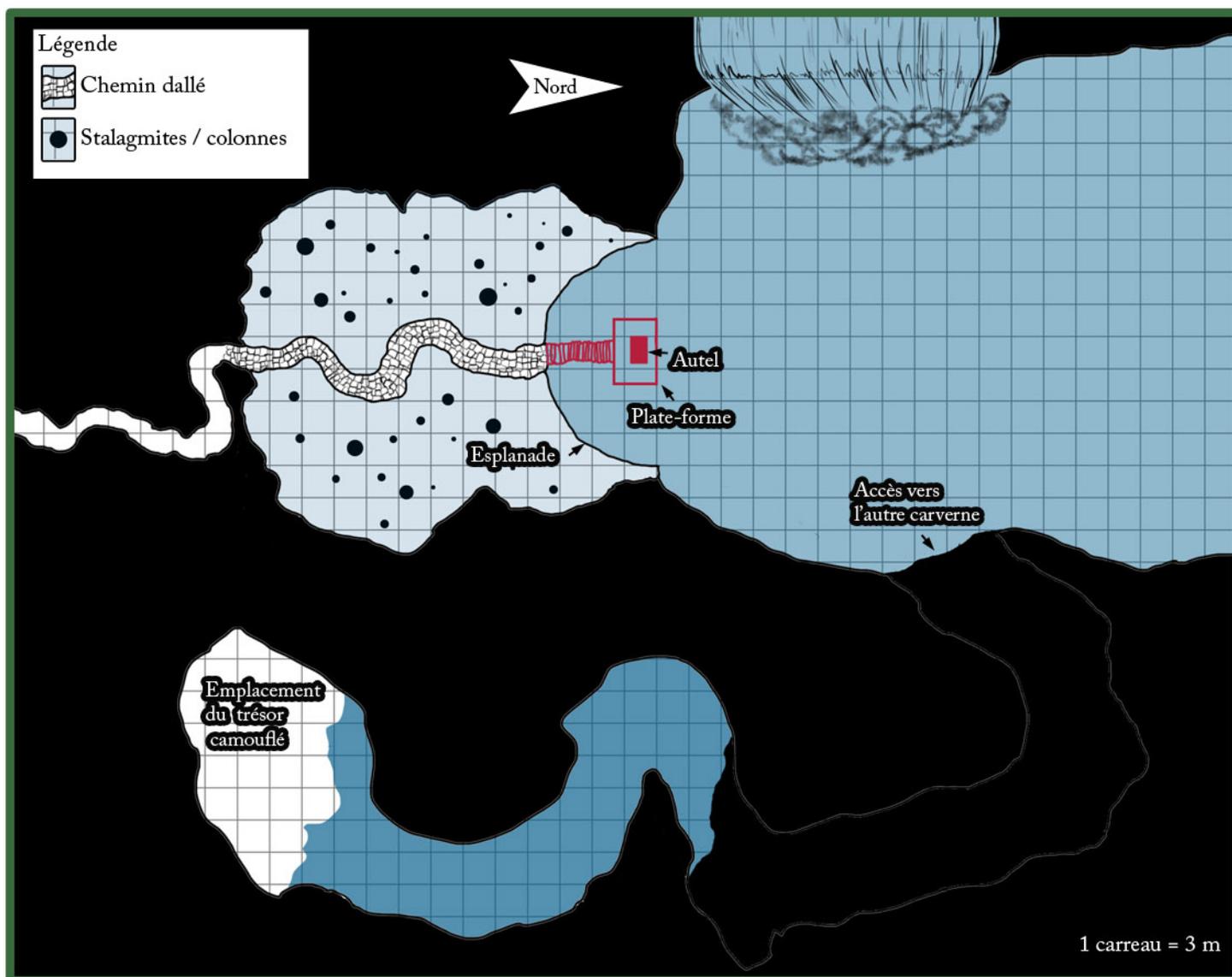
Aboleth : DV 8 (48 points de vie) ; Alignement LM ; Intelligence 13-14 ; CA 4 ; Déplacement 3, nage 18 ; THAC0 12 ; Attaques 4 ; Dégâts 4 x 1-6 + spécial ; Défense spéciale mucus ; Résistance à la magie néant ; Taille E (7 m de long) ; Moral elite ; PX 2000. Si un deuxième aboleth est

mis en jeu, il arrivera de l'autre grotte 1-4 rounds après le début du combat. Il aura 36 points de vie, car plus jeune.

Si les pouvoirs psioniques sont utilisés, se référer au manuel complet des psioniques. Les pouvoirs de la créature sont décrits à la fin du livre.

Pour cet intermède, en fonction des actions héroïques des personnages, ne pas hésiter à se montrer généreux en points d'expérience. L'aboleth peut se révéler mortel pour un groupe.

Par l'équipe du DDD



UN VILLAGE SI TRANQUILLE

Introduction

Les aventuriers font route vers une importante cité portuaire bien connue de la région. Le secteur est pacifié depuis longtemps et il n'y a pas grand chose à craindre sur les routes. Alors qu'ils sortent d'un bosquet, ils découvrent au loin les tours de la ville qui n'est plus qu'à deux lieues. Ils remarquent alors un jeune homme (Voleur N1, AI CN, CA 8, Pv 6, dague 1-4, bourse 6 pa), portant une tunique et une dague à la ceinture, qui tient par la bride cinq chevaux. Un autre cheval paît à proximité. Trois des chevaux portent à la selle un arc court et un carquois. Le jeune homme invite alors fermement les voyageurs à passer leur chemin. En lisière du bosquet, quatre autres hommes s'affairent auprès d'un vieillard ligoté à un arbre. D'après ses vêtements de bonne facture déchirés, il pourrait s'agir d'un modeste marchand mal en point.

Targos et sa bande se sont vu confier par **Gislain le magnifique**, un magicien de la ville, la mission de rattraper le vieux **Boris** avant qu'il ne gagne le village de **Ker Brag**, afin de le tabasser, lui faire boire une potion et l'abandonner à son sort. Sachant où il se rendait, ils lui ont coupé le chemin du village et l'ont poursuivi jusqu'à ce bosquet. ils l'ont un peu torturé pour le plaisir et allaient repartir quand les PJ sont arrivés.

Targos (Voleur N3, AI NM, CA 7 cuir renforcé, Pv 16, épée courte 1-6 et dague 1-4, bourse 4 po, 9 pa, 12 pc, bourse 50 po reçue en paiement) et ses quatre complices (Voleurs N2, AI CN/NM/NM/, CA 8 cuir, Pv 12, 10, 8 Dague 1-4, bourses 2 po 3 pc 4 po 5 pa, une gemme 10 po, 18 pa 12 pc).

Leur mission accomplie, ils ne restaient que pour assister aux effets de la potion. Si les PJ leur en laissent la chance, ils partiront sans combattre.

L'histoire

La victime, **Boris** (humain, AI CN, CA10, Pv 4), âgé de 72 ans, est un ancien domestique ayant réussi un mariage avantageux. Il y a vingt ans, Il était au service de **Magrius le sage**, magicien de **Ker Brag** depuis au moins autant d'années. **Boris** avait des vues sur la veuve d'un riche marchand qui ne répondait pas à ses avances. Il s'évertuait à réclamer au magicien un *filtre d'amour*, que celui-ci persis-

taît à lui refuser. **Gislain**, jeune et unique apprenti de **Magrius**, plus intéressé par le pouvoir, l'argent et les filles que par les études, promit à **Boris** de résoudre son problème en échange d'un service et de son silence. C'est ainsi que **Boris** mélangea à la nourriture de **Magrius** un poison violent. **Gislain** put prendre la place de son maître et remit le filtre tant attendu à son complice ainsi qu'une bourse bien remplie. Depuis, **Gislain** se fait appeler **le magnifique**. Il dilapide la fortune de son maître et partage son temps entre ses recherches au village où il vend des potions coupées à l'eau ou au vin et une vie dissolue à la ville. Il n'a pas retenu grand chose des enseignements de son maître, hormis ce qui a trait à l'herboristerie et la fabrication de poisons. Il s'est surtout fait connaître comme magicien grâce aux parchemins généreusement collectionnés par son mentor.

Que les PJ affrontent les malfrats ou non est sans importance. **Targos** dira s'il y est contraint qu'il a été payé par un marchand pour éliminer un concurrent. **Boris** est affaibli (il lui reste 1 point de vie). Un sort de soins le soulagera mais ne soignera que les blessures physiques. Il expliquera à aux PJ qu'il ne lui reste que peu de temps à vivre. Il se rendait à **Ker Brag** afin de rétablir une certaine vérité. Empli de remords, il désirait soulager sa conscience en confessant son rôle dans la mort de **Magrius**. Mais **Gislain**, qui devait le faire surveiller, a compris ses états d'âmes et l'a fait suivre. Une fois ligoté, il a été forcé à boire une mixture à propos de laquelle **Targos** lui a dit « en souvenir de **Magrius** ». Estimant que le poison ne va pas tarder à faire effet, il demande aux personnages de venger **Magrius**, un grand enchanteur qui ne rêvait que de fabriquer de magnifiques objets et des potions pour aider son prochain.

Gislain peut être rencontré à deux endroits : au cottage de **Magrius**, où il se perfectionne dans l'art de la nécromancie, ou dans les bordels du port, où il loue des chambres à l'année.

Le vieillard ajoute que **Gislain** est retors et dangereux et qu'il vaut mieux éviter l'affrontement direct. Il est convaincu de l'existence d'un passage souterrain qui relie les caves du cottage au réseau de grottes qui s'étend sous le



Scénario AD&D2 pour un groupe de 4 à 6 aventuriers de niveaux 1 à 3.

De Outsider

Illustrations : Samael1103

Julien Gauthier



Portes : 
Monstres : 
Trésors : 

Gislain le magnifique

Mage âgé de 48 ans

Niveau : 5

Al : CM; INT 13;

CA 9; VD 9; PV 12

dague +1, 10 % de

chances de rater un sort

lancé de mémoire

(*détection de la magie,*

projectile magique x3, toile

d'araignée, lumière

continue,

immobilisation des

morts-vivants)

Alaric

Guerrier

Niveau : 4

Al : CN; Force 17;

CA 10; VD9; PV 28

hache : 1-8

Hommes-crabes

x 7 (FF page 21)

CA 4; VD 9; nage 6;

DV 3; PV 17, 16, 16,

14, 13, 13, 11

#AT 2 ; Dg 1-4/1-4

Al : NN; INT basse;

Xp 35+3/pv;

3-18 pa dans une

bourse à la taille

Promontoire. Boris argumente : « Je sais que Magrius se rendait seul en canot à marée haute. Je l'ai déjà aidé à charger du mobilier et même une porte en bois. Une fois, j'ai cru qu'il serait coincé par une tempête mais il est arrivé de son laboratoire comme si de rien n'était. » Boris n'a toutefois jamais découvert ce passage.

Il fait promettre aux PJ de rétablir la vérité sur la mort de Magrius, dont le corps n'a jamais été retrouvé, et que tous croient disparu au cours d'un voyage. Pris de spasmes et de maux de ventre (victime d'un poison ingestif de type A, 0-15 pv) il décède.

Ker Brag

Ce village de cultivateurs et de pêcheurs, perché sur les falaises à l'est de la ville portuaire, compte six cents habitants. Au centre du bourg, une auberge avec chambre commune et étable pour les chevaux est concurrencée par deux tavernes. Un maréchal-fermant et un charpentier reconverti dans la fabrication de canots composent tout l'artisanat du village. Un sentier sinueux à flanc de falaise, assez large pour tirer une charrette à bras, permet de gagner une crique naturelle où une dizaine de chaloupes et de canots sont amarrés à un ponton. Le chef du village est un bucheron dénommé Alaric. Il connaît bien Gislain. Bien qu'il le prenne pour un charlatan, il tolère sa présence, et a passé un arrangement avec lui. Il couvre ses activités au cimetière (qui lui sert de réserve à squelettes) contre une rente de 10 po par mois. Les villageois, à tendance LB, vénèrent la déité de l'agriculture (ou de la nature) dont un temple se trouve en périphérie du village. Un prêtre (de niveau 3) y officie.

À une demi-lieue du village s'élève une falaise appelée le Promontoire. Un temple à ciel ouvert, dédié à la divinité de l'océan et des tempêtes, se compose d'un autel sacrificiel encadré de quatre obélisques dédiés aux vents, qui se dressent vers le ciel. Le prêtre (de niveau 5) ne s'y rend que pour les cérémonies ; le reste du temps, il loge dans une chaumière au village. Une rivière longe le village avant de s'éloigner pour se jeter du haut de la falaise.

Le Promontoire

Il s'agit d'une falaise haute d'une trentaine de mètres avec un léger surplomb sur la mer. La paroi, qui dissimule un réseau de grottes naturelles, est percée de nombreuses cavités. À marée haute, une de ces grottes est accessible avec un petit bateau. À marée basse, la falaise surplombe une plage de galets et de

rochers. L'entrée de la grotte se trouve alors à cinq mètres de hauteur. Il est possible d'y accéder en escaladant la paroi, mais avec un malus de -10 % au jet d'escalade car la roche est friable et de nombreux oiseaux nichent dans les anfractuosités, gênant la progression. La grotte abrite un ponton délabré où est amarré un petit canot trop abîmé pour prendre la mer. Cette grande cavité a été investie par un clan d'hommes-crabes. Même à marée haute, une bonne partie de la salle est au-dessus du niveau de la mer et plusieurs tunnels s'enfoncent dans la roche. Quelques marches conduisent à une solide porte en bois renforcée de métal rouillé, maintenue fermée par un verrou tout aussi corrodé (malus de 10 % au jet de crochetage) et protégée par un sort de *verrou du magicien*. Cette porte s'ouvre sur une petite pièce nivelée à coups de sorts *excavation*. Une petite ouverture qui donne sur la falaise laisse entrer la lumière du soleil (ou un rayon de lune). À l'entrée des PJ, une bande de chauves-souris s'envole vers l'extérieur s'il fait nuit, ou par la porte le jour. La pièce contient un lit, un bureau, une armoire et une étagère. Tout est couvert de fientes et de toiles d'araignées. Il est possible de trouver des composantes de sorts sur les étagères, un vieux matériel d'écriture sur le bureau et une pierre enchantée avec un sort de *lumière continue* sous un chiffon. Sur un mur, un emplacement est marqué par une *signature magique*. En descellant une pierre à cet endroit, on découvre dans une cache le livre de sorts de niveau 4 de Magrius. Une autre *signature* indique l'emplacement d'un passage secret. Il s'agit d'une porte en bois peinte en trompe-l'oeil pour imiter la pierre, protégée par un sort de *verrou du magicien*. Derrière la porte, un couloir s'enfonce dans la falaise. Après avoir traversé nombre de tunnels et de cavités, il aboutit au passage secret sous le cottage de Magrius. Le mage, pour retrouver son chemin, a marqué la voie à suivre à l'aide de *signatures magiques*, lisibles par le sort *détection de la magie*.

Le cottage

Il est situé un peu à l'écart du village, sur le chemin menant au promontoire. Il s'agit d'une maisonnette au toit de chaume dont chaque pièce possède une ou plusieurs fenêtres closes par des volets en bois. On y entre par une cuisine meublée simplement, fonctionnelle, munie d'une cheminée, où quatre personnes peuvent s'installer pour manger. Une porte donne sur la réserve de nourriture et d'eau douce stockée dans des tonneaux. Un escalier descend à la cave.

Celle-ci contient des étagères avec des bouteilles de vin et du matériel d'aventurier (torches, cordes, sacs, etc.). Dans le fond, une étagère pivote quand on presse sur un bouton secret, dévoilant un passage vers la « fausse » salle au trésor. L'autre porte de la cuisine mène à la pièce principale qui sert de bibliothèque et d'atelier d'étude. En entrant, on marche sur un tapis de 3 m x 2 m qui irradie la magie (*tapis de bienvenue* (DMG), totalement inutile sans les mots de passe connus seulement de Magrius). Une grande table et des rayonnages le long des murs sont couverts de livres. Ces ouvrages portent sur divers sujets, mais ceux sur la table traitent de l'animation des morts. Une porte mène à la chambre du maître des lieux (Chambre 1). Elle comprend un grand lit et plusieurs armoires pleines de vêtements allant de la robe de magicien coûteuse à des vêtements de courtisans, pour une valeur d'environ 3000 po. Le livre de sorts de Gislain est caché sous les vêtements. Un coffre verrouillé contient une **potion de vol** et une **potion de guérison** ainsi qu'un sac empli de pièces (200 po). On accède à la chambre des apprentis (Chambre 2) par une porte verrouillée de l'extérieur. Inoccupée, elle comporte deux lits, deux coffres, une table et deux chaises. Une épaisse couche de poussière recouvre le tout.

L'étable aussi est à l'abandon. Il n'y a plus d'animaux, mais un chariot à deux essieux est encore en état si on ne tient pas compte des toiles d'araignées et de la poussière. L'odeur est loin d'être agréable car il reste du grain pourri et du foin décomposé.

Dans la bibliothèque, un escalier descend vers le laboratoire. Cette grande pièce comporte des tables, des étagères et pour 10 000 po de matériel de laboratoire et d'alchimie. Sur une des tables sont disposées une carafe d'eau et une douzaine de fioles dont deux seulement sont remplies (**potions de guérison**). Près des cornues, on trouve deux petites fioles contenant chacune une dose de poison ingestif (A 0-15 pv). Sur les étagères sont rangés de nombreux composants de sorts. La lumière provient d'une lanterne enchantée avec un sort de *lumière continue*.

Une porte mène à la salle au trésor, garnie de trois coffres contenant respectivement 300 pa, 242 pa et 54 pa. Deux autres coffres contiennent 231 po et 364 po. Une *épée longue +1* est posée contre un des murs, sans son fourreau. Il s'agit d'une salle destinée à tromper d'éventuels voleurs pour les dissuader de chercher plus loin. Gislain s'est bien servi dans ce trésor jusqu'à ce qu'il

découvre dans le laboratoire le passage secret vers le véritable trésor, qu'il a déjà bien entamé lui aussi. Il y entrepose les livres de sorts de niveau 1, 2 et 3 de Magrius. Le passage est dissimulé derrière une armoire à composants qu'il suffit de d'écarter du mur.

Le véritable trésor comporte quatre coffres renfermant chacun 500 po et deux coffres contenant chacun 400 pp. Sur une étagère reposent trois parchemins avec les sorts suivants : (*boule de feu, vol, dissipation de la magie x2*) ; (*détection de la magie x2, identification*) ; (*sommeil, projectile magique, toile d'araignée*).

Dans la « fausse » salle du trésor, un autre passage secret, du même type que celui de la cave, mène à un couloir. Un dernier passage secret le long de ce corridor est plus subtil puisqu'il s'agit d'un mur illusoire. Si les portes du cottage n'ont pas été refermées, il est possible de sentir un léger courant d'air venant du mur à l'emplacement du tunnel (air venant des couloirs jusqu'aux fissures le long de la falaise). Si les PJ sentent le courant d'air et trouvent cela inhabituel, autorisez-les à effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour lever l'illusion. Les personnages ont également droit à un JS contre les sorts s'ils recherchent les passages secrets.

Les défenses du cottage sont composées de squelettes récupérés au cimetière et animés par Gislain. (CA7, AI NN, DV 1, pv 6, épée courte 1-6).

Deux squelettes gardent la cuisine, un la bibliothèque et trois le laboratoire.

Un des squelettes du laboratoire est un peu spécial, puisqu'il s'agit de celui de Magrius (CA6, AI NN, DV 7, pv 28, dague 1-4). Il porte un **anneau de protection +1** à une phalange, d'où la classe d'armure améliorée.

Épilogue

Les PJ, après avoir vaincu Gislain, pourront conserver le cottage et explorer la falaise pour découvrir la cache de Magrius dont les autres livres de sorts se trouvent ailleurs (au gré du MD).

Les sous-sols de la falaise révéleront bien d'autres surprises.

Ne sous-estimez pas le rôle que peut jouer Blip comme conseiller personnel d'un des PJ (il laissera entendre que la baguette est une baguette de résurrection).



Le familier de Gislain Bliopilithod (dit Blip) : méphite, AI NM, VD 12 et 24 en vol, DV 3, Pv 20, CA 4, AT 2 griffes Dg 1-2 / 1-2, taille M (1,50 m) Xp 165. Une fois par round, il peut souffler sur une cible de son choix distante de moins de six mètres une boule de fumée infligeant 1-4 points de dégâts (pas de JS).

De plus, la victime sera aveuglée pendant deux rounds. Il peut lancer les sorts *invisibilité* et *lumières dansantes* une fois par jour. Une fois par heure, il peut tenter un seuil avec 20 % de chances de succès de faire apparaître 1-2 méphite du même type. À sa mort, il se vaporise en un nuage de fumée de trois mètres de diamètre qui inflige 1 point de dégâts aux personnes présentes dans la zone. Blip parle le langage commun.

De couleur noire, il est entouré de volutes de fumées émanant de son corps. Il préfère les endroits sombres et obscurs et ne se montrera en pleine lumière que s'il y est obligé.

Invisible, il ne s'éloigne généralement pas de Gislain, mais en cas de combat, il n'agira pour l'aider que si celui-ci est sûr de l'emporter. Si le mage venait à mourir, il essaierait de s'attirer la sympathie du personnage qu'il jugerait le plus susceptible de l'accepter. N'étant pas à une promesse près, il confiera à ce personnage les mots de commande de la baguette.

OBJETS MAGIQUES

Livre de sorts de Gislain

Détection de la magie, lecture de la magie, projectile magique, détection des morts-vivants, lumière continue, toile d'araignée, immobilisation des morts-vivants).

Livres de sorts de Magrius

1/ détection de la magie, lecture de la magie, agrandissement, feuille morte, lumière, monture, sommeil, identification, signature magique.

2/ apparence altérée, déblocage, lumière continue, verrou du magicien, poussière scintillante, toile d'araignée, localisation d'un objet

3/ infravision, langues, mur de vent, vol, dissipation de la magie, immobilisation des personnes, boule de feu.

4/ abri sûr de Leomund, brouillard dense, œil de magicien, arme enchantée, mur de glace, excavation.

5/ passe-murailles, fabrication.

6/ enchantement d'un objet, garde et défense, connaissance des légendes.

7/ porte de phase.

Baguette de réanimation des morts

De cet objet émane une magie nécromantique et conjuratoire. Elle est taillée dans un bois noir et dur et son extrémité s'orne d'un crâne sculpté.

Elle ne peut être utilisée que par un mage ou un prêtre, quel que soit son alignement.

Elle contient trente-deux charges sur un maximum de cent.

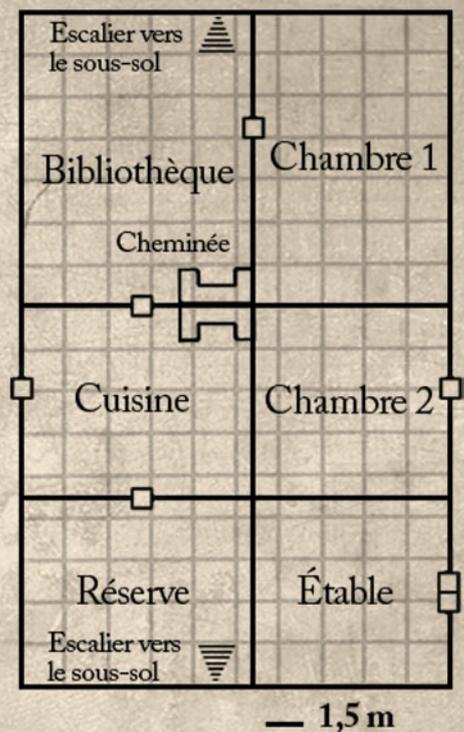
Si l'utilisateur prononce la commande « Lev-toietmarch » en touchant avec la baguette un cadavre, celui-ci sera ramené à la vie sous forme de squelette. Ce pouvoir draine une charge par DV du mort-vivant créé (la moitié des DV qu'il avait de son vivant).

Si l'utilisateur prononce la commande « kill », en touchant un adversaire (jet pour toucher), il draine un niveau à celui-ci et la baguette récupère une charge. Si la baguette est rechargée au-delà de cent charges, elle explose et laisse apparaître 1d6 âmes en peine. Le nombre de DV maximum de squelettes que le possesseur de la baguette peut contrôler est égal à son score d'intelligence.

PLANS

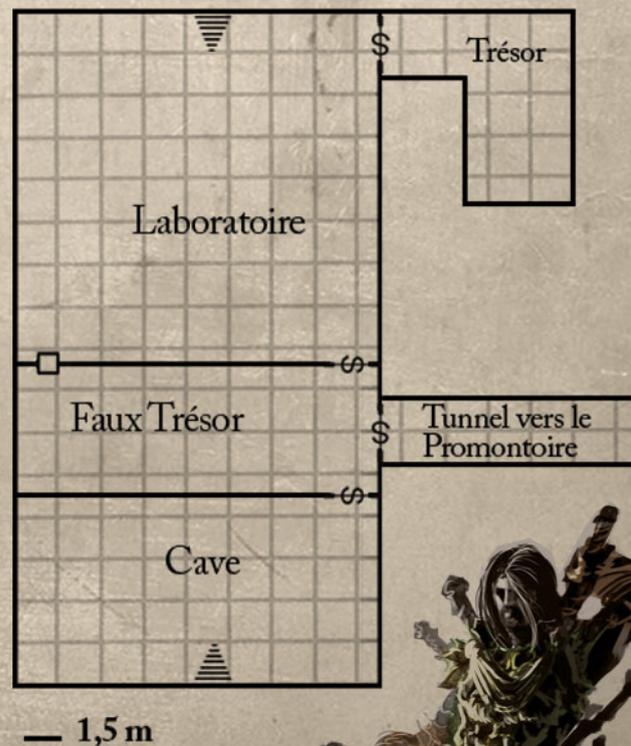
LE COTTAGE

rez-de-chaussée



LE COTTAGE

sous-sol



Parmi les légendes, il se raconte que si les humains sont plus grands que les elfes ou les nains, c'est parce qu'ils descendent d'une race de géants. Et si c'était vrai ?

Au cours de leurs pérégrinations, les aventuriers ont mis la main sur un vieux livre terriblement abimé. La plupart des pages sont collées par l'humidité et l'encre s'est diluée pour former des motifs géométriques. En fait, seul le début est encore lisible. Il manque la couverture et les derniers feuillets. L'écriture, pour les érudits, ressemble à de l'elfique. Il s'agit d'un dialecte ancien et il sera nécessaire à ceux qui savent lire l'elfique de réussir un jet sous la compétence à -4 pour en comprendre le sens. Sinon, un sort de lecture des langues fera l'affaire. Il n'est pas possible de savoir qui a écrit ce texte, ni quand. Mais c'est très ancien.

« Dernier de ma race, il est temps pour moi de me retirer de la surface de cette terre que nous avons dominée. Je m'installe pour l'éternité, bercé par le ressac, là où la mer et la terre livrent un éternel combat, sous ce belvédère où j'aimais tant observer l'océan. Loin est le temps où nos glorieux vaisseaux bravaient les océans et où les peuples asservis nous vénéraient. La soif de puissance et la magie ultime amenèrent mes frères de race à s'entretuer. Ils invoquèrent diables et démons pour les assister et le monde fut ravagé. Moi seul connaissais le mot ultime et ainsi scellai le destin de mon peuple. Pour cela, soyez en témoins, je quitte votre monde pour les profondeurs afin d'y trouver l'oubli. »

Ce discours fut prononcé après la dernière bataille livrée par les géants, au cours de laquelle la magie provoqua la fin de leur race, la dissipation de la magie véritable et le renvoi des créatures d'outre plan. C'est pourquoi la magie du temps présent est aussi limitée.

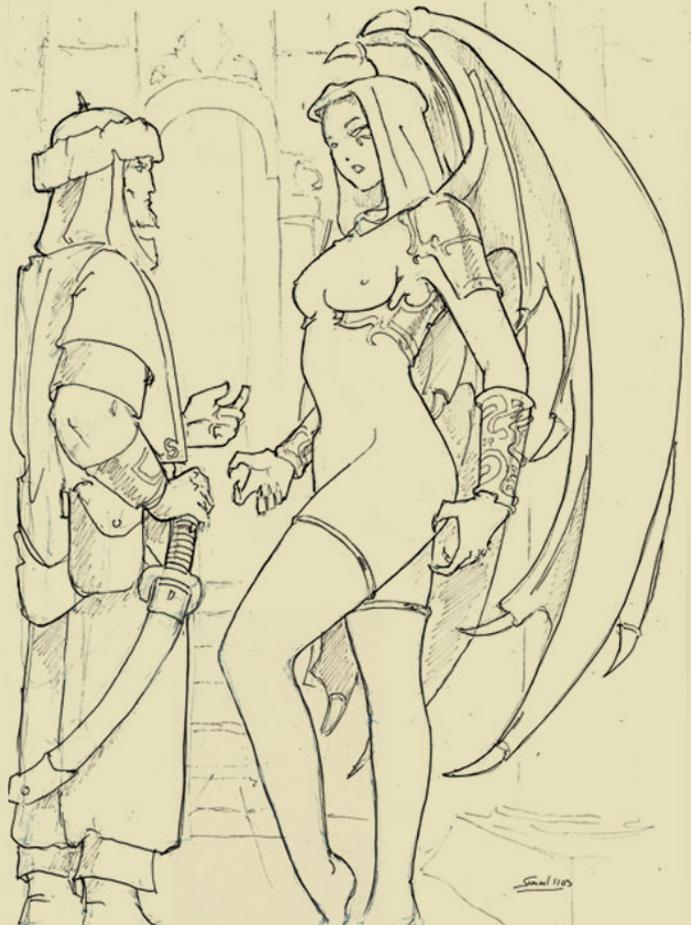
Les aventuriers peuvent faire le rapprochement avec le Promontoire, une avancée sur la mer surmontée d'un temple, à proximité du village de Ker Brag. C'est dans une des grottes de cette falaise que se trouve la tombe du dernier des géants qui maîtrisaient une puissante magie. Si Blip¹ est toujours avec les PJ, il peut les aiguiller, ayant vu dans une caverne un géant mort sur un trône. À défaut, un sort de localisation peut aider, à condition de savoir quoi chercher.

La salle du géant mort se trouve un peu en dessous du niveau de la mer à marée haute. L'eau s'infiltré par des fissures et submerge la première marche du trône en fonction des marées. Quand la mer redescend, l'eau s'écoule par d'autres fissures. Cette grande salle mesure au moins dix mètres de haut pour une longueur de vingt mètres. Six marches hautes d'un mètre chacune permettent d'accéder à un gigantesque trône de pierre sur lequel siège un squelette tout aussi gigantesque, haut de

cinq mètres, vêtu d'une robe noire en lambeaux ornée de runes d'argent. Accoudé à ce trône, sa tête, surmontée d'un diadème en or (5 000 po) serti d'un unique gros rubis (5 000 po), s'appuie sur sa main gauche parée d'un anneau en or (500 po), comme s'il observait la salle d'un regard vide.

Perchée sur le dossier du trône, une gargouille ressemblant à une femme munie d'ailes de chauve-souris semble veiller sur les lieux. Il s'agit d'une succube pétrifiée condamnée à veiller sur la sépulture. Si une forme quelconque de magie est utilisée dans la salle, elle redevient libre de ses actes. Il en sera de même si elle subit une attaque physique. Il n'y a pas de trésor magique dans cette salle, car le mot d'ultime magie, prononcé par celui qui allait devenir le dernier de la race des géants pour anéantir son peuple et les hordes extraplanaires, avait drainé ou affaibli toute forme de magie du monde.

Une fois libre, la succube prend l'apparence d'une jeune femme nue qui racontera avoir été enlevée pour servir le géant (ce qui n'est pas tout à fait faux, la succube ayant été conjurée lors de cette ancienne guerre). Devant les aventuriers atterrés de ne pas trouver de trésor, elle prétendra savoir où celui-ci a été entreposé et les guidera au-devant de divers dangers (des créature



dont elle sent la présence et qui vivent dans les galeries et grottes — au choix du MD en fonction des capacités de son groupe).

Mis à part les objets décrits, il n'y a rien de valeur dans la salle. Le squelette, qui est bien mort, est totalement immunisé aux sorts de nécromancie (pour les besoins du scénario, il faut éviter qu'il soit ranimé ou questionné).

Les souterrains hébergent une limace géante que les aventuriers pourront rencontrer ou dont ils verront seulement les traces, en fonction de leur niveau. La

succube les conduira vers un couloir rempli de perceurs, puis vers une salle à-demi immergée qui communique avec la mer par un passage éboulé laissant passer l'eau et permettant à des poissons de circuler. L'éboulement a coincé une pieuvre géante à l'intérieur. Je préconise de promener les PJ pour qu'ils affrontent des créatures coincées dans ce sous-sol, tels un traqueur gluant, des vases/limons/gelées ou encore des vers charognards. Quand ils comprendront que la succube se moque d'eux, elle prendra sa forme éthérée pour s'enfuir vers la surface où elle se mettra sous la protection du plus fort sous son apparence de jeune fille fragile.

Bonus

Si les PJ explorent les alentours du trône, il est possible qu'ils découvrent deux sphères en métal inoxydable d'un diamètre de 10 cm, percées de multiples trous de 2 mm de diamètre et pesant environ 500 g. Une fente de 5 mm dentelée (en forme de serrure moderne) est apparente. Ces objets ne sont pas magiques.

Il s'agit de ce qui tenait lieu de grenade à l'époque des géants. On amorce l'objet avec une clé puis on jette la sphère en direction des ennemis. La boule projette alors des aiguilles mues par des ressorts dans un rayon de cinq mètres. Le nombre de dards qui « attaquent » chacune des cibles à portée dépend de leur distance à la sphère (1d20 jusqu'à 1 m, 1d12 entre 1 m et 2 m, 1d8 entre 2 m et 3 m, 1d6 entre 3 m et 4 m, 1d4 entre 4 m et 5 m. Ceux-ci touchent avec un TAC0 de 15 et infligent 1 point de dommage. À l'origine, cette sphère contenait du poison et chaque impact obligeait la victime à effectuer un jet de sauvegarde, mais depuis le temps, le poison a perdu sa virulence. Il ne sera pas possible de découvrir la clé. La seule possibilité pour activer la grenade sera un jet de crochetage. Si un voleur tente de crocheter la « serrure » de la sphère et rate son jet, l'arme se déclenche aussitôt. S'il tient l'arme dans une main, il reçoit 5d4 dards dans la main sans qu'un jet pour touché soit nécessaire. Si le jet de crochetage est réussi, le voleur entend un inquiétant dé clic et la boule lance ses aiguilles à la fin du round suivant.

Il ne sera pas possible d'ouvrir les sphères pour en étudier le mécanisme. De toute façon, les forgerons actuels sont incapables de reproduire une telle arme.

Il faut bien donner un petit coup de pouce aux personnages, si leur voleur ose s'en servir.

TABLE DES MONSTRES ERRANTS

Lancer 1d6 - Nbre

- 1 - Limon vert (1d4)
- 2 - Gelée paralysante (1)
- 3 - Vase cristalline (2)
- 4 - Cube gélatineux (1)
- 5 - Ver charognard (1d6)
- 6 - Ver vampire (1d4)



Succube

Nbre RENCONTRÉ : 1
CLASSE D'ARMURE : 0
DÉPLACEMENT : 36 m/54 m
DÉS DE VIE : 6
Nbre D'ATTAQUES : 2
DÉGATS/ATTAQUE : 1-3/1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :
Absorption d'énergie
DÉFENSES SPÉCIALES :
Touché seulement par les armes +1 ou mieux
RÉSISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : Exceptionnelle
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : M (1,8 m)
CAPACITÉ PSY : 200
Mode d'Attaque/Défense : D/G, I

Le baiser de la succube a pour effet de drainer un niveau d'énergie.

La succube génère à volonté les *ténèbres* dans un rayon de 1,5 m et elle est capable d'utiliser les pouvoirs suivants à volonté : devenir *éthéré* (comme par l'emploi d'*huile éthérée*), *charme-personnes*, *ESP*, *clairaudience*, *suggestion* (comme le sort), *hétéromorphisme* (transformation en un humanoïde de taille et poids approximativement semblables à ceux d'origine seulement), et *création d'un seuil* (40 % de chances pour qu'il s'ouvre) permettant de faire venir un démon type IV (70 % de chances), un démon type VI (25 %), ou un des princes ou seigneurs démons (5 %).

LE DONJON DU DRAGON

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



LE DONJON DU DRAGON



<http://newddd-site.echo-webdesign.fr/>

« Retrouvez-nous sur le forum.
Accédez-vous aux fabuleux trésors des dragons ?
Trouverez-vous la salle du trésor ?
Et la légendaire salle des reliques qui contient
des bijoux inestimables en français... »

BOUBOU LE HIBOU

« *Quand le hibou chante, la nuit est silence.* »

Charles de Leusse

La lueur de la lune éclairait par intermittence le campement entre deux passages nuageux. Des sentinelles avaient été postées à l'entrée du vallon et sur les hauteurs afin de surveiller les allées et venues aux alentours. Tout était calme depuis la tombée de la nuit, la journée avait été terriblement éprouvante face aux troupes vaillantes de Fort-Lez-Dan.

Dans le campement, orques, gobelins et ogres cohabitaient tant bien que mal pour la plus grande gloire de leur chef de guerre - Burk Rock. Ce dernier avait quitté le camp peu avant le coucher du soleil, pour rejoindre un avant-poste en difficulté plus au nord. Durant son absence une bagarre avait eu lieu pour connaître les heureux bénéficiaires du confort de sa grotte, au fond du vallon. Bien entendu, deux ogres de sa garde personnelle avaient eu raison d'une bande d'orques excités par les combats du jour et se prélassaient désormais devant un bon feu, à l'abri de l'humidité et du froid. Soudain, tel un souffle d'air inaudible, un hibou passa non loin d'eux avant de se poser sur la branche la plus haute du vieux chêne qui trônait fièrement devant l'entrée de la grotte.

Grotha leva péniblement un oeil vers le volatile et soupira avant de replonger son regard dans les flammes vacillantes du feu de camp.

« Ouhouuuu... Ouhouuuuu », chantonna le hibou.

Glob-Hûl, qui s'assoupissait, grogna avant de soupirer à son tour.

« Ouhouuuu... Ouhouuuuu », reprit-il.

Grotha grommela. Ses muscles relâchés le faisaient souffrir et les courbatures l'empêchaient de faire le moindre mouvement sans grincer des dents de douleur.

« Boubou le hibou, il est pour toi ! », lança-t-il sèchement à son compagnon.

Glob-Hûl, tourna la tête vers lui, un demi sourire au lèvres.

« Tu m'as bien regardé face de rat ? Moi je n'ai pas fait la danseuse aujourd'hui sur le champ de bataille, alors ton hibou... », répondit-il.

Piqué au vif, le regard noir, Grotha se tourna vers lui et répondit :

« La danseuse ? Dis-moi mon mignon,



ça te dirait que je me lève pour te flanquer une trempe ? ».

Alors que les insultes commençaient à fuser, les ogres se levèrent péniblement avant de s'engager dans une lutte effrénée.

Le vacarme qu'occasionnaient les deux créatures ne tarda pas à alerter un groupe d'orques qui dormaient non loin.

« Hé les gars ! Y'a les deux timbrés qui s'cognent dans la grotte. ».

Bien entendu, certains parmi ceux là, avaient participé à la bagarre du début

de soirée et sentirent là une bonne occasion de se venger des deux ogres. Ils se levèrent tous en catastrophe, ramassant ce qui leur passait sous la main puis se précipitèrent vers l'entrée de la grotte.

Alertés par le grognement des orques et leurs pas lourds, les ogres qui se tenaient par la gorge tout en s'envoyant des gifles, s'arrêtèrent et sourirent simultanément.

« Oh oh, les nazes, ils en veulent encore... », lança Glob-Hûl.

Très rapidement la petite chamaillerie entre collègues dégénéra en combat sauvage et les premiers hurlements se firent entendre un peu plus loin où dormait un groupe de gobelins. Ces petites créatures cruelles et hargneuses, avaient beaucoup de mal à accepter les insultes et autres moqueries qu'ils subissaient au quotidien de la part des orques et des ogres. Aussi ne se firent-ils point prier pour les rejoindre et distribuer quelques coups vicieux, je vous laisse imaginer la suite...

Une dizaine de minutes plus tard, c'était l'ensemble du camp qui s'embrasait. Les cris des uns et les hurlements d'agonie des autres, s'entendirent à des lieues à la ronde jusque très tard dans la nuit.

Dès potron-minet, une dizaine de cavaliers orques s'approchèrent du vallon. Ils galopèrent à bride abattue dans sa direction sur l'ordre de leur seigneur et maître, Burk Rock le demi-orque. La fumée provenant du camp qui montait dans le ciel encore étoilé, ne lui laissait rien présager de bon. Lorsqu'ils atteignirent l'entrée du camp, un silence de mort les accueillit ; les sentinelles postées là sur son ordre avaient disparu. Il tira son cimeterre de son fourreau et demanda aux cavaliers de ralentir la cadence et d'être vigilants. De part et d'autre du campement des corps gisaient au sol et les tentes de fortune brûlées achevaient de se consumer.

« Par tous les dieux ! Ces crevures nous ont attaqués par surprise et ont massacré mes troupes. »

Le demi-orque jura en parcourant du regard la désolation qui régnait ici. Pourtant un détail remarquable l'interpella : il n'y avait aucun corps, ni autre trace des troupes humaines de Fort-Lez-Dan. Dépité, il traversa le campement à pied et se dirigea vers la grotte où il espérait retrouver des effets personnels, ainsi que les cartes de la région sur lesquelles il appuyait sa stratégie.

À l'entrée de la grotte, il poussa du pied les corps d'orques empilés les uns sur les autres. Soudain il perçut un râle presque inaudible provenant d'un corps plus volumineux que les autres, qui gisait sous les corps des orques. Il s'agissait de Glob-Hûl, l'un de ses plus fidèles gardes du corps, dont le visage tuméfié ne laissa pas insensible le seigneur de guerre. Le demi-orque se pencha, approcha son visage et sentit l'ogre respirer malgré le sang qui coulait de sa bouche.

« Mais que s'est-il donc passé ici ? Réponds moi ! », grogna-t-il.

La seule paupière encore valide de l'ogre s'écarta pour permettre à son oeil de chercher son maître du regard. Enfin il leva péniblement sa main pour pointer du doigt le vieux chêne. Burk Rock, qui s'était approché pour mieux l'entendre regarda dans cette direction.

« Quoi ? Qu'est ce qu'il a cet arbre ? »

L'ogre répondit dans un dernier soupir :

« Boubou... Aaaarg ».

C'en était fini pour lui, sa main retomba lourdement dans la poussière. À ce moment là, tel un souffle d'air inaudible, un hibou s'envola de la plus haute branche du vieux chêne et disparut dans les profondeurs de la forêt...

Une nouvelle de Caseone

Le DONJON du DRAGON

Le Forum

D&D Basic, OD&D
AD&D, AD&D2
OldSchool et Rétro-Clones

<http://www.donjondudragon.com>

20 questions à un Maître du Donjon

Galliskinmaufrius



Clerc de Thorin

GALLISKINMAUFRIUS - Le sage

1 - Depuis quand maîtrises-tu ?

Depuis 1985, depuis que j'ai commencé à jouer aux JDR.

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

C'est mon choix personnel, depuis le début (et aussi parce que personne d'autre dans mon groupe ne voulait être MD).

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

Je préfère AD&D 1ère édition. Bien que j'aie commencé avec les boîtes rouge et bleue de D&D basic et expert, les règles avancées me semblaient être une évolution normale. En outre, ces règles conservent un charme particulier : 50 % pour la prose de Gyax et 50 % pour la nostalgie.

4 - Quels sont tes univers préférés ?

En fait, mon univers préféré, c'est la Terre du Milieu de Tolkien. J'ai bien essayé de jouer avec les règles de JRTM de ICE, mais ça ne collait pas bien. Donc, aujourd'hui, je joue avec les règles d'AD&D dans les Terres du Milieu. J'ai aussi beaucoup joué dans l'univers de Greyhawk, mais il arrive en second dans mes préférences. En troisième position : Krynn, de DragonLance.

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

Ce qui caractérise un bon MD c'est une certaine forme d'intelligence qui se manifeste surtout par une conscience aiguë de ses responsabilités. La première responsabilité du MD, c'est que la partie de JDR se passe bien et que tout le monde autour de la table s'amuse bien.

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

Je fais tout ce que je peux pour que la partie se passe bien et que tout le monde s'amuse autour de la table.

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

Évidemment, je préfère jouer en campagne, car les règles d'AD&D sont faites pour une lente évolution des PJ au fil des parties. C'était possible quand nous jouions en club tous les vendredis soirs. Aujourd'hui, ça l'est moins car mon groupe est dispersé. J'envisage des parties en « one shot » mais je trouve cela moins intéressant.

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

Je n'arrive pas à créer mes propres modules, mais j'arrive très bien à adapter les modules du commerce pour satisfaire mes joueurs.

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

Ce serait surtout le cinéma.

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

Non, je n'utilise que très peu les suppléments : quand j'ai trouvé mon scénario ou ma campagne, je développe moi-même les à-côtés, les villes, les lieux, les PNJ, les races, les mythologies et la cosmologie. En revanche, j'ai acheté beaucoup de suppléments juste pour les collectionner...

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

En fait, je ne préfère ni l'un, ni l'autre mais je pense qu'il faut un équilibre 50/50 entre le PMT et l'enquête dans une partie de D&D. Et puis cela dépend aussi de ce que veulent les joueurs.

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

Cela m'inspire l'image du vieux sage zen qui enseignerait à son disciple une des vérités pour atteindre l'illumination. Si vous comprenez que les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran, alors vous êtes devenu un bon MD. Car le jeu de rôle n'est pas un jeu qui repose sur le respect des règles, comme les échecs. Non plus un jeu qui repose sur le résultat des lancers de dés, comme le 421. L'intérêt du jeu de rôle repose ailleurs, alors si vous l'avez compris, vous pouvez devenir un bon MD.

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

Là encore, ni l'un ni l'autre. Les PJ doivent juste assumer les conséquences de leurs choix, je ne ferai rien pour les envoyer à la mort coûte que coûte, ni rien pour en faire des héros malgré eux. Ils sont libres, ils se feront des ennemis et des alliés, et le tout se développera de lui-même. Je ne sais pas a priori ce qu'ils deviendront, je n'aime pas les histoires pré-écrites où les PJ progressent de scène en scène sans pouvoir influencer le dénouement final.

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

Comme pour la question N°12, le JDR ne repose pas sur le respect absolu des règles. Alors oui, à ma table, la discussion est permise. Mais l'excès inverse est vrai : une discussion de plusieurs heures sur un point de règle n'a rien à faire autour d'une table de JDR : vous imaginez le temps perdu passé à autre chose qu'à s'amuser ? Alors, je suis partisan de la règle qui dit que le MD a toujours raison, ou du moins le dernier mot pour que le jeu puisse continuer.

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

Au début 0 %. Et puis en vieillissant, en apprenant ce qu'est la philosophie du JDR, à savoir qu'aucune règle n'est gravée dans le marbre, je me suis mis de plus en plus à oser des règles « maison » : je dois en être à 25 %, aujourd'hui.

16 - Quel est ton avis sur l'improvisation ?

Pour moi l'improvisation, ça consiste surtout à être capable d'embrancher sur une idée intéressante des joueurs, alors que je n'avais rien prévu à ce sujet dans la préparation du scénario. Afin de pouvoir répondre à cette demande, j'essaie de trouver rapidement une situation semblable vue dans un film, lue dans un livre ou dans un autre scénario, et vogue la galère...

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

Je prépare beaucoup mon scénario : en moyenne, 3 heures de préparation pour 1 heure de jeu effective autour de la table. Et je ne prévois pas d'improviser à tel ou tel moment. Cependant, en cours de partie il faut bien s'adapter aux joueurs et à leur imprévisibilité : donc là, j'improviser, comme j'ai dit en réponse à la question N°16.

18 - Le meilleur souvenir de partie ?

Mon meilleur souvenir de partie, j'étais joueur et non pas maître. Notre groupe s'était retrouvé dans la dimension de Ravenloft (je présume) où les PNJ semblaient tous morts-vivants. À l'auberge, nous voulions payer avec nos pièces d'or, mais l'aubergiste n'en voulait pas (car il était passé au-delà des appétits terrestres). Nous parvînmes à les lui faire accepter en lui disant qu'il pouvait s'en servir pour caler ses tables bancales. Il nous en prit tout un tas, trop heureux – et fou rire des joueurs.

19 - Le pire souvenir d'une partie ?

Là encore, j'étais joueur et non maître. Je jouais un assassin et je devais assassiner un paladin joué par un autre joueur. Ma tentative d'assassinat a échoué et c'est mon PJ qui est mort. En fait, c'est nul de jouer des PJ qui doivent s'entretuer : je regrette d'avoir joué un assassin comme ça ; je ne le referai pas. Le JDR, c'est un esprit d'équipe avant tout.

20 - Un conseil à donner pour les MD débutant ?

Il faut garder en vue l'objectif numéro un du JDR : tout le monde doit s'amuser ! Les joueurs et aussi le maître du donjon. À chacun de trouver son style et sa manière pour y parvenir. C'est pourquoi je conseille avant tout de commencer à jouer avec des amis qu'on connaît bien et avec qui on s'amuse déjà en faisant d'autres choses. Le JDR sera juste un autre moyen de s'amuser ensemble, mais un moyen supérieur stimulant l'intelligence et la communication.



De plomb et d'étain

Le coin des figurines

par Vella la cava et
Rag-Naroth

On a retrouvé dans la Seine des petites figurines de chevaliers et bien plus tôt, dans les environs de Sparte, des représentations de petits guerriers en bronze. Une majorité des historiens de l'Art attribuent une signification religieuse à ces statuettes. Qui sait si elles n'avaient pas déjà aussi un rôle ludique ? Les futures générations d'archéologues qui entreprendront des fouilles dans deux ou trois mille ans risquent peut-être eux aussi de se tromper, à la différence que pour nous, les informations sur notre hobby ne devraient pas manquer.

Avec un lien de parenté étroit entre le wargame, les jeux de plateaux et le jeu de rôle, il était prévisible que les figurines allaient prendre place au sein de notre jeu... Tous les joueurs ne sont pas fan de ces petites choses de 25 mm. La principale critique venant d'un hypothétique appauvrissement de l'imaginaire du jeu du fait de la représentation matérielle du personnage. Sans parler de la déception du joueur s'apercevant que son héros de plomb louche une fois passé entre les mains du peintre du groupe.

En France, il faudra attendre trente-cinq numéros pour que l'ancêtre Casus Belli lui consacre une rubrique (N°36 - Premier trimestre 1987).

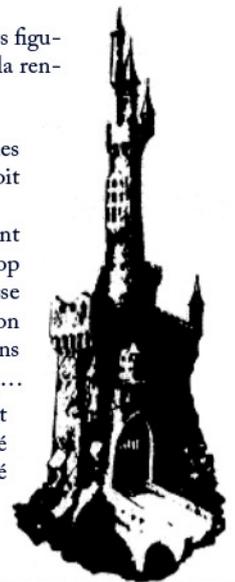
Ici, on est amoureux de ces merveilles faites essentiellement d'un mélange plomb/étain et du côté pratique qu'apporte le positionnement du personnage sur le plateau Velléda. Cerise sur le gâteau, on se retrouve avec quelque chose de plus à collectionner !

Je vous propose de faire un tour d'horizon de trois des principales marques ayant produit des figurines dédiées à D&D et AD&D durant les années 80. Et ce tour d'horizon, c'est un peu la rencontre des œuvres de Tolkien et de Gygax avec le monde de la Figurine.

A tout seigneur tout honneur, je commencerai par la marque Citadel Miniatures (Games Workshop). Un des gros succès de cette marque fut d'acheter aux héritiers de Tolkien le droit de fabriquer des figurines sous l'appellation « Seigneur des Anneaux ».

Citadel Miniatures fut fondée à la fin des années 1970 par Bryan Ansell avec un financement de Games Workshop. Il est amusant de se souvenir qu'à cette époque, Games Workshop n'avait qu'un seul magasin. Quand la marque arrive en France, la figurine est chère et ne laisse pas indifférent ; on aime ou on n'aime pas ! Force est de constater qu'à une époque où on trouve facilement trois ou quatre points de vente uniquement dédiés aux jeux de rôle dans chaque grande ville, ces figurines vont vite envahir les devantures de nos magasins préférés...

Les premières figurines ont un socle en plomb. Pour des raisons de détails sur la gravure et de l'utilisation qu'en font les wargamers (et aussi par souci d'économie), il va être remplacé par un socle en plastique. Il sera noir et carré ou octogone et offrira une plus grande stabilité à la figurine.



**CITADEL
MINIATURES**

De ce fait les figurines pourront aussi bien être utilisées pour les jeux de plateaux (où le positionnement se fait, le plus souvent, côte à côte) que pour le jeu de rôle.

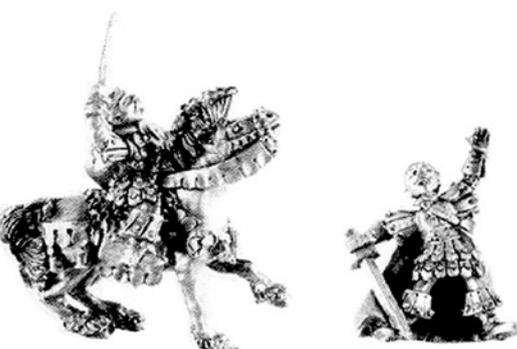
Les figurines sont vendues dans des blisters (petites boîtes transparentes) de deux figurines pour les héros (un piéton et un cavalier) ou en boîtes cartonnées de six à dix figurines.

La finesse de la gravure est inégale, la qualité des blisters étant nettement supérieure à celle des boîtes. Par exemple, les photos permettent d'illustrer les différences de qualité entre le Gandalf de la boîte « The fellowship of the ring » et le Gandalf version blister ME 11 : Gandalf the Wizard.



ME 11 GANDALF

La version ME 11 : Gandalf the Wizard du Blister
et en comparaison les figurines de la boîte The fellowship Of The Ring



ME 22 ELROND: HALF ELF LORD

On constate que les détails sont moins aboutis dans la version « boîte » que dans celle du blister. Même si lesdits blisters ne sont pas exempts de tout reproche. Qui a déjà vu par exemple la figurine d'Elrond et sa moustache à la Clark Gable ?...risible !



Ral Partha Enterprises, Cincinnati, Ohio produit des figurines de 1975 à 2001.

À l'origine, Ral Partha et Citadel font partie d'un même groupe. Des figurines Citadel sont produites et commercialisées sous la marque Ral Partha.

Publié en octobre 1983, le First Citadel Compendium (version britannique) fut le premier catalogue illustrant toute la gamme de figurines produites par Citadel. La gamme Ral Partha (sous licence) est présente au Royaume-Uni. La version américaine du catalogue, qui exclut la gamme Ral Partha, fut publiée peu après. Cet événement marque bien le début du conflit entre ces deux « grands ».

Le style de la figurine « Ral partha » se différencie de celui de Citadel. La figurine est plus fine, voire légèrement plus petite. Elles sont également plus difficile à peindre (quoique ?) et offrent peut-être moins de latitude pour customiser la sculpture... À partir de ce moment, il y aura deux écoles, les uns préférant les figurines Ral Partha à celles de Citadel et inversement ; les goûts et les couleurs, hein !



Tom Miner and Glenn Kidd of Ral Partha Inc.

Ral Partha

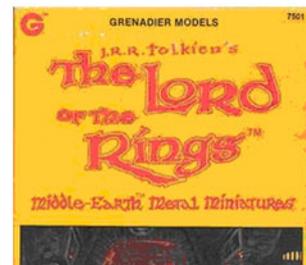


L'immense succès de Ral Partha est d'avoir sorti les figurines propres aux personnages et monstres des mondes de TSR (Greyhawk et Forgotten Realms pour ne citer que les plus populaires).

Ral Partha restera fidèle au socle en plomb et ses ventes resteront au plus haut durant deux bonnes décennies.



La marque Grenadier fut fondée en 1975 par Andrew Chernack et Ray Rubin. C'est l'une des plus anciennes, sinon la plus ancienne, maison de production de figurines. Les premiers moules servirent à fabriquer les figurines créées pour le bicentenaire de la Révolution américaine.



En ce qui concerne la production de figurines dédiées aux jeux de rôle, la gamme principale s'appelle « Wizards & warriors ». On notera au passage les deux z à wizzards... coquille volontaire ou maladresse ? En tout cas, le double z perdurera jusqu'à ce que Grenadier arrête cette ligne. Une série sortira avec le label « Lord of The Ring », puis une des dates importante de la marque fut 1979 et l'accord conclu avec la firme de jeux TSR pour sortir des figurines spécialement conçues pour leurs jeux de rôle.



À partir de 1980, Grenadier va donc sortir des miniatures officielles pour AD&D, et ce pendant les deux années qui vont suivre. En gardant sur leurs boîtes d'emballage de jolies couleurs jaune et or, Grenadier voulait suggérer aux joueurs l'idée que le plomb que renferment les boîtes avait autant de valeur que l'or... Plus petites et plus trapues que ses consœurs, les figurines Grenadier dégagent une aura toute particulière qui les rend très attachantes.

Une franchise de plus pour L.O.T.R., Gandalf sur la couverture et la représentation de Frodon Sacquet.

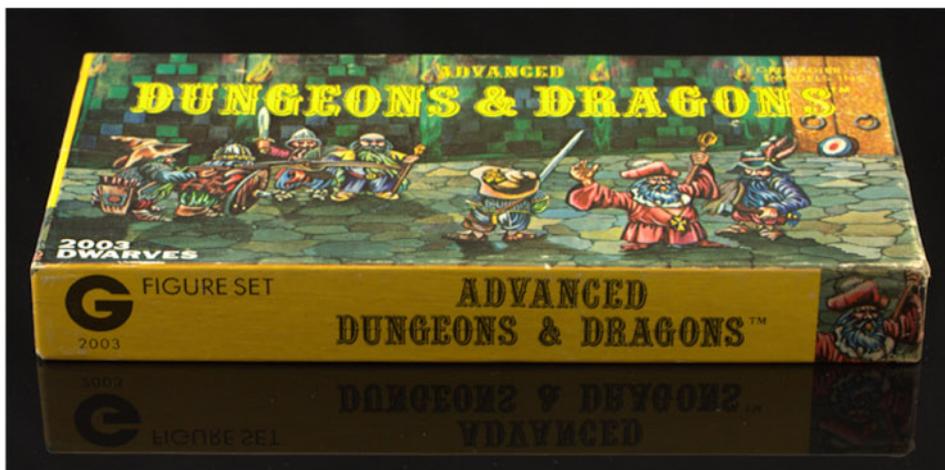
La quantité de figurines produites à cette époque est phénoménale. Toutes marques confondues, c'est impressionnant. La bonne nouvelle, c'est que cela en fait un sujet inépuisable ! Oui, oui, je sais, c'est la même chose pour tout ce qui touche à notre passe-temps favori....

Je vous donne donc rendez-vous pour le prochain numéro de la Gazette ! Au sommaire : le guerrier. Qu'il soit Loyal Bon ou Chaotique Mauvais, c'est souvent lui qui arrive en premier !

Fabrication ?

À l'origine les figurines étaient très certainement en bronze puis en plomb. Le plomb a l'avantage d'avoir un point de fusion assez bas (327°C), il se travaille facilement et est très bon marché. Pour des raisons d'esthétisme et de résistance, le plomb devenant très vite noir et étant plutôt mou, la plupart des fondeurs ont utilisé un alliage de plomb, d'étain et d'antimoine. L'étain pour la brillance et l'antimoine pour la solidité. Le plomb restant l'élément principal (environ 70 % de la figurine).

De nos jours, les figurines « en métal » sont coulées à partir d'un alliage appelé « white metal » qu'il ne faut pas traduire par « fer blanc » car ce n'en est pas. C'est un alliage composé en grande partie d'étain, d'aluminium pour sa solidité, de cuivre et de magnésium facilitant la coulée. Les moules sont à la base en deux parties qui comptent chacune une moitié de la figurine. Assemblés solidement ils reçoivent alors l'alliage fondu. Pour des raisons économiques liées à la demande et à la précision du moulage, les moules prendront la forme de disques, contenant plusieurs fois la même figurine. Les « disques » permettent un mouvement gyroscopique, ainsi l'alliage se répand mieux et les détails de la sculpture sont beaucoup mieux préservés.



EYE OF THE BEHOLDER

1991



Éditeur : Strategic Simulations, Inc.
Développeur : Westwood Studios
Plateforme(s) : DOS, Amiga, Mega-CD, Super Nintendo, Lynx
Date de sortie : Avril 1991
Genre : Jeu de rôle
Vue : 1ère personne
Version des Règles : AD&D2
Série : Eye of the Beholder
Niveaux : 1 à 12
Univers : Les Royaumes Oubliés

La ville d'Eauprofonde subit, depuis quelque temps, les attaques répétées de monstres venant des égouts. Les seigneurs de la ville ont décidé de faire appel à quatre héros pour résoudre ce problème.

Eye of the Beholder est un clone de *Dungeon Master*. Basé sur les règles de AD&D2 ce jeu fut considéré à l'époque comme une réussite. VGA 256 couleurs, décors changeants, bonne ambiance sonore et système de jeu ultra-pratique ont permis à ce HIT d'être l'un des titres majeurs de l'année 1991.

L'essentiel des règles AD&D2 est là. Le voleur peut crocheter les serrures, le clerc user de son Vade retro. La magie est présente également, sortilèges, potions et nombreux objets magiques sont disponibles. Sans oublier les monstres, les pièges, trappes, téléporteurs et murs cachés.

GRAPHISME	90 %
SON	75 %
SCÉNARIO	85 %
ANIMATION	90 %

INTERET 90%

Moyenne des notes obtenues lors de la sortie du jeu *



DEATH KNIGHTS OF KRYNN

1991



Éditeur : Strategic Simulations, Inc.
Développeur : Strategic Simulations, Inc.
Plateforme(s) : Amiga, C64, DOS
Date de sortie : Avril 1991
Genre : Jeu de Rôle
Vue : Multiple
Version des Règles : AD&D
Série : Champions of Krynn
Niveaux : 6 à 14
Univers : Dragonlance

Death Knights of Krynn (DKK) est la suite de *Champions of Krynn*. Un an après la victoire vous êtes invité à célébrer votre succès. La cérémonie débute quand l'assistance est attaquée par des dragons dirigés par sir Karl transformé en mort-vivant.

Très axée sur le combat cette suite a déçu, vous allez de ville en ville et combattez à chaque fois moult méchants, cumulez les Xps et grimpez les niveaux. Les affrontements s'enchainent sans laisser place à l'aventure, cela devient rapidement lassant.

Le gameplay reste identique et les graphismes sont toujours en EGA. Les bruitages restent identiques à *Champion of Krynn*, mais les musiques sont différentes.

Bien moins bon que *Eye of the Beholder*, DKK se distingue juste par sa durée de vie bien supérieure grâce aux innombrables combats du jeu.

GRAPHISME	65 %
SON	60 %
SCÉNARIO	60 %
ANIMATION	45 %

INTERET 65%

Moyenne des notes obtenues lors de la sortie du jeu *

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

1991



Éditeur : Strategic Simulations, Inc.
Développeur : Stormfront Studios
Plateforme(s) : Commodore 64, Amiga, DOS
Date de sortie : Septembre 1991
Genre : Jeu de rôle
Vue : Multiple
Moteur : Gold Box
Version des Règles : AD&D
Série : Savage Frontier
Niveaux : 1 à 8
Univers : Les Royaumes Oubliés

Après une nuit trop arrosée dans une auberge, vous vous réveillez au petit matin avec une sacrée gueule de bois et vos possessions ont disparu. Il ne vous reste plus qu'à parcourir la ville afin de trouver un employeur.

Premier volet d'une nouvelle campagne, l'action se déroule dans les Royaumes Oubliés. *Gateway to the Savage Frontier* reprend le principe des autres jeux SSI utilisant le moteur Gold Box.

Le système de règles utilisé est toujours AD&D et *Gateway* est le premier jeu à prendre en compte les alignements. Par ex, un paladin « bon » refusera de rejoindre un groupe comportant un « mauvais ». Les combats sont importants dans ce jeu. C'est presque un petit wargame dans le jeu, chaque personnage est représenté par un icône dans une vue en perspective. Les combats demandent de la réflexion et de faire attention avec les zones d'effets des sorts. Il est toutefois possible de laisser l'IA gérer les combats via l'option « quick ».

La réalisation reste identique à ses prédécesseurs mais *Gateway* est supérieur graphiquement. Par contre la qualité sonore est à la peine.



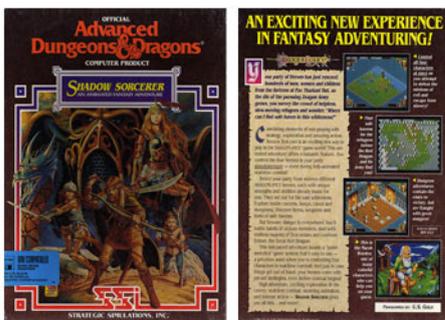
GRAPHISME	75 %
SON	55 %
SCÉNARIO	75 %
ANIMATION	60 %

INTERET
75%

Moyenne des notes obtenues lors de la sortie du jeu *

SHADOW SORCERER

1991



Éditeur : Strategic Simulations, Inc.
Développeur : U.S. Gold
Plateforme(s) : Amiga, Atari ST, DOS
Date de sortie : Octobre 1991
Genre : Rôle, action, stratégie temps réel
Vue : 3D isométrique
Version des Règles : AD&D
Série : Heroes of the Lance
Niveaux : 16 à 36
Univers : Dragonlance

Les compagnons de la lance : Tanis, Raistlin, Flint et Lunedor ont pour missions de trouver un refuge pour 500 réfugiés. Le temps presse car les armées des draconiens sont à leurs trousses.

Toujours basé sur les romans écrits par Margaret Weis et Tracy Hickman, *Shadow Sorcerer* est le troisième et dernier volet de la trilogie initiée par *Heroes of the Lance* et *Dragons of Flame*. Bien qu'étant la continuité des précédents volets, *Shadow Sorcerer* se distingue par son gameplay différent.

L'écran est en mode carte ; cette carte fournit des renseignements, très succincts dans un premier temps, mais se dévoile au fur et à mesure de votre progression (forêt, ville, route, etc.) Ensuite il suffit juste de cliquer sur la destination voulue pour basculer en un gros plan 3d isométrique et animé.

Ce jeu est le premier à proposer des menus déroulants pour chaque personnage, et accessibles avec le clic droit de la souris. C'est également le premier à utiliser les jauges de l'état de santé du personnage.

Les combats sont en temps réel et il faut être rapide, mais le programme peut se charger de la gestion d'un ou de plusieurs de vos personnages.

Les graphismes VGA sont bons, par contre comme beaucoup de production SSI la qualité sonore du jeu est médiocre.



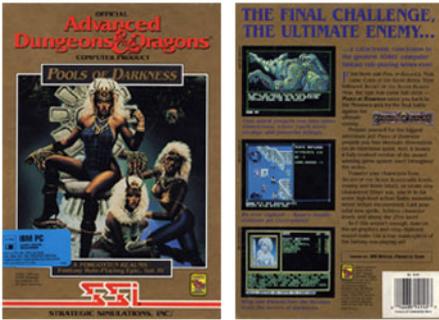
GRAPHISME	90%
SON	45%
SCÉNARIO	90%
ANIMATION	80%

INTERET
90%

Moyenne des notes obtenues lors de la sortie du jeu *

POOL OF DARKNESS

1991



Éditeur : Strategic Simulations, Inc.
Développeur : Strategic Simulations, Inc.
Plateforme(s) : Amiga, DOS, Commodore 64, Apple Macintosh, NEC PC-9801
Date de sortie : Novembre 1991
Genre : Jeu de rôle
Vue : Multiple
Moteur : Gold Box
Versión des Règles : AD&D
Niveaux : 16 à 36
Univers : Les Royaumes Oubliés



Après un long périple, vous revenez à Phlan, ville que vous avez assainie dans le premier épisode. Le calme n'est que de courte durée car Bane et ses lieutenants vont plonger la région dans les ténèbres.

De cette nuit éternelle resurgissent les forces du mal qui vont attaquer les principales villes de la contrée. Votre mission sera de tout remettre en ordre et vous allez donc devoir résoudre bien des énigmes et affronter moult dangers pour vaincre votre immortel ennemi.

Voici donc le quatrième et dernier épisode de cette saga commencée par le très bon *Pool of Radiance* et suivie de deux épisodes plutôt moyens *Curse of the Azure Bonds* et *Secret of Silver Blades*.

Se déroulant dans les Royaumes Oubliés, *Pool of Darkness* perpétue la légende de votre groupe créée dans les épisodes précédents. Vos personnages débute le jeu au niveau 16 et il est possible de progresser de façon illimitée.

Le principe du jeu reste inchangé. Vous dirigez votre équipe qui se déplace dans une vue 3D et combat en 3D isométrique. Le contrôle se fait soit au clavier soit à la souris.

Le scénario est complexe, histoires simultanées et liberté d'action quasi-totale. L'étendue des territoires à visiter est immense, outre la totalité des lieux visités dans les premiers épisodes vous devez explorer de nouveaux endroits parfois complètement inattendus.

Enfin en VGA les graphismes sont impressionnants pour l'époque. Seuls les musiques et les sons restent encore médiocres.

Pool of Darkness est le meilleur épisode de la série.



GRAPHISME	95%
SON	50%
SCÉNARIO	90%
ANIMATION	80%

INTERET
90%

Moyenne des notes obtenues lors de la sortie du jeu *

NEVERWINTER NIGHTS

1991



Éditeur : America Online
Développeur : America Online, Stormfront Studios, Strategic Simulations Inc., Tactical studies rules
Plateforme(s) : DOS
Date de sortie : 1991
Genre : Jeu de rôle multijoueur
Vue : Multiple
Moteur : Gold Box
Versión des Règles : AD&D
Univers : Les Royaumes Oubliés

Basé sur le moteur à succès Gold Box de SSI et lancé en 1991, *Neverwinter Nights* est le tout premier jeu de rôle en ligne massivement multijoueur graphique (MMORPG) de l'histoire.

Distribué par AOL, le succès est rapide malgré un coût élevé, 6 dollars l'heure de jeu !

La facturation à l'heure s'arrêta en 1996, soit un an avant la fin de l'aventure en juillet 1997 (il y avait à l'époque 115 000 abonnés).

En plus d'être le premier MMORPG axé sur les graphismes, le jeu innove avec l'apparition de clans de joueurs, appelés « guildes », et la notion de jeu « joueur contre joueur » (PvP), où le joueur affronte d'autres joueurs, à la place des monstres habituels dotés d'une intelligence artificielle.



**ADVANCED DUNGEONS
& DRAGONS
ACTION SCENE KIT**

Lieu de publication : USA
Éditeur : mpc.
Produits disponibles :
- AD&D Action Scene Kit:
Dungeon Invaders
- AD&D Action Scene Kit:
Orc War



Dungeon Invaders

1982

**DONJONS & DRAGONS
ET LES PRODUITS
DÉRIVÉS**

PÂTE À MODELER

DAS MODELING CLAY

Lieu de publication : USA
Éditeur : Adica Pongo
Produits disponibles :
- Goblins and Dragons #4932
- Wizards and Fighters #4931



Goblins and Dragons #4932



Wizards and Fighters #4918

**DAS MODELING CLAY
DELUXE PLAYSET**

Lieu de publication : USA
Éditeur : Adica Pongo
Produits disponibles :
- Goblins and Dragons #4919
- Wizards and Fighters #4918

COSTUMES D'HALLOWEEN



2403 / 9603
EVIL FIGHTER
©1983 TSR Hobbies, Inc.
All Rights Reserved
ADVANCED
DUNGEONS
& DRAGONS

2404 / 9604
HALF ORC
©1983 TSR Hobbies, Inc.
All Rights Reserved
ADVANCED
DUNGEONS
& DRAGONS

2405 / 9605
PALADIN
©1983 TSR Hobbies, Inc.
All Rights Reserved
ADVANCED
DUNGEONS
& DRAGONS



Purple worm

SERVIETTE DE BAIN

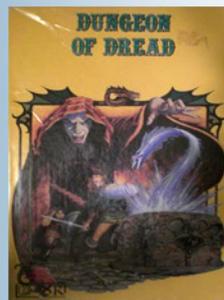
Lieu de publication : USA
Éditeur : Beach towel
Produits disponibles :
- AD&D Beach Towel (purple worm)
- AD&D Beach Towel (maze)
- AD&D Beach Towel (blue dragon)

**ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
PLAYING AIDS PORTFOLIO**

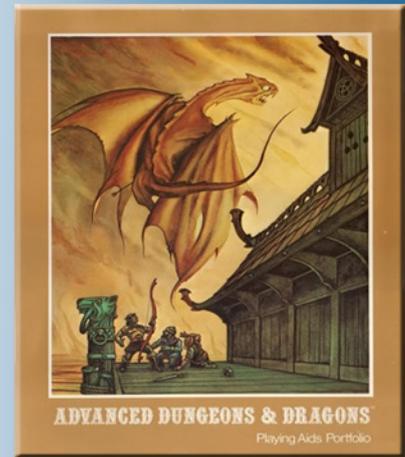
Code : 0854
Illustrateur(s) : Alex Nuckols
Lieu de publication : USA
Éditeur : St. Regis Consumer Products
Produits disponibles :
- AD&D Playing Aids Portfolio (death rider)
- AD&D Playing Aids Portfolio (dragon cliff)
- AD&D Playing Aids Portfolio (goblin ambush)
- AD&D Playing Aids Portfolio (griffon attack)
- AD&D Playing Aids Portfolio (oriental dragon)

PUZZLE

Lieu de publication : USA
Éditeur : APC
Produits disponibles :
- Return to Brookmere
- Mountain of Mirrors
- Dungeon of Dread



Dungeon of Dread



Oriental dragon

Enter the Gateway to Adventure

With:

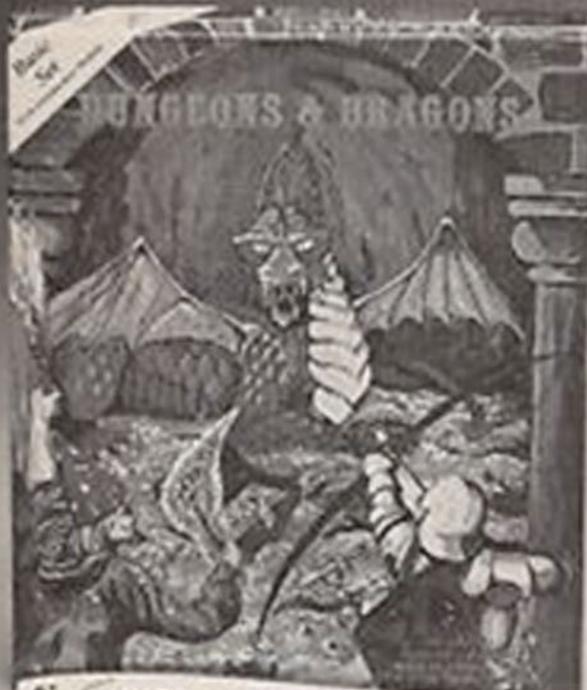
DUNGEONS & DRAGONS®

From:



TSR HOBBIES
The Game Wizards

Dungeons & Dragons® is a game that will take you to new worlds of fun and adventure with an assortment of characters and game plans that will bring you hours of enjoyment.



Three or more people, dwarves, sorcerers, elves, fighters, clerics, or thieves can play. *D&D*® is more than a game . . . it's become an increasingly popular hobby. *Dungeons & Dragons*® basic set, for ages 12 to adult, contains everything you need to start playing: a 48 page game booklet, an introductory module, and a set of randomizer chips. For the best in fantasy/role-playing games, look to TSR Hobbies.

Available wherever better games are sold.

TSR HOBBIES

POB 756, Lake Geneva, WI 53147

MERCI D'AVOIR
LU LA GAZETTE

LE N°4 À PARAÎTRE DANS 6+2d6 mois