

Emag sur le mouvement Old school

N°4

## D&D5<sup>®</sup> Un retour Old school ?

**Dossier AD&D<sup>®</sup>**  
La gamme française à la loupe

**Scénario AD&D2<sup>®</sup>**  
La statue de Volo

**Background**  
Guide Volo de la côte  
des Dragons

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

### SOMMAIRE

#### LES DOSSIERS & RUBRIQUES DE LA GAZETTE

<b>Actu du forum &amp; Retrogaming</b>	3
• L'actualité des clones et le coin du critique	
<b>La tarte à Bodon &amp; Gustaphine</b>	13
• Une nouvelle de Caseone	
<b>De plomb et d'étain</b>	15
• Une liche et un pinceau	
<b>D&amp;D et les jeux vidéo</b>	17
• Les jeux enfin en 16 bits !	
<b>Vingt questions à un MD</b>	20
• Troumad se prête au jeu des questions-réponses	
<b>Il était une fois les règles avancées</b>	23
• Les livres de règles, les modules et plein d'autres choses	

#### OD&D ET E&S

<b>La classe de rôdeur originale (traduction)</b>	50
• Une nouvelle classe pour OD&D	
<b>Feuilles de personnage</b>	52
• Pour Épées & Sorcellerie 2	

#### AD&D1

<b>Recette de la Liche (traduction)</b>	55
• Du sang de vampire, de la belladone et un coeur de vierge bien macérés	
<b>Les orbes des Dragons (traduction)</b>	57
• Un article pour Greyhawk™	
<b>AD&amp;D1 niv 1 : Caravane (traduction)</b>	68
• Les PJ visitent Corbentre, la Cité vivante	
<b>Les composantes : sorts de cleric</b>	77
• Toute la tambouille des sorts	

#### AD&D2

<b>Guide Volo de la côte des Dragons</b>	81
• Volo en balade sur la côte	
<b>La statue de Volo</b>	98
• Une aventure de niveau 2 à 4 et se déroulant sur la côte des Dragons	
<b>L'écologie de l'aspid (traduction)</b>	111
• Une belle bête de plus de deux mètres de haut	
<b>Système optionnel de faim</b>	122
• Complicquer un peu plus la vie des PJ	

#### Emag aperiodique sur le mouvement Old school

Le Donjon du Dragon - <http://www.donjondudragon.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 quatrième numéro de la Gazette du Donjon.

Avec la participation de : Bournazel, Marco Volo, Squilnozor, Rag-naroth, Outsider, Porphyre77, Samael1103, Vella la Cava, Ungoliant, Jello195, Galliskinmaufrius, Wotrishen, Troumad

Illustration de couverture : Stéphane Sabourin (Samael1103)

Illustrations : Samael1103, Julien Gauthier (juju588), SdC, Olaus Magnus, John Taylor, David Teniers, Larry Smith, Pendragon, Brad Mc Devitt

Relecture : Squilnozor, Jean 2013 et Yeenoghu

Maquette & mise en page : Bournazel

Chers Dragons,



Après un retard digne de TRAN-  
SÉCOM S.A, vous tenez bien  
entre les mains le numéro 4 de la  
Gazette du Donjon.

126 pages ! C'est le plus volumineux  
depuis le début du magazine. Il devrait  
contenir de quoi rassasier votre soif  
d'OSR et de jeux « old school ».  
Il y en a pour tous les goûts, de OD&D  
à AD&D2 .

J'espère que vous prendrez du plaisir à  
lire ce numéro et qu'il sera à la hauteur  
de vos espérances.

Ce N°4 est le dernier que je supervise  
mais je reste toujours disponible, les  
dossiers commencés seront terminés.  
Les prochains numéros seront cha-  
peautés par Rag-naroth.

Je tiens à remercier tous ceux qui ont  
travaillé sur ces quatre premiers opus  
et qui ont fourni des aides de jeux, scé-  
narios et traductions.

Bonne lecture.

Bournazel

À propos des jeux cités : Donjons & Dragons®, Règles  
Avancées de Donjons & Dragons® 1 et 2, Dungeon &  
Dragons® 3,4 et 5 sont des jeux édités sous licence par  
TSR/Wizard of the coast / Hasbro.

Osric™ est une compilation de règles effectuée par  
Stuart Marshall sous « open licence - OGL ».

Épées & Sorcellerie est publié sous « open licence -  
OGL ». PORTES, MONSTRES & TRÉSORS est pu-  
blié sous « open licence - OGL ».

# 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 des Règles Avancées de Donjons & Dragons®. Les membres du site/forum proposent des restaurations, des traductions exclusives et de nombreuses créations, qui toutes concernent le jeu de rôle Donjons & Dragons® et les clones issus du mouvement Old School Renaissance (OSR).

Tous les ouvrages présents sur ce site ne sont plus édités. Nombre d'entre eux sont accessibles par le biais d'une simple inscription. Tout ceci est, bien sûr, entièrement gratuit ; vous ne verrez pas la moindre page de pub. Dans le cas où certains documents seraient concernés par une réédition, les administrateurs du site s'engageraient à les retirer.

## TRADUCTIONS EFFECTUÉES

### Livres de règles

- Donjons & Dragons (édition originale) **Nouveau**  
Donjons & Dragons (révision J. E. Holmes) **Nouveau**

### Accessoires

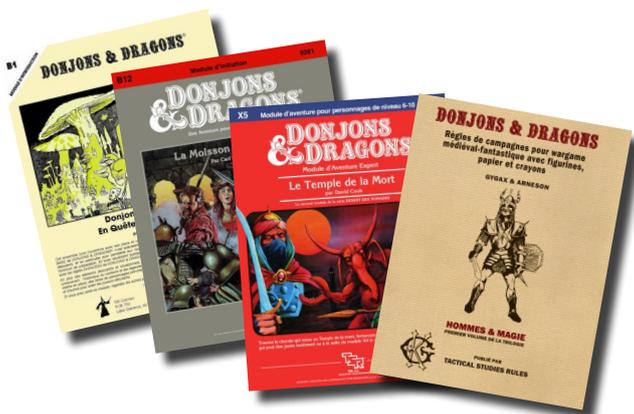
- AC2 - Écran de combat et mini-module  
AC7 - Écran Master  
Assortiment de personnages et de monstres **Nouveau**

### Modules

- B1 - En quête de l'Inconnu (version Holmes) **Nouveau**  
B1 - En quête de l'Inconnu  
(version Moldvay/Mentzer)  
B9 - Château Caldwell et ses environs  
B11 - Le festival du roi **Nouveau**  
B12 - La moisson de la reine **Nouveau**  
CM3 - La rivière Sabre  
DDA3 - L'œil de Traldar **Nouveau**  
M3 - L'appel du crépuscule  
ST1 - Baladés dans le jardin  
X5 - Le Temple de la Mort **Nouveau**  
X6 - Quagmire  
X7 - Les pirates de Kron **Nouveau**  
X8 - Tambours sur la montagne **Nouveau**  
X9 - La côte sauvage

### Modules

- GAZ3 - Les principautés de Glantri **Nouveau**



### Livres de règles

- 2017 - Les arcanes exhumés  
Fiend Folio **Nouveau**

### Accessoires & Background

- Journal de bord des maîtres du donjon **Nouveau**  
REF2 - Feuilles de personnage **Nouveau**  
Le monde de Greyhawk - Atlas **Nouveau**

### Modules

- A1 - Les fosses aux esclaves de la cité souterraine **Nouveau**  
C4 - Trouvez un Roi **Nouveau**  
C5 - Le fléau de Llywelyn **Nouveau**  
D1 - Descente dans les profondeurs de la Terre  
D2 - Le sanctuaire des Kuo-Toas  
D1-2 - Descente dans les profondeurs de la Terre  
EX1 - Dungeonland  
EX2 - Par-delà le miroir magique  
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  
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  
L2 - Le nœud des assassins **Nouveau**  
N1 - Contre le culte du dieu reptile  
N4 - Chasse au Trésor **Nouveau**  
N5 - Les tréfonds d'Illefarn **Nouveau**  
R1 - À la rescousse de Falx  
ROC1 - Les ruines de l'aventure **Nouveau**  
S1 - La tombe des horreurs  
S2 - La montagne au plumet blanc  
S3 - Expédition vers les barrières... **Nouveau**  
U3 - La Confrontation Finale **Nouveau**  
UK2 - La Sentinelle **Nouveau**  
UK3 - Le Gantelet **Nouveau**  
WG5 - La Fantastique aventure de Mordenkainen  
WG6 - L'île du gorille **Nouveau**

**Livres de règles & accessoires**

Spelljammer - Bestiaire monstrueux  
 Spelljammer - Écran du Maître de Donjon  
 Écran du magicien  
 Combattants et prêtres des Royaumes  
 Magiciens et roubleards des Royaumes  
 Chronomancien  
 2266 - Battlesystem **Nouveau**

**Background**

Spelljammer - Aventures dans l'espace  
 Aventures en Arabie **Nouveau**  
 Cité des splendeurs  
 Les Vaux  
 Le Cormyr

**Modules**

FRE1 - Valombre  
 ROQ2 - Les Hordes de Lancedragon  
 ROQ3 - Menace sur Valdaque  
 WG9 - Gargouille  
 XUT1 - Montprofond – Le niveau fermé



AD&D2

QUELQUES TRADUCTIONS EN COURS

**Livres de règles**

Donjons & Dragons - Master Set

**Accessoires & background**

AC4 - Marvelous Magic  
 Creature Catalog  
 GAZ4 - The Kingdom of Ierendi

**Modules**

B10 - Night's Dark Terror  
 CM6 - Where Chaos Reigns  
 DDA4 - The Dymrak Dread  
 M1 - Blizzard Pass  
 X11- Saga of the Shadow Lord  
 X12- Skarda's Mirror

**Livres de règles**

Deities & Demigods

**Accessoires**

REF3 - Book of Lairs  
 1040 - City System

**Modules**

DL8 - Dragons of War  
 H1 - Bloodstone Pass  
 I4 - Oasis of the White Palm  
 I10 - Ravenloft II  
 S4 - Lost Caverns of Tsojcanth

**Accessoires & background**

11509 - Guide to the Underdark  
 DMGR7 - Complete Book of Necromancers  
 DMGR2 - Castle Guide  
 HR1 - Vikings  
 REF3 - Book of Lairs  
 Spelljammer - Wildspace

**Modules**

DSM1 - Black Flames

D&D et OD&D

AD&D1

AD&D2®

LES SONDAGES DU FORUM

**Le sondage du moment**

*Allez-vous jouer à DD5 ?*

1. Jamais ! : 46 %
2. Tester au moins une fois et peut-être plus : 28 %
3. Une fois de temps en temps : 15 %
4. Oui définitivement : 11 %

Quasiment la moitié des membres qui ont répondu au sondage ne veulent même pas tester la nouvelle mouture de D&D5 ! Il faut dire qu'aucune traduction française n'est prévue à l'heure actuelle.

## Les « top 3 » des membres du forum

Les classes de personnages

1. Magicien : 20 % =
2. Ranger : 12 % ↗
3. Guerrier : 12 % ↗

////////////////////////////////////

Les races

1. Humain : 34 % =
2. Elfe : 18 % ↗
3. Nain : 17 % ↘

////////////////////////////////////

Les univers

1. Royaumes oubliés : 23 % =
2. Greyhawk : 15 % ↗
3. Mystara : 08 % ↗

////////////////////////////////////

Modules D&D

1. B2 - Le Château-Fort aux Confins du Pays : 16 % ↗
2. X1 - L'île de la terreur : 14 % ↘
3. B4 - La cité perdue : 12 % =

Modules AD&D1

1. T1-4 Le Temple du mal élémentaire : 23 % =
2. I6 - Ravenloft : 17 % =
3. DL1 à DL7 « saga DragonLance » : 16 % =

////////////////////////////////////

Les niveaux

1. 4-8 : 28 % =
2. 2-6 : 17 % ↗
3. 6-10 : 17 % ↘

////////////////////////////////////

La version / édition

1. AD&D : 33 % =
2. AD&D2 : 28 % =
3. D&D : 24 % =

////////////////////////////////////

L'alignement

1. Chaotique Bon : 26 %
2. Chaotique neutre : 11 %
3. Neutre bon : 11 %

## LES PARTIES EN LIGNES

Plusieurs parties en ligne sont en cours actuellement. Certaines sont toujours ouvertes aux nouveaux venus. Pour plus d'informations n'hésitez pas à venir vous inscrire sur notre forum.

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.

**Volume 1 : Le Consulat**

Le Consulat est un pays imaginaire, inspiré de l'Italie de la Renaissance, issu de campagnes de jeux de rôle. Il est adaptable à tout système inspiré du premier des jeux de rôles.

**Volume 3 : L'Empire**

L'Empire présente une contrée aux prises aux guerres et aux sécessions sur trois fronts. Douze régions et cités sont détaillées, ainsi que la religion, les us et coutumes, l'histoire et d'autres détails utiles au maître de jeu.

**Dodécaèdre** Univers de jeu générique**Volume 2 : Les Essarts**

Les Essarts présente un univers de jeu de rôle renaissance fantastique doté de douze faces plates. Ce second volume, après le Consulat, présente la forêt elfique d'Abondance et les cités humaines vassales du roi des elfes, telles que Cimier, Sombre ou Percemaille, ainsi que la côte des Haïdouks.



**Frightful  
Hobgoblin**  
<http://hobgoblin.fr/>

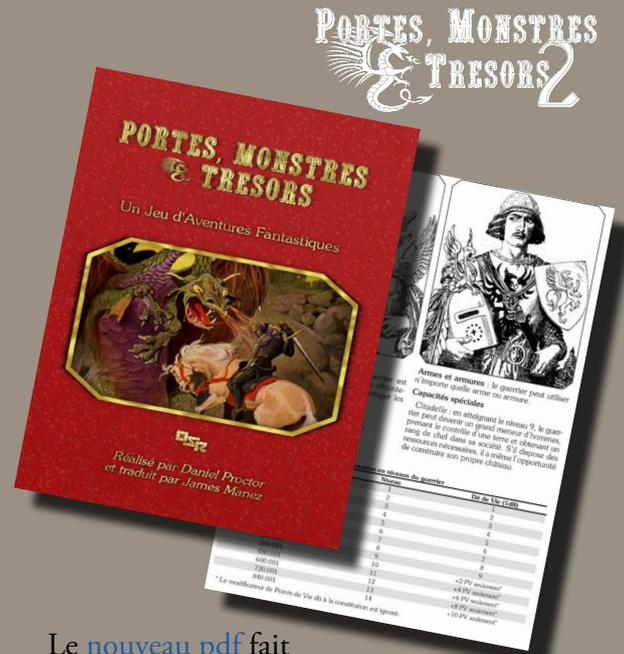
## PORTES, MONSTRES & TRÉSORS 2

Meilleure finition, nouvelle maquette pour cette édition remaniée, progression des personnages limitée au niveau 14 afin de rester aussi proche que possible de l'esprit des boîtes Basic et Expert de D&D®.

Quels sont les principaux changements de cette seconde édition ? L'auteur répond à la question sur le site « [Scriptorium](#) » : « ...Les options liées à la création de personnages et les lots d'équipement sont désormais intégrés au chapitre Personnages.

Deux chapitres ont été étoffés : le chapitre introductif comporte une section intitulée l'Esprit de PMT qui donne aux joueurs et au Maître des Trésors une idée de la philosophie du jeu. Le chapitre destiné au Maître des Trésors comprend désormais deux sections inspirées d'OSRIC™ pour aider à structurer les phases de jeu en labyrinthe ou en surface, ainsi que deux courtes sections en fin de chapitre pour encourager les Maîtres du Jeu à bricoler leurs règles ainsi qu'à découvrir d'autres jeux à l'ancienne.

Un nouveau chapitre, la Marche du Septentrion, décrit un cadre de jeu très simple et classique pour aider le Maître des Trésors à se lancer rapidement dans une partie. Le labyrinthe donné en exemple dans Labyrinth Lord a été légèrement adapté au cadre de jeu... »



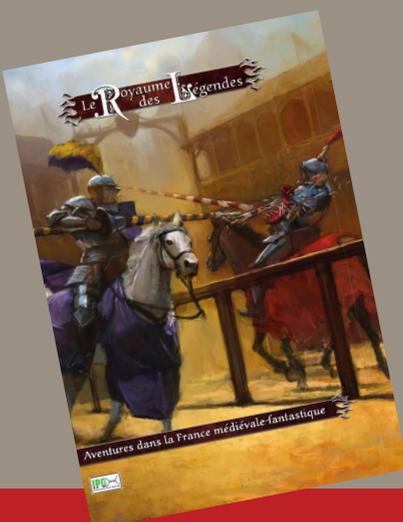
Le [nouveau pdf](#) fait plus de 200 pages

La [version imprimable](#) du jeu est disponible pour 13,06 euros.

## LE ROYAUME DES LÉGENDES

Le Royaume des Légendes est une adaptation du cadre de jeu *Kingdoms of Legend* conçu à la base pour Pathfinder. Vous découvrirez une France médiévale où le fantastique côtoie l'Histoire. L'équipe de cette édition française a eu l'excellente initiative de prévoir des adaptations à plusieurs systèmes de jeu : Aventures Fantastiques et Portes, Monstres & Trésors (ainsi que Brygandyne, RuneQuest 6 et même D&D 5).

Le jeu était en souscription sur [Ulule](#) et le financement a été un franc succès, plus de 3700 euros collectés pour un objectif de 1000 euros.



Le futur livre de base au format A4, intérieur noir et blanc, couverture souple en couleurs, fera environ 120 pages.

Le jeu sera disponible à l'achat durant l'été 2015, sauf pour les souscripteurs qui peuvent accéder à une version pdf du livre depuis fin avril.



Il y aura du contenu disponible gratuitement, comme cette troisième aventure parue fin mars « Le Tyran de Carcassonne »

Plus d'informations sur le site « [Le Royaume des Légendes](#) »

# Donjons & Dragons 5

## Un retour oldschool ?

On y est. Après des mois et des mois de tests et d'aguichage, la nouvelle version de Donjons & Dragons est finalement sortie. Au moment où j'écris ces lignes, c'est même l'intégralité du triptyque de base (*Player's Handbook*, *Monster Manual* et *Dungeon Master's Guide*) qui est désormais disponible dans le commerce. Il y a donc suffisamment de matière pour se faire une petite idée de ce que cette nouvelle version a à offrir. Pour cette première approche, j'ai choisi d'ignorer le guide du maître car celui-ci contient surtout des options et des conseils, a priori aucun élément nécessaire à la compréhension du jeu.

Alors, *D&D5* est-il un bon jeu de rôle ? Et est-il un meilleur *Donjons & Dragons* ? Il est toujours très difficile d'obtenir une réponse unanime quand on pose ce genre de questions. Ce qui est sûr, c'est que *D&D5* devrait avoir beaucoup de mal à atteindre son objectif avoué de réconcilier l'ensemble de la « communauté Donjons & Dragons ». Le principal obstacle est que quiconque s'intéresse à *D&D* est déjà confronté à un choix pléthorique. Outre que les versions précédentes du jeu sont encore largement appréciées et toujours disponibles sous une forme ou sous une autre, et qu'il existe plusieurs versions dérivées concurrentes (*Castles & Crusades*, *Pathfinder*, *13th Age*), un nombre impressionnant de « clones » en tous genres circulent sur internet, dont beaucoup ont des qualités indéniables (et la gratuité de certains n'est pas l'une des moindres). Or tous ces jeux tendent à être de plus en plus différents les uns des autres, et chacun entretient sa petite com-

munauté d'adeptes convaincus. La question qui se pose alors est donc moins de savoir si le dernier-né de la famille est mieux que ses prédécesseurs, que de déterminer à quels joueurs de *D&D* il s'adresse. Parce que de toute façon, on trouvera toujours un nombre significatif de joueurs pour le trouver génial ou détestable.

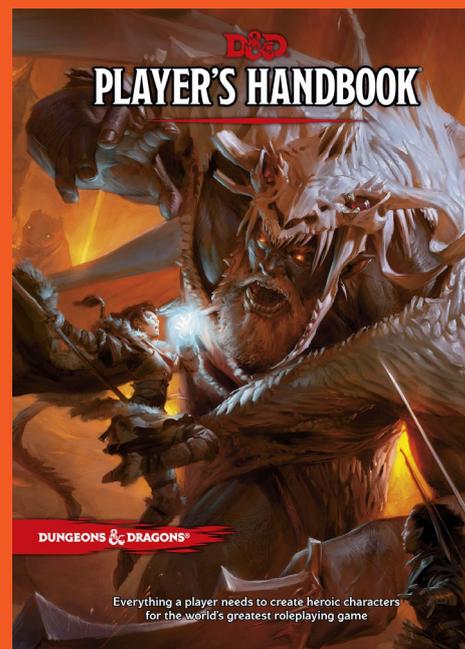
Prenons donc du recul et comparons le aux autres versions de *D&D*, sans parti pris. Non pas sur le mode « fait-il mieux ou fait-il pire ? », mais plutôt « que fait-il pareil et que fait-il différemment ? ». Ainsi, chacun pourra juger à l'aune de sa propre échelle de valeurs si *D&D5* est fait pour lui ou pas.

Mais tout d'abord, survolons un peu ce *D&D* pour voir ce qu'il propose.

## Le fonctionnement de *D&D5*

Le cœur du système de *D&D5* est un héritier de celui de *D&D3* en ce sens que la plupart des jets de réussite (attaques, sauvegardes, compétences, caractéristiques) utilisent un mécanisme unique : on lance 1d20 auquel on ajoute un ou plusieurs modificateurs, puis on compare le total à un seuil de réussite fixé par le maître du donjon pour savoir si on a réussi.

Que l'on aime ou pas ce mécanisme, il faut avouer que c'est une simplification par rapport à *AD&D* ou *AD&D2* dont les jets devaient être parfois inférieurs, parfois supérieurs à une certaine valeur, et réalisés parfois avec 1d20, parfois avec 1d100, pour ne citer que les variantes les plus évidentes. Mais le problème de cette prétendue simpli-



### FICHE TECHNIQUE

Un jeu édité en anglais par Wizards of the Coast.

Date de publication :

- Player's Handbook : août 2014
- Monster Manual : septembre 2014
- Dungeon Master's Guide : décembre 2014

fication, outre le fait que l'on peut parfaitement aimer les systèmes de résolution hétérogènes, c'est que du temps de *D&D3*, la multiplication des conditions particulières, des modificateurs, des seuils de réussite plus ou moins arbitraires avaient fini par rendre le système de jeu pratiquement ingérable dans les faits. Il se révélait en tout cas à l'usage bien plus lourd pour le cerveau d'un pauvre MD que celui de *AD&D 1* ou *2*.

Pour le moment, *D&D5* semble avoir appris des erreurs de son ancêtre. Ses concepteurs ont certes de nouveau opté pour un système unifié à la façon de *D&D3*, mais en minimisant les risques de dérive grâce à deux choix de design clairement mis en avant.

Tout d'abord, mis à part un éventuel modificateur exceptionnel (par exemple dû à un objet magique, ou improvisé par le MD), il n'y a

plus au maximum que deux modificateurs très simples qui viennent s'ajouter au d20 : le modificateur de la caractéristique utilisée et le modificateur de maîtrise (proficiency) du personnage si l'action entreprise est liée à un domaine qu'il maîtrise. La valeur du modificateur de maîtrise (entre +2 et +6) dépend du niveau du personnage, et la liste des domaines maîtrisés (armes, sauvegardes, outils, compétences) est déterminée par les différents choix faits lors de sa création (race, classe, antécédents). L'avenir dira si ce système comporte des failles majeures, mais les premiers tests confirment sa souplesse et sa facilité de prise en main.

Le second garde-fou contre une trop grande lourdeur est le système d'avantages et de désavantages. La plupart des bonus, pénalités et modificateurs de circonstance ou de condition ont été supprimés. À la place, le MD (en s'aidant éventuellement des règles) détermine si le jet est normal, avantageux ou désavantageux. En cas d'avantage, on tire deux d20 et on garde le meilleur. En cas de désavantage, on tire deux d20 et on garde le moins bon. Si la situation donne des avantages et des désavantages, ils s'annulent mutuellement. Exemple typique : chercher à toucher une cible à portée longue avec une arme de jet est désormais considéré comme un cas de désavantage.

Avec les mécanismes décrits ci-dessus, plus quelques précisions sur les combats, les points de vie et la magie, le MD peut faire face à 90 % des situations de jeu. En fait, ce nouveau Donjons & Dragons est clairement plus simple que toutes les versions antérieures depuis *AD&D*. Seules les versions « basiques » de la branche Holmes-Moldvay-Mentzer (BD&D) sont comparables en termes de simplicité. Cela ne donne pas un jeu simpliste pour autant. L'astuce (et la part de

tromperie, il faut bien l'avouer), tient à ce que presque toute la complexité et les exceptions du système sont décrites dans les chapitres de création des personnages (race, classe, équipement, antécédents). De ce fait, les règles spécifiques n'interviennent que lorsqu'un personnage en a besoin et elles figurent toujours sur sa feuille de personnage. C'est finalement au joueur de les gérer, du moins en grande partie. Assez peu nombreuses au début, elles se diversifient au fur et à mesure que le personnage acquiert de nouvelles capacités ou de nouveaux objets. Par exemple, un Guerrier (Champion) voit ses chances de porter un coup critique doubler à partir du niveau 3 ; ou encore, un personnage armé d'une rapière a le droit d'utiliser son bonus de Dextérité plutôt que son bonus de Force. Aux dires de ceux qui ont poussé les tests assez loin, les personnages ne deviennent jamais aussi complexes que ceux de *D&D3*. À voir.

Voilà pour le survol rapide des mécanismes de base. Examinons maintenant les différences qui sautent aux yeux quand on compare les règles de *D&D5* à celles des autres versions.

## Les jets de sauvegarde

Exit les cinq jets de sauvegarde traditionnels. Exit les trois jets de sauvegarde de l'ère d20system. On pourrait presque dire que le concept même de jet de sauvegarde a disparu. À la place, on fait des jets de caractéristique. Pour résister au poison, par exemple, on a recours à un jet de Constitution. La seule trace qui reste du concept de sauvegarde, c'est que tous les personnages « maîtrisent » certaines sauvegardes (une classe permet de maîtriser les sauvegardes liées à deux caractéristiques). Ainsi, le Guerrier étant « maître » dans la sauvegarde de

Constitution, il ajoute son bonus de maîtrise lorsqu'il effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Il lance donc 1d20 + bonus de Constitution + bonus de maîtrise contre un seuil de réussite variable.

Ce changement de paradigme a deux conséquences majeures :

- Les valeurs possibles pour les différents bonus et seuils de réussite rendent la progression beaucoup plus « plate » que dans les autres versions de D&D. Un personnage est moins vulnérable à bas niveau que ses équivalents des autres versions, mais un peu plus vulnérable à haut niveau ;

- Un personnage n'améliore jamais les sauvegardes pour lesquelles il n'a ni bonus de caractéristique, ni bonus de maîtrise. Ainsi, un Guerrier n'ayant pas de bonus en Sagesse conservera une sauvegarde de Sagesse de +0 même lorsqu'il atteindra le niveau 20. Tous les personnages, même de très haut niveau, conservent donc des points faibles majeurs tout au long de leur carrière.

La logique est tellement différente de ce que l'on rencontre dans les autres versions de D&D que seuls les retours d'expérience de plusieurs campagnes de haut niveau pourront vraiment confirmer la viabilité de ce nouveau système.

## La Classe d'armure et les jets d'attaque

La CA utilisée est la version « ascendante » inaugurée par le d20system. À part quelques ajustements mineurs (les boucliers offrent maintenant une protection de +2), elle n'a pas trop changé. Désormais, tout le monde peut porter n'importe quelle armure, mais les pénalités sont telles quand on n'a pas la maîtrise correspondante, que le jeu n'en vaut pas la chandelle, notamment pour les lanceurs de sorts qui perdent alors leur

possibilité de pratiquer la magie. La valeur d'attaque a par contre beaucoup changé. Ni table, ni TAC0, contrairement aux versions anciennes, mais pas non plus de bonus au toucher sur le modèle de *D&D3*. Pour toucher, un personnage utilise le même mécanisme que pour toutes ses autres compétences. Il lance 1d20, plus son bonus de Force ou de Dextérité, plus son bonus de maîtrise le cas échéant. Les Guerriers maîtrisent quasiment toutes les armes alors que les autres personnages en ont une sélection plus restreinte. La compétence de combat n'est plus ce qui distingue un grand guerrier d'un combattant modeste. En effet :

- il n'y a pas de différence entre les Guerriers et les autres classes pour ce qui est du bonus au toucher avec l'arme favorite, puisque tout le monde suit la même progression pour le bonus de maîtrise et que tout le monde maîtrise au moins une arme. Le « bonus au toucher » est donc égal à (modificateur de caractéristique + bonus de maîtrise) pour tout le monde. Tout au plus le Guerrier aura-t-il tendance à favoriser les caractéristiques de combat (Force et Dextérité) alors que les autres classes auront intérêt à les négliger au profit de celles utiles à leurs capacités ;

- la courbe de progression est très « plate ». Entre un personnage débutant (maîtrise +2) et un personnage en fin de carrière (maîtrise +6), la différence n'est que de 4, plus les éventuelles augmentations de caractéristiques. Un guerrier aura typiquement +4 au toucher au niveau 1, et pourra espérer atteindre +10 ou +11 au niveau 20. À comparer avec le bonus au toucher de *D&D3* qui va de +1 à +20, ou le TAC0 de *AD&D*, qui descend jusqu'à 1.

Dans cette version de D&D, ce sont en fait les capacités spéciales (attaques multiples, attaques spéciales, choix d'armures, etc.) qui

différencient avant tout un bon guerrier d'un mauvais guerrier. Ce choix peut vraiment ne pas plaire à ceux qui aiment les classes simples et légères comme on les trouve par exemple dans *BD&D*.

## Points de vie, guérison et mortalité

Dans les versions anciennes de D&D, les points de vie sont traditionnellement peu nombreux et se regagnent assez difficilement, ce qui incite les personnages à se procurer toutes les ressources de guérison nécessaires avant de se lancer dans une aventure périlleuse. *D&D5* se range plutôt du côté de *D&D4* (sans toutefois pousser la logique aussi loin). Les points de vie sont donc plus nombreux et se regagnent assez facilement par simple repos. Encore une fois, c'est un choix qui rebutera certainement tous ceux qui sont attachés à un mode de jeu purement « old school ».

Attention toutefois ! Les concepteurs de *D&D5* ont équilibré le jeu d'une façon bien particulière. La classe d'armure, les points de vie et autres capacités de combat ont été ajustés pour rendre les affrontements très dangereux. La plupart des témoignages s'accordent à dire que les combats sont rapides et mortels. On est très loin des affrontements « de pure formalité » que l'on rencontre parfois à *D&D3* ou *D&D4*. Même un combat contre une poignée de gobelins peut tourner au désastre si les PJ ne se sont pas assurés certains avantages tactiques et qu'ils ont un peu de malchance aux dés. En contrepartie, les personnages arrivent souvent à récupérer une partie de leurs ressources entre les combats et peuvent donc en enchaîner plus que dans *AD&D*. En résumé, *AD&D* joue plus sur l'attrition des ressources quand

*D&D5* mise plus sur l'imprévisibilité du combat.

## Combat tactique

Il a beaucoup été reproché à *D&D3* et *D&D4* leur orientation « combat tactique », c'est-à-dire l'utilisation de règles de combat très codifiées qui permettent de résoudre les rencontres un peu à la manière d'un jeu de plateau. Si cette approche a conquis un bon nombre de joueurs, séduits par l'attrait de ce « jeu dans le jeu », elle en a aussi rebuté plus d'un, notamment ceux qui ne goûtent pas particulièrement les jeux de plateau tactiques, ou ceux qui n'ont rien contre mais ne souhaitent pas que cette pratique vienne empiéter sur leur façon de jouer basée sur d'autres modes de divertissement.

Les concepteurs de *D&D5* ont clairement opté pour un retour aux sources. Les règles de combat sont simples, souples et nécessitent une grande part de mise en scène et d'arbitrage de la part du MD.

Il ne reste quasiment rien de la gestion tactique de l'affrontement rencontrée dans les deux versions précédentes. Les règles étant en outre moins détaillées que celles de *AD&D*, le déroulement des rencontres donne à l'usage un



ressenti proche de celui procuré par BD&D.

Il est à noter que cette situation pourrait ne pas être définitive. Certains aficionados du combat tactique appellent de leurs vœux des suppléments destinées à réintroduire cet aspect dans le jeu, le guide du maître ayant même déjà commencé à fournir quelques options dans ce sens.

## Système de magie

*D&D5* renonce à la collection de superpouvoirs façon *D&D4*, mais sans revenir complètement à la magie « vancienne » des époques précédentes. Le nouveau système est certes basé sur la mémorisation d'un nombre limité de sorts, mais deux nouveautés ont un effet significatif sur le fonctionnement de la magie. D'une part, les magiciens possèdent maintenant quelques sorts mineurs utilisables à volonté. D'autre part, les tableaux de sorts par niveau n'indiquent plus le nombre de sorts mémorisés, mais le nombre de « slots » (emplacements) disponibles, un terme assez malheureux qui correspond en fait à des « charges de magie » dont la fonction est assez proche des points de magie que l'on peut trouver dans d'autres jeux. Concrètement, un magicien grave dans son esprit un nombre de sorts qui dépend de son niveau, mais ces sorts ne sont pas oubliés quand il les lance. À la place, il doit dépenser des charges de magie d'un niveau suffisant (les fameux « slots »). Le résultat est une plus grande souplesse dans l'utilisation des sorts. Il n'y a généralement plus besoin de sélectionner avec minutie les sorts à mémoriser pour la journée à venir. Même si un personnage ne trouve aucune occasion d'utiliser le sort de *bouclier* qu'il avait mémorisé, les « slots » de niveau 1 restent disponibles pour d'autres sorts. Les magiciens de *D&D5* semblent

beaucoup plus « riches » à bas niveau que ceux de *AD&D*, une orientation qui risque de déplaire aux plus « old school » d'entre nous, notamment parce qu'elle peut avoir tendance à eclipser les autres classes. En revanche, ces mêmes magiciens paraissent moins puissants à haut niveau que leurs équivalents des versions précédentes. L'expérience tranchera.

## Les monstres

À l'instar de tous les autres aspects de cette itération de *Donjons & Dragons*, les monstres sont un mélange de ce qu'on peut trouver dans plusieurs autres versions. La diversité des créatures et le ton des textes d'ambiance lorgne clairement du côté de *AD&D2*. La rigueur des blocs descriptifs fait penser à *D&D4*, sans toutefois en avoir le côté aride. On trouve des valeurs de caractéristiques et de compétences, comme c'est le cas depuis *D&D3*, mais heureusement pas le fouillis illisible des blocs de cette époque. Globalement, la description des monstres tend à la simplicité, sans toutefois atteindre le dépouillement libérateur de BD&D ou *AD&D*.

Il est à noter que l'improvisation de monstres semble difficile. Il est tout à fait possible de mener sans douleur une rencontre improvisée en piochant un monstre dans le manuel des monstres (*Monster Manual*), mais probablement pas d'improviser un monstre à partir d'une vague idée en lui attribuant à la volée des dés de vie, une classe d'armure et quelques capacités comme on pouvait le faire avec BD&D. Avoir mis les caractéristiques et le bonus de maîtrise au cœur de la conception d'un monstre implique trop de temps et de réflexion (peut-être pas plus de 5 ou 10 minutes si on en a l'habitude, mais c'est déjà trop pour une improvisation en cours de partie).

## Conclusion

Assez étonnamment, et pour peu que le bruit d'internet soit représentatif de quoi que ce soit, cette dernière version de D&D semble rencontrer un succès significatif. « Assez étonnamment », parce qu'il faut bien avouer qu'elle est plutôt bâtarde. Ses mécanismes de base sont importés de *D&D3*, et certains choix de design viennent même de *D&D4*. La simplicité des règles rappelle les boîtes rouges et bleues de D&D, alors que le ton employé, l'ambiance et les choix graphiques ont un parfum de *AD&D2*. De ce fait, et comme on pouvait s'y attendre, les critiques sont nombreuses. Les fans de *D&D4* regrettent l'abandon des avancées propres à leur version, ainsi que la perte de rigueur et d'équilibre. Ceux de *D&D3* critiquent les approximations et les imprécisions des règles. Ceux de *AD&D* considèrent que tous les mécanismes hérités de *D&D3* sont inutiles et s'éloignent trop de l'esprit initial du jeu. Pour finir, les tenants des versions encore plus anciennes pointent du doigt la complexité excessive des personnages et la frénésie qu'il y a à vouloir les barder de dizaines de petites capacités.

Alors, comment *D&D5* arrive-t-il à tirer son épingle du jeu ? De trois façons à mon avis. D'abord, il bénéficie de la dynamique liée à sa sortie. Il constitue la version officielle et actuelle de D&D. Dans la mesure où la version qui occupait cette place était très controversée, il n'a pas eu beaucoup de mal à s'imposer. Ensuite, les décideurs de chez *Wizards of the Coast* ont eu la bonne idée de diffuser gratuitement la version de base du jeu, opportunément appelée *Basic Rules*\*. Il ne s'agit pas d'une version de démonstration tronquée de plusieurs éléments indispen-

sables, mais d'une version complète et pleinement fonctionnelle, une version dont la seule limitation tient dans le choix restreint de classes et de races par rapport à la version payante. Outre que cette tactique incite les joueurs réticents à découvrir le jeu, elle a aussi l'avantage de venir concurrencer les clones gratuits sur leur propre terrain. Pour finir, les concepteurs de *D&D5* ont eu la sagesse et l'humilité d'interroger les racines du jeu, de se demander

qui joue à D&D et pourquoi. La simplicité des règles, la richesse des personnages et l'ambiance qui transparaît à travers les textes et les images ne sont pas là par hasard. Elles correspondent à un style de jeu « moyen » qui est celui de l'âge d'or commercial de D&D (en gros l'époque de *AD&D2*). Si *D&D5* réussit finalement son pari de reconquérir au moins partiellement la communauté D&D, ce ne sera peut-être que parce qu'il est en phase avec la pratique d'un

joueur moyen, un joueur qui ne cherche ni l'excellence technique, ni les idées révolutionnaires, ni le respect d'une pureté originelle largement fantasmée, mais simplement à vivre des aventures hautes en couleur dans un monde imaginaire plein de merveilles, sans se prendre la tête.

ENTHOUSIASME



Nolendur

## Les deux autres livres des règles

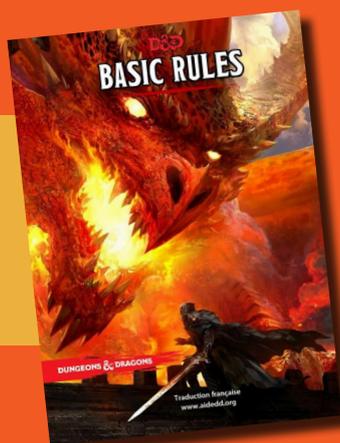


Le manuel des monstres



Le guide du maître

\* Vous pouvez télécharger gratuitement une version française des règles « *Basic Rules* » sur le site [AideDD](http://AideDD)



Une traduction française ? Il y a peu de chance qu'une traduction arrive un jour dans nos boutiques. Jeremy Crawford (game designer du jeu) indique dans une interview parue dans le [Casus Belli #13](#), que si une traduction avait du avoir lui elle serait apparue en même temps que la version américaine... En gros sortir une traduction tardivement nuit aux ventes de ladite traduction car les rolistes ont investi dans la version VO et rare sont ceux à racheter les livres traduits. Il ne faut pas oublier que *Pathfinder* avait dépassé *D&D4* en termes de vente et que cette version était celle de « la dernière chance », forcément WOTC a voulu minimiser les coûts, équipe restreinte et aucune traduction. Donc les chances de voir un jour une traduction sont très minces et il est peu pensable qu'une grosse boîte comme *Hasbro* / WOTC passe par un site participatif comme [kickstarter](#). Le seul point positif est que D&D5 marche bien (les trois livres de règles ont tous été en tête des ventes sur *Amazon*), mais WOTC vient de réduire l'équipe de développement de 10 à 8 membres et d'annuler la sortie d'un prochain supplément : « *Adventurer's Handbook* », ce qui est une nouvelle plutôt inquiétante.

## Nouvelle version, nouveaux logos !



# Épées & Sorcellerie 2

Un peu plus de 5 ans après l'édition initiale, le premier quasi-clone français revient sur le devant de la scène avec une nouvelle version. Cette deuxième édition reflète bien l'évolution de la scène *old-school* dans l'intervalle de cette demi-décade : l'esprit n'a pas changé, mais l'ensemble a gagné en structure, en profondeur et en diversité. Sans perdre plus de temps, rentrons dans le vif du sujet : qu'est-ce que cette seconde mouture apporte de plus ?

*N. B. : Pour plus d'informations sur la première édition d'Épées et Sorcellerie et pour une présentation générale, reportez-vous au dossier rétro-clones du deuxième numéro de la Gazette du Donjon, page 46.*

## Un ouvrage clarifié

Le chapitre sur le combat a été simplifié pour être plus compréhensible pour les débutants et les joueurs ne s'étant jamais plongé dans le wargame originel de Gyax et Arneson, *Chainmail*, qui a particulièrement influencé le déroulement des affrontements dans *Épées et Sorcellerie*. Le chapitre sur les trésors, quant à lui, a vu sa partie concernant les objets magiques être entièrement remaniée afin d'être plus utile aux arbitres durant les séances, grâce à des tables aléatoires et des conseils divers. Enfin, de nombreuses modifications ont été effectuées par les relecteurs afin de reformuler ou de corriger des fautes.

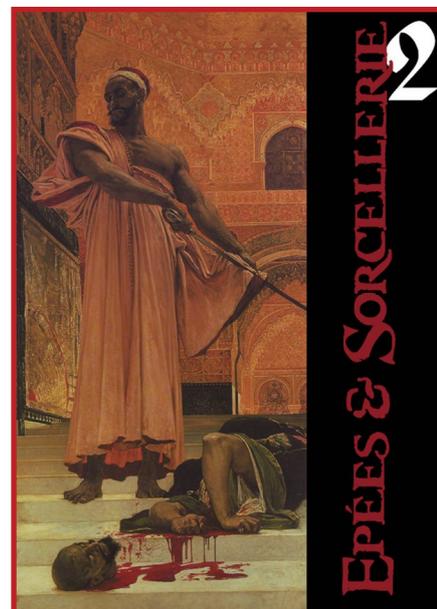
C'est donc une deuxième version qui gagne en professionnalisme et en clarté.

## Un système personnalisable

Les ajouts de la deuxième version d'*Épées et Sorcellerie* sont surtout les nombreuses règles optionnelles qui émaillent les chapitres du livre. Loin d'être uniquement de simples variantes, elles participent chacune à donner une ambiance différente au système de jeu.

Par exemple, dans le chapitre de création de personnage on trouve différentes options, les personnages héroïques (avoir un score de caractéristique à 12) et les personnages biclassés. Toutes les races usuelles de la « vanilla fantasy » (terme utilisé par les anglophones pour caractériser les univers traditionnels de D&D, c.à.d. *les Royaumes Oubliés*, etc.) sont présentes. Le Voleur fait son apparition dans les règles du jeu, et avec lui trois variantes du Prêtre : l'Ermite, le Clerc et l'Anti-clerc. Le chapitre du combat propose des variations pour jouer des personnages de romans de cape et d'épée, tandis que les règles de magie sont déclinées pour des univers *low* ou *high fantasy*.

Enfin, de nombreux sorts et monstres adaptés des suppléments des règles originelles de 1974 ont été adjoints, là aussi dans un objectif de diversité : des créatures quasi-divines (de l'Orient et de l'Occident) aux adversaires humains en passant par d'étranges créatures qui ne dépareilleraient pas dans du gonzo et des grands classiques de D&D, le bestiaire a été largement augmenté et il y en a pour tous les goûts !



## Un rétro-clone dynamique

La plupart des ajouts de cette seconde version proviennent de documents mis à disposition par des fans. On peut citer entre autres des tables de conversions (du fait de son utilisation exclusive de dés à six faces, E&S a une échelle de Classe d'Armure différente des autres clones de D&D) permettant d'adapter facilement des scénarios issus d'autres jeux, des corruptions pour les lanceurs de sorts et deux mini-donjons, *la Tombe d'Ulgubash* et *le Dieu putréfié*.

Mais de nombreux autres scénarios – prenant place dans le *Dodécaèdre* – et aides de jeu (des tables d'interdits religieux, une liste d'équipement agrandie, un guide pour créer un univers *Sword & Sorcery*) sont disponibles sur le net, témoignant du dynamisme de ce jeu promis à un bel avenir !

## ENTHOUSIASME

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

*Ungoliant*

**Épées et Sorcellerie 2** est un quasi-clone français écrit par Nicolas Dessaux et publié sous licence OGL

**Éditeur** : Frightful Hobgoblin

**Date de publication** : novembre 2013

En téléchargement gratuit :

[Ici](#)

Ou le faire imprimer :

[Lulu](#)

# La tarte à Bodon & Gustaphine

PAR CASEONE



*Vous pensez connaître le secret de la tarte à Bodon & Gustaphine ? Écoutez tout de même cette version de l'histoire. Vous pourriez être surpris...*

**E**n cette belle journée d'été qui touchait à sa fin, le soleil illuminait encore de mille feux le petit village de Branchenoyer, le parant d'un large dégradé de couleurs ocres.

Situé au milieu de vertes collines, la petite communauté de semi-hommes pouvait compter sur une nature généreuse et abondante. Le soleil estival avait profité aux fruits et légumes de saison qui emplissaient les étals des paysans de la région. Les bœufs, cochons et volailles s'engraissaient pour le plus grand bonheur des éleveurs. Bref, il faisait vraiment bon vivre à Branchenoyer et toutes et tous étaient heureux d'y vivre en paix, à l'abri des convoitises de leurs lointains voisins.

Pourtant, tout n'était pas aussi paisible qu'en apparence. En effet, chaque année était organisé en cette période un grand concours culinaire. Les meilleurs pâtissiers de la région venaient pour ici concourir et être sacré pour un an et un jour : Meilleur pâtissier de Branchenoyer.

Dans la cuisine de l'auberge de « la Vignefolle », mise gracieusement à disposition par son heureux propriétaire Pépin Souboc, Bodon et Gustaphine sentaient

monter en eux la pression du concours. C'était enfin à leur tour de réaliser leur recette et le gong sur la place du village venait de sonner le début du compte à rebours.

Le couple de cuisiniers avait fait un long trajet pour concourir (encore que la notion de distance puisse grandement varier, selon que vous êtes un semi-homme ou pas) et ils apportaient avec eux un grand savoir-faire ainsi qu'une rigueur à faire froid dans le dos (mais là encore, la notion de rigueur chez les semi-hommes, ...).

Bodon s'attachait à préparer une pâte sablée dont il avait le secret. Les œufs de sa tante Camellia étaient bien gros et pondus la veille, le beurre avait une belle couleur jaune qui ne laissait présager que le meilleur, la pureté de sa farine fleur était indéniable.

Gustaphine, de son côté, choisissait les pommes avec affection avant de les éplucher et de couper en tranches fines les quartiers du fruit. Les produits choisis ainsi que les techniques adoptées étaient le fruit de longues nuits de réflexions et surtout d'une multitude d'essais dans leur pâtisserie.

C'est tout naturellement qu'au bout d'une bonne demi-heure, Bodon enfourna la magnifique tarte tant attendue. Gustaphine retourna le sablier destiné au temps de cuisson et nos deux pâtissiers purent enfin souffler un peu.

Tout était en place, ils avaient répété maintes et

*maintes fois l'exercice afin d'être proches de la perfection. Leur fameuse tarte aux pommes était au four et le temps de cuisson s'achevait. Elle allait faire un malheur auprès du jury. Malheureusement il est des choses qu'on ne peut prévoir, et encore moins imaginer...*

*La cuisine de l'auberge était habitée depuis de très nombreuses années par une famille d'êtres minuscules qu'on appelait les faeries. En réalité, il s'agissait là d'une particularité du village de Branchenoyer qui abritait une forte communauté de lutins, farfadets et autres créatures féériques, mais cela est une autre histoire.*

*Comble de malchance pour notre couple de cuisiniers, Boursifflon, le chef de famille des lutins, n'était pas d'humeur égale et s'était levé du mauvais pied en cette fin de journée (eh oui ! Les lutins aiment pratiquer la « grasse-journée », comme ils disent).*

*Le jeune propriétaire de l'établissement n'ayant pas eu la présence d'esprit de prévenir les lutins de l'organisation du concours et Boursifflon en était particulièrement agacé. Où était son bol de lait de chèvre bien frais ? Et ses biscuits sablés au beurre ? En effet, Pépin Souboc et les membres de sa famille avaient pris l'habitude de gâter leurs « hôtes », et il n'était pas de bon augure de laisser des lutins le ventre vide dans une auberge.*

*Tout commença par le bois dans le four qui se mit à fumer, tel du bois vert. Bodon et Gustaphine ouvrirent toutes les fenêtres de la cuisine afin de permettre à la fumée de s'évacuer rapidement. C'est à ce moment-là qu'un terrible courant d'air fit claquer violemment la porte de la cuisine. Bien entendu le portrait peint de l'arrière grand-mère de Pépin, fixé par un simple clou au mur, ne résista pas au choc. Le cadre tomba et percuta un bol d'huile de noisettes qui se répandit sur le plan de travail et sur le sol. Bodon jura tout en gesticulant frénétiquement, gagné par la panique. Gustaphine quant à elle garda son sang froid et épongea tant bien que mal l'huile.*

*Bodon devait faire vite et retirer sans attendre la tarte du four avant que la fumée ne gâche son goût unique. Ses yeux pleuraient et piquaient, mais Bodon se concentra au maximum sur la tarte. Délicatement il la retira avec la pelle du four et recula doucement.*

*Malheureusement, l'un de ses sabots glissa sur le reste d'huile répandu sur le sol. La tarte aux pommes fut projetée en l'air et Bodon lâcha la pelle en retombant sur les fesses.*

*Et là, comme dans un éclair de génie, Gustaphine saisit le moule à tarte d'une main et se jeta par-dessus Bodon en hurlant de rage. Le ralenti de la scène aurait été splendide au cinéma, mais par manque de moyens, je vous demande un peu d'imagination afin de visualiser la scène.*

*La chute fut terrible ! La détente n'étant pas le point fort des semi-hommes, Gustaphine percuta de plein fouet Bodon tout en fermant les yeux, le bras tendu tenant fermement le moule à tarte. Après le choc, un silence profond retomba. Lorsque nos deux semi-hommes ouvrirent les yeux, la fumée avait disparu. Miracle ! Le bras encore tendu nerveusement et la main ferme, Gustaphine découvrit la tarte aux pommes reposant à l'envers dans son moule.*

*Le couple de pâtisseries se remit de ses émotions et c'est avec beaucoup de soulagement qu'ils présentèrent, quelques minutes plus tard, une tarte aux pommes retournée au jury.*

*La suite, vous la connaissez... Le jury récompensa le goût, mais aussi l'audace des deux pâtisseries. Le grand prix de Branchenoyer leur fut attribué pour un an et un jour. Une grande fête clôtura cette longue journée dans la joie et la bonne humeur, au plus grand plaisir de Bodon et Gustaphine.*

*« Toute ressemblance avec une certaine tarte à Teuton, n'est qu'une pure coïncidence... »*

*Une nouvelle de Caseone  
Illustration : David Teniers*

# DE PLOMB ET D'ÉTAIN

## LE GUERRIER

Un guerrier est par définition une personne engagée dans la guerre. Dans les sociétés tribales dites primitives, tout homme en état de se battre se devait de défendre son clan en cas d'attaque. Sans retranscrire l'histoire de la guerre - cette gazette n'y suffirait pas - de tout temps, nombre d'hommes et de femmes ont dû prendre les armes pour se défendre ou pour attaquer. C'est dans la nature humaine que de convoiter ce que le voisin possède, et tous les moyens - dont la guerre - sont bons pour s'en emparer. Quel que soit le nom qu'il prend, soldat, mercenaire, troupier, homme d'armes, gendarme, le guerrier guerroye. Tous font la guerre de manière différente, pour des motifs différents, mais le résultat reste le même.

Dans notre petit univers ludique, lorsqu'on parle de guerriers, d'autres termes viennent se greffer à ce vocabulaire. Il s'agit du ranger, du paladin, du cavalier, du barbare et bien d'autres encore... Citons aussi le samouraï pour nos amis d'Oriental Adventures.

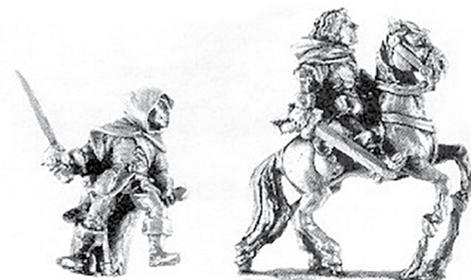
Figure emblématique des jeux de rôle médiévaux, le guerrier lourd constitue l'épine dorsale de tout groupe d'aventuriers classique. Armé d'une épée, et souvent d'une armure dès ses débuts, il est taillé pour tenir coûte que coûte sa position face à toute mauvaise rencontre. Le guerrier est la classe de personnage la plus répandue ; elle est certainement la plus accessible pour un joueur débutant et la moins contraignante. Ne nous méprenons pas, simple et facile à jouer ne veut pas dire qu'il s'agisse de la classe la moins intéressante, et ce, quel que soit le jeu pratiqué.

Assez parlé ! Partons faire un petit tour avec plusieurs héros. De nombreuses figurines qui illustrent ces deux pages sont représentatives de toutes les époques, des années 80 et d'avant, et la plus récente, de 1989. La peinture est d'époque, elle aussi. Cela nous permet d'apprécier l'évolution, en plus de vingt ans, des critères de goûts, de formes et de couleurs.

Il semble que dans les années 80, au vu des figurines présentées ici, c'est la marque Citadel qui remportait le plus de suffrages.



Marauder, citadel  
Source : Rag-Naroth



ME 12 Strider : ARAGORN THE RANGER

**Le Ranger !** Celui du LOTR tiré du blister Citadel, réf ME12.

Source : Phanou36



La force brute, au sens noble du terme ! **Le barbare**, le vrai, celui qui pose la question après avoir abattu son glaive. Tiré de la boîte *Fantasy Warriors* de chez Grenadier.

**Madame Annabella Belli**, une guerrière de toute beauté.

Source : Myvytrian



Voici une transformation ou plutôt un détournement de race. Cette figurine est issue de la boîte **Elves Noirs de Menzoberranzan** ref 10-551 de chez Ral Partha. L'épée est venue remplacer la masse d'arme d'origine et voici comment une matrone drow devient une guerrière elfe gris.

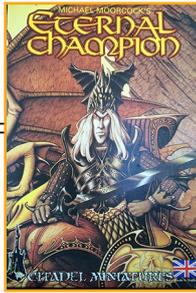


Source : Romulf le Blanc



**Le Nain Blanc** de John Sibbick. Figurine éponyme du célèbre magazine *The White Dwarf*. Elle fait ici la couverture du numéro 1 de la version française de la revue figurine de la marque *Citadel*.

Source : Thorin , Roi sous la Montagne



**Elric de Melniboné et Elric Kinslayer** (comme écrit sur la boîte, mais il se peut que ce soit une mauvaise orthographe pour « Kingslayer ») de la marque *Citadel Miniatures*. Ils sont issus de la boîte *Eternal Champion* en hommage à Mickael Moorcock. Elric est ici dans une version sans bouclier.

Source : Vella La Cava

**Le chevalier de Dol Amroth**, ici à pied (vendu dans un blister avec la version à cheval). Surtout ne vous fiez pas au calme du cygne sur le heaume... Son propriétaire est redoutable. Figurine *Citadel* de la série *Lord of The Ring* ME75 de 1986.

Source : Armodelf



Deux figurines de la gamme *Ral Partha*. **Le Paladin et l'anti Paladin**.

Le socle fait partie de la figurine.

Source : Vella la cava



**Barbare et Guerrier antique**, socle plomb (pré-slotta), marque *Citadel*.

Source : Outsider



**Mira la téméraire** *Confrontation*

Source : Rag-Naroth



**ARMAGEDDON !** Eh bien oui ! Il s'agit bien d'une marque française, dont le guerrier elfe de Ronny est un digne représentant.

Société nantaise qui vit le jour en 1987 et qui à ma connaissance a produit une gamme de 21 figurines, dont 11 sur le thème des elfes, puis les séries « les Aventuriers » et « les seigneurs de la Mer » en 1988.

Présentées en avant-première au salon des jeux de réflexions de Paris de 1987, elles devaient être rapidement disponibles en boutique spécialisée...

Mais il semble que l'aventure se soit rapidement arrêtée. Dommage, car les figurines étaient détaillées et bénéficiaient d'une gravure extrêmement précise tout en étant faciles à peindre.

Les elfes de la marque, sans renier des racines très classiques (les elfes Noldor de JRR Tolkien), sont immédiatement reconnaissables par leur parti-pris d'originalité et de crédibilité qui se retrouve dans l'ornementation, très fine. Tout ceci mis en valeur par le style « ligne claire », une posture de la figurine qui donne une vision élancée du personnage.



Publicité parue dans Casus Belli n°46

**Guerrier Elfe**, figurine de la marque française *Armageddon* - 1987

Source : Ronny



**Shaad, Reaper**

Source : Rag-Naroth

**Plus proche de nous**

On trouve désormais de nombreuses marques qui proposent de très beaux modèles de figurines. Ainsi Reaper, Hasselfree, Rackham - par le biais de sa gamme *Confrontation* - Alkemy, Avatars of War, Myrmidon Miniatures, Mirliton Fantasy (Grenadier) et j'en passe, produisent à nouveau de très belles figurines, riches en détails. Certaines marques proposent également des figurines pré-peintes mais le faible intérêt qu'elles suscitent chez les joueurs, en raison de leur prix élevé, fait qu'elles sont devenues difficile à trouver.

Quelques sites :

- <http://www.mirliton.it/>
- <https://www.coolminiornot.com/shop/>
- <https://www.reapermini.com/>
- <http://www.solegends.com/>
- <http://otherworldminiatures.co.uk/>
- <http://www.donjondudragon.fr/>

Par Vella la cava

## EYE OF THE BEHOLDER II



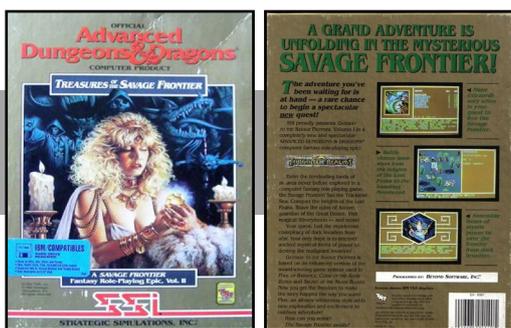
Le mal semble à nouveau menacer la cité d'Eauprofonde. Khelben fait appel à vous afin d'enquêter sur des événements étranges qui se sont produits ces derniers temps, aux abords du temple de Darkmoon. *Eye of the beholder II : The legend of Darkmoon* est à la hauteur du volet précédent. Le moteur du jeu reste identique, les graphismes ainsi que l'environnement sonore sont de qualité pour l'époque. Vous pouvez importer les personnages de *Eye of the beholder I* (qui couvrait les niveaux 1-6) et les « monter » jusqu'au niveau 13. La durée de vie du jeu a considérablement augmenté et les donjons sont nombreux et variés. Les monstres sont abondants et les objets magiques rares ; certains sont maudits. Le niveau de difficulté du jeu est particulièrement élevé. Les règles sont toujours celle de AD&D2®.

Éditeur : Strategic Simulations, Inc.  
Développeur : Westwood Studios  
Plateforme(s) : DOS, Amiga, Mega-CD, Super Nintendo, Lynx  
Sortie : janvier 1992  
Genre : jeu de rôle  
Vue : 1<sup>e</sup> personne  
Règles : AD&D2®  
Série : « Eye of the Beholder »  
Niveaux : 6 à 13  
Univers : Les Royaumes Oubliés®

Graphisme	90 %
Son	85 %
Scénario	90 %
Animation	80 %

INTÉRÊT  
95 %

## TREASURE OF THE SAUVAGE FRONTIER



Suite de *Gateway to the Savage Frontier*, vous allez à nouveau être menacé par le Zentharims et autres dangers en tout genres. Il n'y a pas qu'une histoire linéaire dans *Treasure of...* mais une multitude de mini-scénarios imbriqués les uns avec les autres. Cela donne une aventure riche en rebondissements. C'est l'attrait essentiel de ce jeu car le reste est de piètre qualité (graphisme, sons et animation). Ce jeu garde un système qui à déjà fait ses preuves, aucune innovation, juste un ajout de nouveaux monstres, sorts et objets magiques. Les règles sont toujours celle de AD&D2®.

Éditeur : Strategic Simulations, Inc.  
Développeur : Stormfront Studios  
Plateforme(s) : DOS, Amiga  
Sortie : avril 1992  
Genre : jeu de rôle  
Vue : 1<sup>e</sup> personne et combat en 3D isométrique  
Règles : AD&D2®  
Série : « Savage Frontier »  
Niveaux : 6 à 13  
Univers : Les Royaumes Oubliés®

Graphisme	65 %
Son	30 %
Scénario	95 %
Animation	45 %

INTÉRÊT  
70 %



## THE DARK QUEEN OF KRYNN



Troisième épisode des « Champions de Krynn », *The Dark Queen of Krynn* va vous opposer à la reine diabolique. Vos héros commenceront au 12<sup>e</sup> niveau et pourront progresser jusqu'au 30<sup>e</sup>. Les combats sont légion et la magie occupe une place importante dans le jeu, tant par les sortilèges lancés que par les objets magiques et créatures rencontrés (draconiens, morts-vivants, dragons...).

La réalisation évolue, les graphismes sont désormais en 320 x 200 et en 256 couleurs. L'environnement sonore est en progrès mais les bruitages restent répétitifs.

Éditeur : Strategic Simulations, Inc.  
 Développeur : Strategic Simulations, Inc.  
 Plateforme(s) : DOS, Amiga, Macintosh  
 Sortie : juillet 1992  
 Genre : jeu de rôle  
 Vue : 1<sup>e</sup> personne et combat en 3D isométrique  
 Règles : AD&D2®  
 Série : « Trilogie des champions de Krynn »  
 Niveaux : 12 à 30  
 Univers : Dragonlance®

Graphisme	70 %
Son	65 %
Scénario	70 %
Animation	70 %

INTÉRÊT  
75 %



## EYE OF THE BEHOLDER III



Troisième épisode de la série et le premier traduit en français. Votre aventure commence par la création d'un groupe de quatre personnages de 10<sup>e</sup> niveau. L'histoire a peu de rapport avec les deux premiers épisodes, le dragon étant mort à la fin du numéro deux, le groupe d'aventurier se lance dans une nouvelle quête.

Le jeu est en VGA 256 couleurs et la réalisation reste identique aux épisodes précédents.

Westwood n'est pas de la partie et cela se ressent dans le jeu. Cet opus est sûrement le moins bon de la série mais ça reste un « hit ».

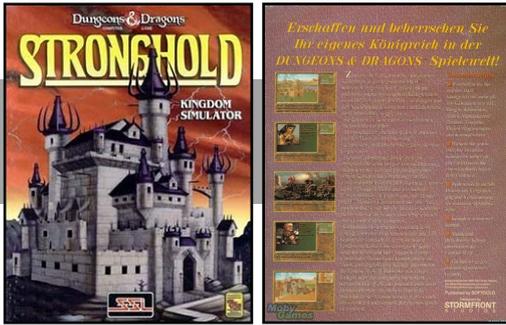
Éditeur : Strategic Simulations, Inc.  
 Développeur : Strategic Simulations, Inc.  
 Plateforme(s) : DOS et Windows  
 Sortie : juin 1993  
 Genre : jeu de rôle  
 Vue : 1<sup>e</sup> personne  
 Règles : AD&D2®  
 Série : « Eye of the Beholder »  
 Niveaux : 6 à 13  
 Univers : Les Royaumes Oubliés®

Graphisme	75 %
Son	65 %
Scénario	75 %
Animation	80 %

INTÉRÊT  
78 %



## STRONGHOLD



Éditeur : Strategic Simulations, Inc.  
 Développeur : Stormfront Studios  
 Plateforme(s) : DOS et Windows  
 Sortie : septembre 1993  
 Genre : Stratégie en temps réel, jeu de rôle  
 Vue : 3D  
 Règles : D&D®



Une bouffée d'air frais parmi les produits SSI. Un jeu mêlant stratégie, gestion et jeu de rôle, le tout en 3D. Une sorte de Simcity à la sauce Donjons & Dragons®.

Après avoir choisi votre baronnie et placé votre château, vous allez déterminer les caractéristiques de votre personnage, ce qui définira la catégorie de combattant que vous attirerez. Votre alignement sert à connaître vos objectifs/conditions de victoire.

Vous devez gérer entièrement votre domaine, habitations, fermes, tavernes... sans oublier tout ce qui traite du combat (recrutement de combattant, l'entraînement...) car nombreux de vos voisins sont hostiles et la quantité d'affrontements en découle. Un autre facteur important du jeu concerne les saisons. Chacune d'elles influe sur les ressources ; pensez aux réserves pour l'hiver.

Stronghold fut l'une des bonnes surprises de l'année 1993.

Graphisme	70 %
Son	80 %
Durée de vie	90 %
Animation	60 %

INTÉRÊT  
85 %



## DARK SUN SHATTERED LANDS



Éditeur : Strategic Simulations, Inc.  
 Développeur : Strategic Simulations, Inc.  
 Plateforme(s) : DOS  
 Sortie : octobre 1993  
 Genre : jeu de rôle  
 Vue : Top-down  
 Règles : AD&D2®  
 Série : « Dark Sun »  
 Niveaux : 1 à 9  
 Univers : Dark Sun®

Si vous avez aimé les précédentes séries comme *Pool of Radiance*, vous retrouverez avec cette nouvelle franchise S.S.I, le même type d'ambiance et de réalisation. La grosse évolution étant un jeu parfaitement adapté aux ordinateurs 16 bits.

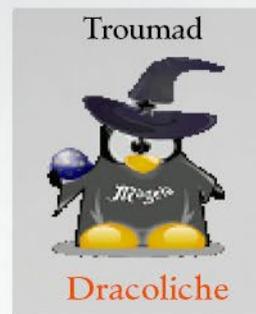
Malgré un scénario linéaire, la richesse de l'univers apporte son lot de surprises, c'est un monde dangereux où la trahison est monnaie courante. Les dialogues sont particulièrement importants et les négliger vous ferait passer à côté d'informations essentielles.

Graphisme	80 %
Son	55 %
Scénario	70 %
Animation	70 %

INTÉRÊT  
80 %



# 20 questions à un Maître du Donjon



## 1 - Depuis quand maîtrises-tu ?

Troumad : Peu de temps après avoir été initié aux JdR avec Donjons et Dragons. J'ai été initié en 1983 avec je ne sais quelle boîte, mais ce n'était pas du ADD. En effet, après, je me souviens dans la cours de récré des copains en extase devant la nouvelle version des règles qu'avait ramenée un copain de l'étranger. C'était le livre du joueur en anglais.

Je dirais que c'est en 1984 que j'ai fait mon premier scénario que j'avais écrit moi-même en utilisant les monstres du FF.

Mes premiers scénars étaient toujours des mondes clos. Ce premier dont j'ai perdu la trace était dans une faille avec un petit village. Il était impossible à mes joueurs niveau 1 de monter aux falaises car des guêpes géantes y nichaient accompagnées de quelques styrges. Le but était de comprendre que pour mettre fin à je ne sais quelle malédiction, il fallait trouver et fermer une tombe. J'avais placé quelques monstres sur le chemin, une petite recherche à faire dans le village et un labyrinthe pour trouver la tombe.

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

L'envie d'écrire, de diriger. J'aime mener un groupe, expliquer à des personnes. C'est sûrement pour ça que je suis devenu prof !

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

ADD2 qui est pour moi la continuité de ADD1 : à la fin, on avait indifféremment les règles de ADD1 et ADD2 autour de la table sans trop faire de différence. Je savais que certaines tables étaient dans le livre du maître d'ADD comme celle des âges des persos ou celle de la longueur des armes. Que d'autres étaient dans le livre du joueur de ADD2 comme les compétences. Les sorts étant plus nombreux dans les règles d'ADD2, on utilisait les livres d'ADD2 pour les sorts. Quand on voyait une différence entre les règles, on appliquait celles d'ADD2. Comme par exemple les XP pour monter en niveau, le nombre de sorts du druide, le calcul des pourcentages du voleur.

## 4 - Quels sont tes univers préférés ?

Le mien ! Quand j'étais étudiant, je ne savais pas trop que des univers avaient été créés : on était isolé sur notre campus. Je connaissais juste Laelith où j'ai un peu joué.

Depuis l'an dernier, je lis la saga des Royaumes oubliés : j'aime bien. Mais elle a été traduite en français après la fin de mes études ou juste à la fin.

J'aimais bien aussi Glorantha de RuneQuest : j'avais deux formidables maîtres Janus et QRB (en espérant qu'ils tombent sur cette revue) qui maîtrisaient de façon surprenante le monde...

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

La connaissance du monde dans lequel il fait jouer. La diplomatie pour l'adaptation en douceur des règles qu'on ne maîtrise pas toujours.

L'adaptation aux idées des joueurs est aussi importante : leur permettre de faire des choses originales qui sortent des règles.

Finalement laisser la place à l'imagination des joueurs pour animer le suspense dans la bonne humeur.

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

Correct au moins. J'ai eu des ratés comme de bonnes réussites.

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

En campagne ! Ceci dit, ma première campagne a débuté en « one shot » avec des camarades dont certains ont été initiés parce qu'ils ne savaient que faire le WE sur le campus, perdus loin de chez eux. À force de jouer avec les mêmes joueurs, j'ai commencé à concevoir mon monde autour des premiers scénars Casus que j'ai fait jouer. C'est donc sans le vouloir et surtout sans le chercher que j'ai débuté ma campagne et commencé par imaginer mon monde. Je suis devenu maître du jeu du groupe car j'ai commencé à masteuriser étant donné que j'avais plus de photocopies de scénars de casus que les autres qui savaient déjà jouer.

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

Je faisais surtout jouer mes propres modules dans mon propre [monde](#).

Maintenant, je prends plaisir à faire jouer des scénars du commerce. Je vois ce qui manque dans mon monde et dans ces scénars si on veut que ce soit bien complet.

Je dirais surtout que je considérais les scénars casus (ou autre) comme une réserve d'urgence si à un moment, entre copains on voulait se faire un petit « one shot ». Mais il fallait trouver le bon qu'aucun des joueurs ne connaissait.

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

Des scénars que j'ai joués en tant que joueur, que je modifie car je n'ai plus les sources. Sûrement des livres que j'ai lus ; j'en ai lu tellement.

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

Je ne l'étais pas quand je jouais ou masteurais beaucoup. Je le suis maintenant que je joue moins. j'ai plus d'argent que quand j'étais étudiant ; je peux acheter ce que je ne pouvais m'offrir à l'époque.

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

Diplomatie, j'ai de bons souvenirs de partie sans lancer de dé. Frapper sur des monstres pour trouver les trésors ne peut être que la conclusion d'une recherche, d'une intrigue ou peut signifier qu'on n'a pas trouvé l'astuce pour éviter le combat. J'ai beaucoup de scénars qui se sont conclus par : ils s'en sortirent en catimini avec les plans du coin et envoyèrent les forces du roi faire le ménage.

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

Il est vrai que parfois les événements sont écrits. C'est là que cette notion intervient : il faut faire croire que c'est par hasard que ça arrive.

Sinon, je joue aussi dé sur table parfois.

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

J'en tue rarement. Mais ça arrive parfois. Mes joueurs sont plutôt des futurs héros.

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

Si je connaissais par cœur les règles je pourrais me permettre d'être inflexible. Mais je ne connais pas assez les règles. Par contre, c'est normal que ce soit le maître qui tranche : c'est son rôle.

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

Je ne sais pas toujours d'où viennent les règles que j'utilise. Parfois j'apprends qu'elles sont officielles. Mes sources sont parfois des manuscrits photocopiés.

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

Il faut savoir improviser car les joueurs ne font pas souvent comme on a prévu. Mais une improvisation totale ne me convient pas. J'ai trop peur de faire des choses incohérentes (encore plus que d'habitude).

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

Le moins possible. Même si je sors toujours du cadre prévu, j'essaie de tout écrire avant.

### 18 - Le meilleur souvenir de partie ?

Un bon délire autour d'un [scénario pour débutants](#). Pendant un mariage où l'équilibre est rompu car le prêtre « sage » (Athéna) a été kidnappé et le prêtre « moins sage » (Dionysos) a été aidé par un PJ prêtre débutant de Dionysos à faire boire l'assemblée un peu plus que prévu. On n'a pas eu besoin de beaucoup de jets de dés pour rigoler ! Le retour à la réalité a été d'autant plus dur que c'est là qu'ils ont appris la disparition du prêtre d'Athéna avec la gueule de bois.» (et l'url avec les points de suspension au milieu n'est pas bonne).

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

Les PJ qui prennent la mauvaise route en suivant un paquet dans une caravane. L'autre partie de la caravane partait dans une direction non cartographiée ! Ça fait tellement longtemps que je ne sais même plus comment ça a fini !

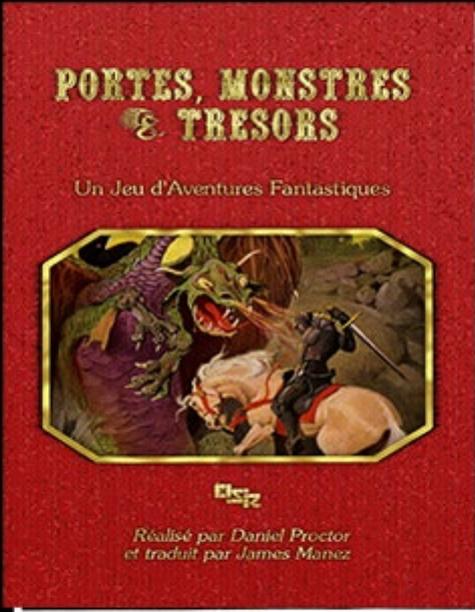
### 20 - Un conseil à donner pour les MD débutants ?

1) Ne pas avoir peur.

2) Savoir ce qu'on va faire

J'ai lancé mon fils quand il avait 12 ans. Je lui ai donné un scénario simple avec les conseils du forum. Il me l'a d'abord fait jouer à moi tout seul, puis après il a recommencé avec des copains et moi car ma présence le rassurait. Depuis, il ne veut plus de scénario déjà écrit : il veut les écrire lui-même.

Selon moi, masteuriser permet de prendre la parole en public, de savoir s'imposer. C'est donc une bonne école. Ça développe aussi le goût de l'écriture si on écrit soi-même ses scénars. Ça développe l'imagination et pousse à la lecture.



**PORTES, MONSTRES & TRÉSORS**  
Une adaptation du jeu Labyrinth Lord de Daniel Proctor  
<http://www.le-scriptorium.com>

**PORTES, MONSTRES & TRÉSORS**  
Un Jeu d'Aventures Fantastiques

Réalisé par Daniel Proctor  
et traduit par James Mancez

Ce jeu complet et gratuit en version PDF est une adaptation du contenu en Licence Ludique Libre de Labyrinth Lord, jeu écrit par Daniel Proctor et édité par Goblinoid Games. Comme son modèle, PMT émule les mécanismes de la version B/X de D&D® (celle parue en 1981). Les principales différences viennent de l'ajout de règles optionnelles pour faciliter la vie des joueurs : jet de sauvegarde unique, classe d'armure ascendante, lots d'équipement, etc.

# Les dossiers de la Gazette

## DONJONS & DRAGONS LES RÈGLES AVANÇÉES

### Analyse de la gamme française



Règles **Avancées** Officielles de  
**Donjons & Dragons®**

Les scribes de la gazette passent au crible les « Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons® ».

## Origines

Fin 1977 le premier volume des règles avancées (AD&D®) est publié. Il s'agit du *Monster Manual*, il est suivi l'année suivante du *Players Handbook* puis en 1979 du *Dungeon Master Guide*. Au début AD&D® est prévu pour être la continuité du *Basic Set* de Holmes paru en 1977 également. Mais lors de la publication des règles avancées, Dave Arneson ne figure pas dans les crédits du jeu. Ce dernier entame alors une procédure judiciaire qui oblige TSR à séparer les jeux et en faire deux entités différentes (D&D® et AD&D®).

AD&D® va connaître une croissance frénétique entre 1979 et 1988, avec un pic au milieu des années 80

(D&D® n'aura jamais le même suivi). Elle se termine avec la parution de la seconde édition en 1989.

Le monde de référence reste Greyhawk jusqu'en 1986, date à laquelle Gygax est licencié de TSR.

Par la suite, ce sont les Royaumes Oubliés® qui deviendront le monde de référence des nouvelles productions TSR.

La gamme ayant été traduite tardivement, les suppléments publiés sont peu nombreux comparés à la VO.

### Gamme française :

- 3 livres de règles
- 1 écran
- 7 modules
- 4 suppléments de contexte

## La version américaine

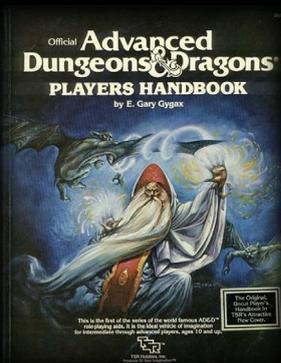
Contrairement au boîtes D&D® les règles avancées n'ont pas connu de révision bien que la couverture des manuels change après la 8<sup>e</sup> ou 7<sup>e</sup> impression. Le texte reste identique hormis l'ajout d'erratas.

La 1<sup>ère</sup> impression du manuel des joueurs en juin 1978

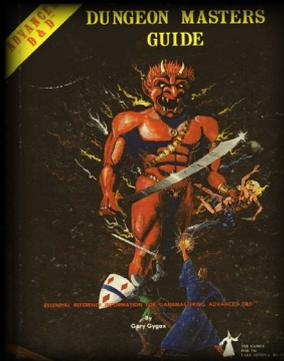


Cette illustration fut utilisée de la 1<sup>ère</sup> à la 8<sup>e</sup> impression

La couverture à partir de la 9<sup>e</sup> impression (utilisée pour l'impression française)

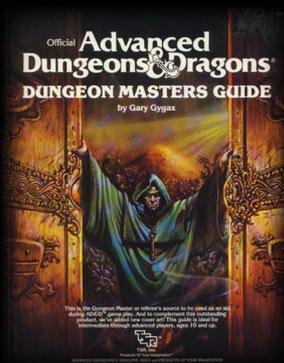


La 1<sup>ère</sup> impression du guide du maître en août 1979

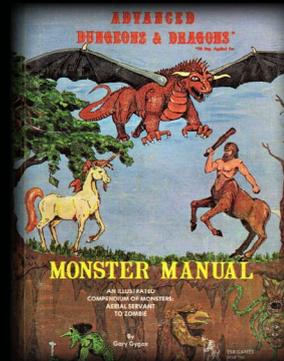


Cette illustration fut utilisée de la 1<sup>ère</sup> à la 7<sup>e</sup> impression

La couverture à partir de la 8<sup>e</sup> impression (utilisée pour l'impression française)



La 1<sup>ère</sup> impression du manuel des monstres en décembre 1977



Cette illustration fut utilisée de la 1<sup>ère</sup> à la 7<sup>e</sup> impression

La couverture à partir de la 7<sup>e</sup> impression (utilisée pour l'impression française)



## La version française

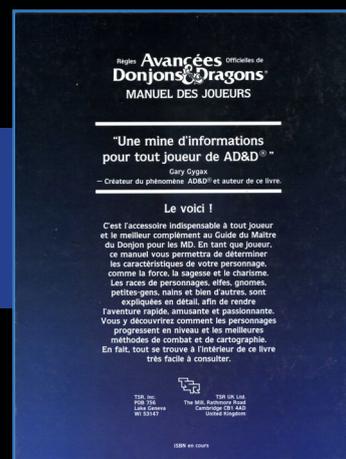
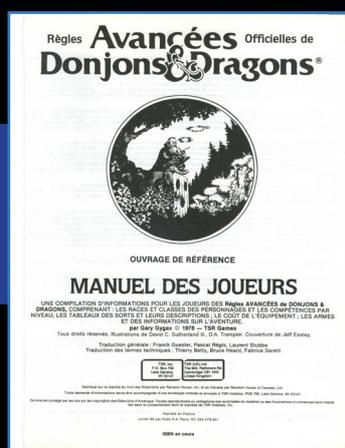
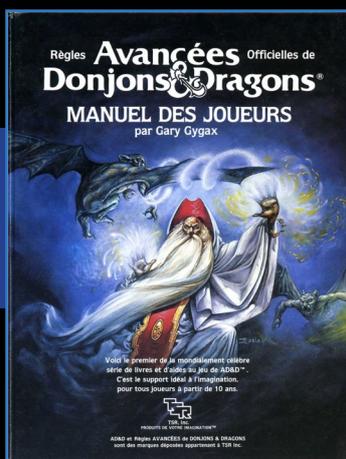
La traduction de la gamme a débuté tardivement, plus de cinq ans après la parution des trois manuels de base. De plus, Transecom a connu de gros soucis de démarrage et des retards récurrents se comptant en mois ! Et quand la société a trouvé son rythme de croisière, AD&D2 poin-

taut le bout de son nez... Il fut question un moment que Transecom traduise les deux versions mais l'adaptation hasardeuse du manuel du joueur d'AD&D2 a sonné le glas des accords entre Transecom et TSR, qui par la suite a confié la gamme française à TSR U.K.

## - Le manuel des joueurs -

### Présentation du manuel des joueurs

Annoncé pour le mois de mai 1986, le manuel des joueurs est arrivé en boutique courant septembre. La couverture correspond à la neuvième impression américaine. Il y eut quatre impressions entre juillet 1986 et septembre 1988.



La page 1 du manuel où figure la date d'impression de l'ouvrage

### la capuche du magicien



Couverture de la VO



Couverture de la VF

Pour une raison inconnue, le magicien présent sur la couverture de la traduction française à le haut de la capuche rogné. Cette étrangeté est présente dans les version francophone et allemande.

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147

TSR UK Ltd.  
The Mill, Rathmore Road  
Cambridge CB1 4AD  
United Kingdom

ISBN en cours

Mentions présentes au dos du livre



Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 2010F

Niveaux : tous

Cadre de campagne : générique

Première impression : 1986 (quatre impressions)

ISBN : inconnu

Auteur(s) : Ernest Gary Gygax

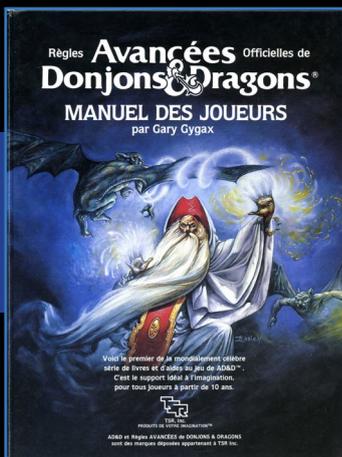
Illustrateur(s) : David C. Sutherland III, D.A Trampier

Illustrateur(s) de couverture : Jeff Easley

Traducteur(s) : Thierry Betty, Franck Guesler, Bruce A. Heard, Pascal Régis, Fabrice Sarelli, Laurent Stubbe

Format : livre à couverture rigide de 128 pages

# Les quatre impressions du manuel des joueurs

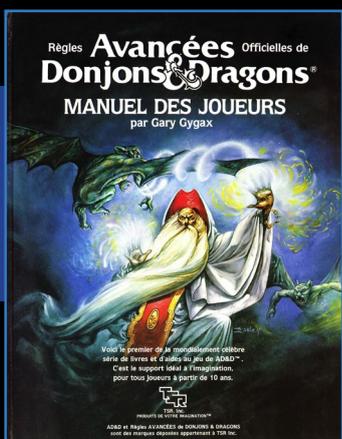


## Juillet 1986 - Première impression

Très attendue, cette version est fidèle à la version US. À noter que la couverture de cette impression est non vernie.

Imprimé en France  
Juillet 86 par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841

ISBN en cours

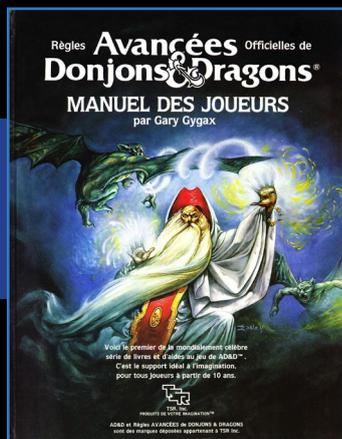


## Juillet ou septembre 1986 - Deuxième impression

La date d'impression reste à déterminer. En effet, celle indiquée en page 1 est identique à celle de la version précédente. À partir de cette impression, la couverture du manuel est vernie.

Imprimé en France  
Juillet 86 par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841

ISBN en cours

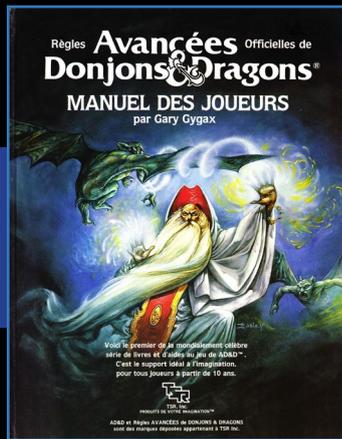


## Juillet 1987 - Troisième impression

Identique à l'impression précédente  
Couverture vernie.

Imprimé en France  
Juillet 87 par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841

ISBN en cours



## Septembre 1988 - Quatrième impression

Identique aux impressions deux et trois  
Couverture vernie.

Imprimé en France  
Sept 88 par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841

ISBN en cours



Il est peu probable que ces deux impressions aient eu lieu le même mois, à moins qu'il n'y ait eu une erreur lors de l'impression et que seulement la (ou les) première série se soient retrouvées avec une couverture non vernie.

Autre piste : ce manuel ayant été très attendu, il est fort probable qu'il se soit vendu rapidement et qu'une deuxième impression ait été lancée peu de temps après la première, genre septembre, et qu'étant donné la date rapprochée entre les deux impressions, il n'ait pas été jugé nécessaire de modifier la date indiquée page 1.

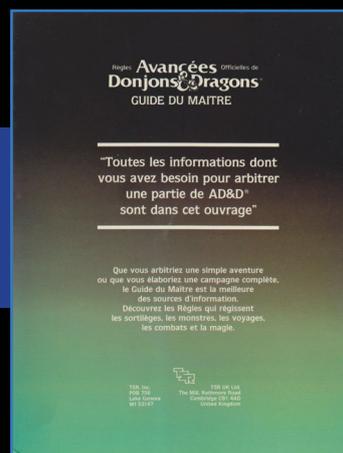
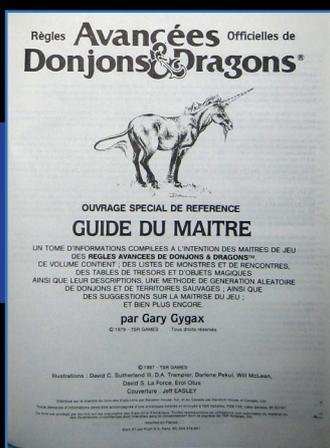
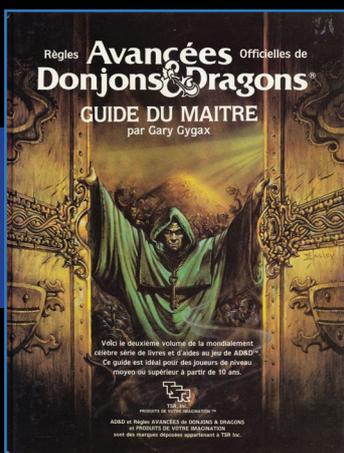


# - Le guide du maître -

Annoncé pour le mois d'avril 1987, le guide du maître est arrivé en boutique en juin. La couverture correspond à la huitième impression américaine. Le guide du maître

est connu en tout deux impressions toutes deux indiquées « mars 1987 ». Il est raisonnable de penser que la seconde eut lieu vers mars 1988.

## Présentation du guide du maître



La page 1 du manuel où figure la date d'impression de l'ouvrage

Imprimé en France,  
Mars 87 par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841

Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons

Code TSR : 2011F

Niveaux : tous

Cadre de campagne : générique

Première impression : 1987 (deux impressions)

ISBN : inconnu

Auteur(s) : Ernest Gary Gygax

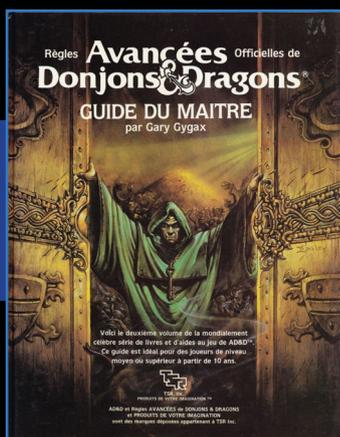
Illustrateur(s) : David C. Sutherland III, David A. Trampier, David S. Diesel, Will McLean, Erol Otus, David S. La Force, Darlene Pekul

Illustrateur(s) de couverture : Jeff Easley

Traducteur(s) : Dominique Monrocq

Format : livre de 240 pages à couverture rigide

## Les deux impressions du guide du maître

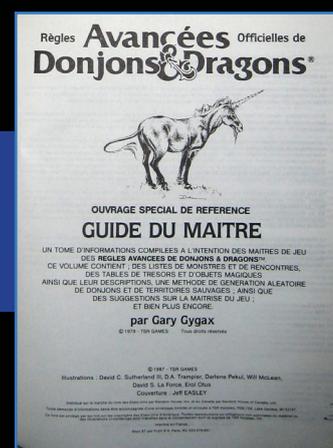


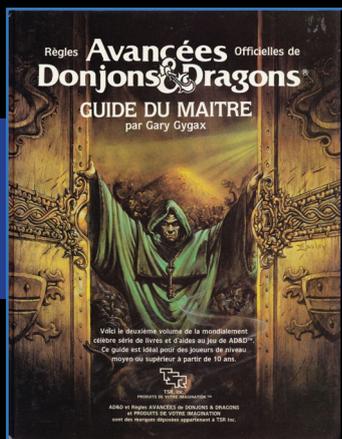
Mars 1987 ou Mars 1988

Cette impression comporte les crédits français en page deux. Il est impossible de savoir s'il s'agit de la première ou de la seconde impression.

Traduction : Dominique MONROCQ  
Coordination : François MARCELA-FROIDEVAL  
Remerciements : Fabrice Aulort, Bruce Heard, Michel Pagel

Les crédits de la page 2

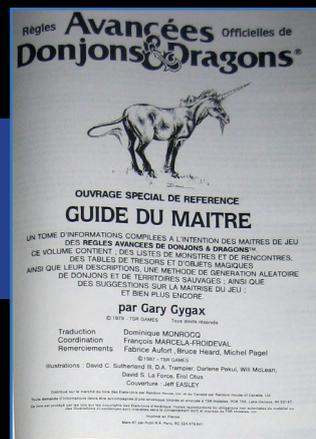




Mars 1987 ou Mars 1988  
 Cette impression comporte les crédits français en pages 1 et 2. Il est impossible de savoir s'il s'agit de la première ou de la seconde impression.

par Gary Gygax  
 © 1979 - TSR GAMES Tous droits réservés  
 Traduction Dominique MONROCCO  
 Coordination François MARCELA-FROIDEVAL  
 Remerciements Fabrice AUFORT, Bruce HEARD, Michel PAGEL  
 © 1987 - TSR GAMES

Les crédits de la page 1



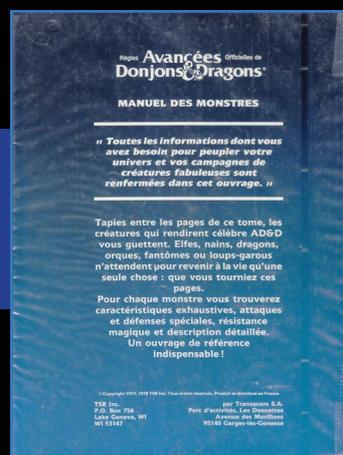
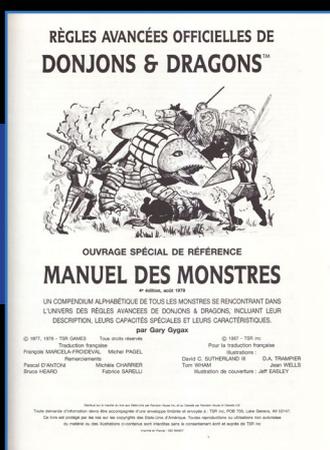
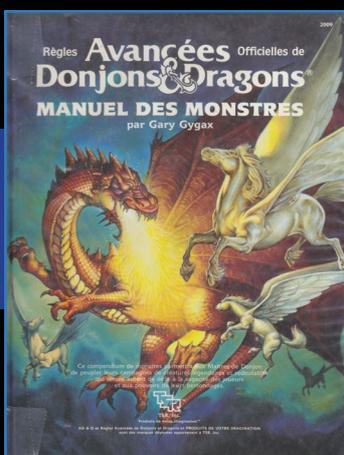
Traduction Dominique MONROCCO  
 Coordination François MARCELA-FROIDEVAL  
 Remerciements Fabrice AUFORT, Bruce HEARD, Michel PAGEL  
 © 1987 - TSR GAMES

Les crédits de la page 2

## - Le manuel des monstres -

Comme les deux livres précédents, le manuel des monstres est arrivé avec du retard en boutique. Il est sorti vers le mois de juin 1988 et n'a connu qu'une seule impression. La couverture correspond à la septième impression américaine.

### Présentation du manuel des monstres



Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
 Code TSR : 2009

Niveaux : tous

Cadre de campagne : générique

Première impression : 1988 (une impression)

ISBN : inconnu

Auteur(s) : Ernest Gary Gygax

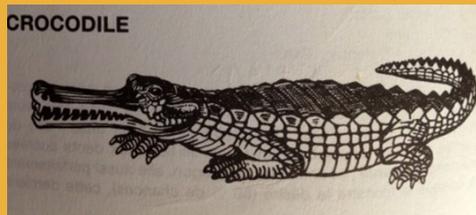
Illustrateur(s) : David C. Sutherland III, David A. Trampier, Jean Wells, Tom Wham

Illustrateur(s) de couverture : Jeff Easley

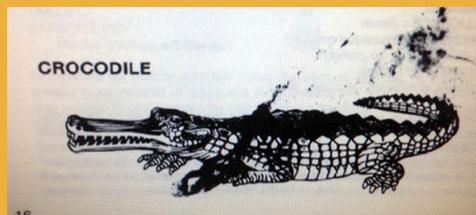
Traducteur(s) : François Marcela-Froideval, Michel Pagel

Format : Livre à couverture rigide de 112 pages

### Une seconde impression ?



Ce crocodile taché ou pas pourrait suggérer qu'il existe une autre impression du manuel des monstres. Si les livres ont été imprimés à l'identique, il est impossible de les différencier... grâce à ce genre de « détails ».

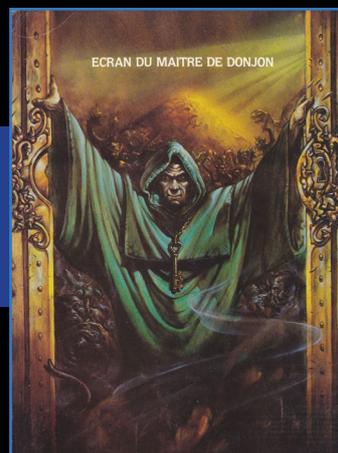
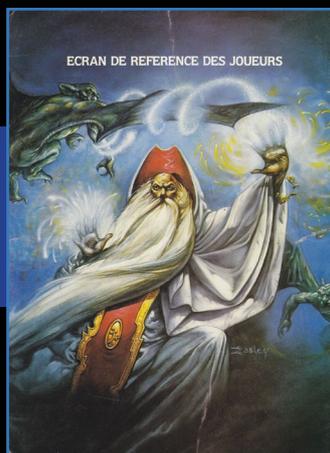
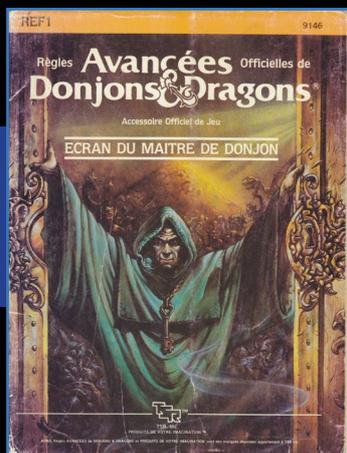


## - L'écran du maître -

Arrivé courant août 1987 en boutique, l'écran du maître est composé de trois volets. Il est fidèle à la version américaine.

Il a connu en tout trois impressions au contenu identique, seules la couleur et la qualité du carton différent.

### Présentation de l'écran du maître



Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 2146 (REF1)

Niveaux : tous

Cadre de campagne : générique

Première impression : juin 1987 (trois impressions)

ISBN : inconnu

Illustrateur(s) de couverture : Jeff Easley

Format : chemise en carton souple ou papier contenant deux écran de trois volets en carton souple

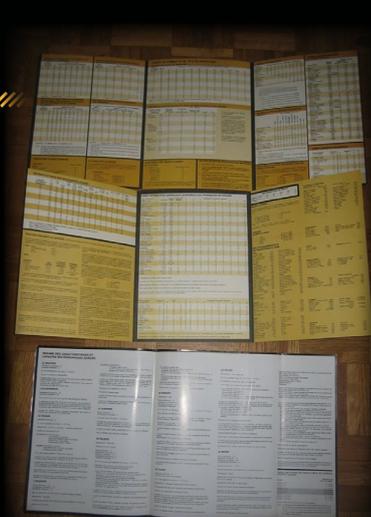


L'ensemble des trois volets

© 1985 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.  
TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147  
TSR UK LTD  
The Mill, Rathmore Road  
Cambridge CB1 4AD  
United Kingdom

© Traduction 1987 TSR Inc. Tous Droits Réservés  
Imprimé en France par Publi R.A. Paris

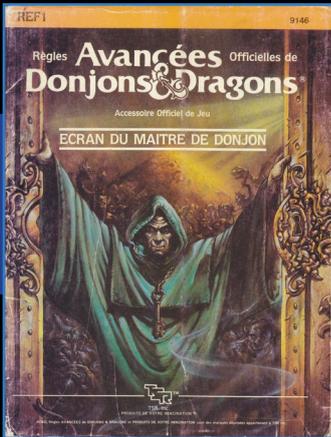
Bien qu'imprimées à des dates différentes, les trois impressions ont toutes des mentions identiques.



L'ensemble des trois volets  
côté MD

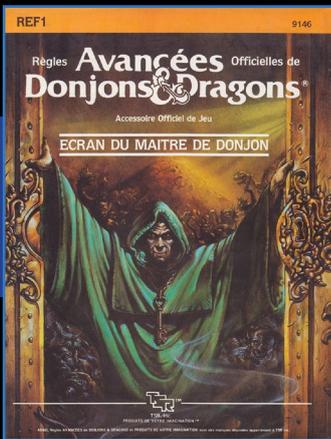
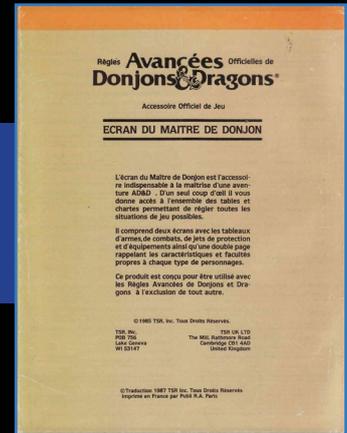
# Les trois impressions de l'écran du maître

Après enquête, il semblerait que la version claire cartonnée rigide soit la première impression sortie fin août 1987, la version cartonnée souple, la deuxième, et la marron foncé la troisième et dernière impression. Les dates d'impressions sont théoriques et non officielles.



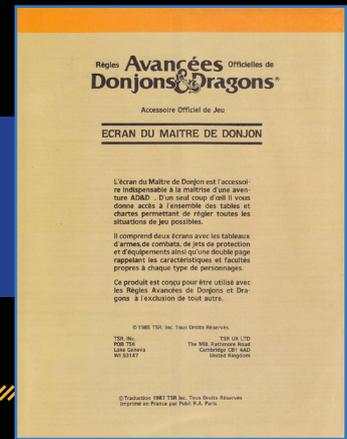
Juin 1987

La jaquette est cartonnée et rigide, la couleur au dos est beige.

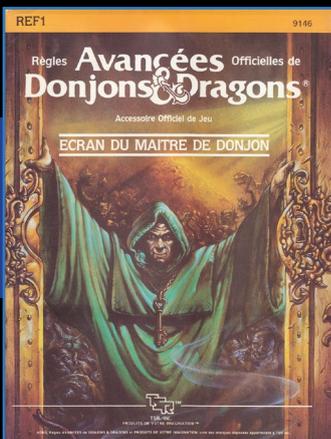
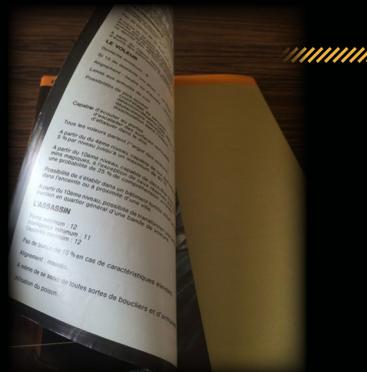


Mars 1988

La jaquette est en papier, la couleur au dos est beige.

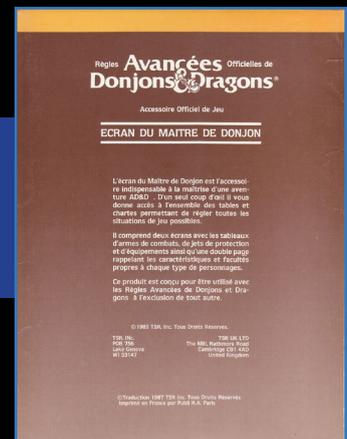


Cette photographie illustre bien la souplesse de la jaquette en papier



Septembre 1988

La jaquette est cartonnée et rigide, la couleur au dos est marron.



# - Les aventures pour les règles avancées -

Le nombre d'aventures traduites est très faible comparé à la version originale. Il n'y a que le I6 et le T1-4 qui se suffisent à eux-mêmes tandis que les autres modules font partie de

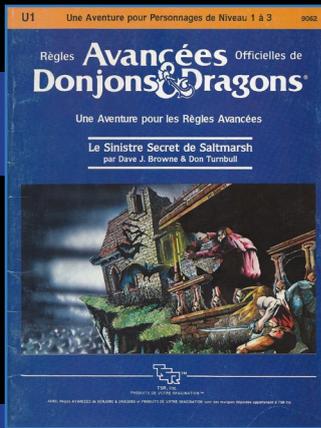
campagnes ou de séries non traduites entièrement. Les aventures U1 et U2 sont traduites mais il manque le module U3 et plus de la moitié des scénarios de la saga Dragonlance.

## Greyhawk

### Module U1 - Le sinistre secret de Saltmarsh

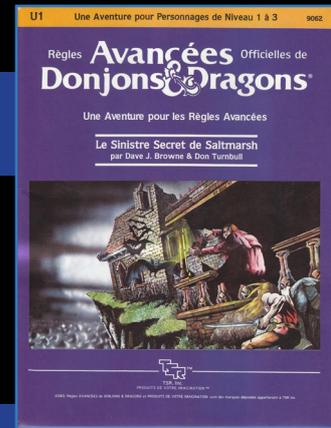
Ce module a connu deux impressions. C'est le premier traduit pour les règles avancées et le seul à avoir deux impressions. Les deux tirages sont identiques hormis la couleur de la couverture. Il est arrivé en boutique vers août 1987.

Première impression  
juillet 1987



La couverture du module est « bleu égyptien »

Seconde impression  
mars 1988

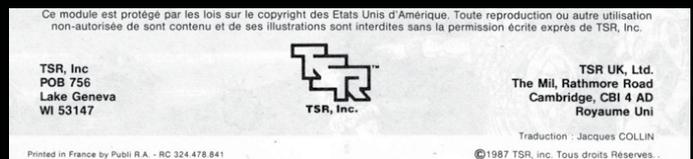


La couverture du module est « indigo »

- Éléments communs aux deux impressions**
- Logo TSR (angled logo)
  - Imprimé en France par Publi R.A Paris
  - Mention dans le bandeau supérieur : « Une Aventure pour Personnages de Niveau 1 à 3 »
  - Mention sur la couverture : « Une Aventure pour les Règles Avancées »
  - Illustration de la couverture : Dave De Leuw



Les pages 1 du module sont rigoureusement identiques, comme le reste du module



## Une campagne inachevée



Le dernier module de la trilogie



Le module U3 a dû être dans les tuyaux mais si Transecom S.A n'avait pas cumulé les retards, nous aurions sûrement eu droit à sa traduction

Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 9062 (U1)

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Greyhawk

Première impression : juillet 1987 (deux impressions)

ISBN : inconnu

Auteur(s) : David J. Browne, Don Turnbull

Illustrateur(s) : Dave De Leuw, James Holloway, Harry Quinn, Stephen D. Sullivan

Illustrateur(s) de couverture : Dave De Leuw

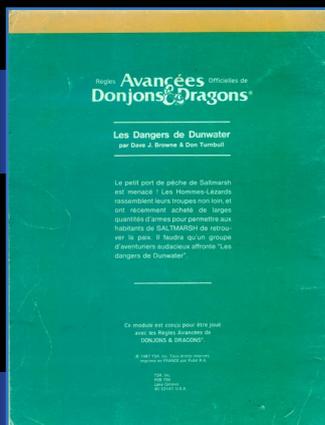
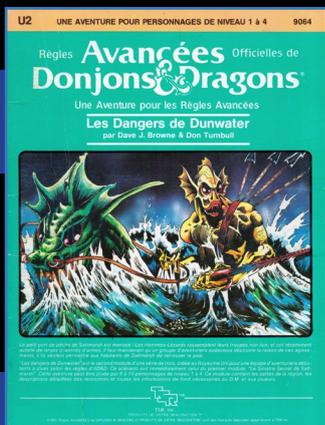
Traducteur(s) : Jacques Collin

Format : livret de 32 pages et couverture à trois volets

# Module U2 - Les dangers de Dunwater

Ce module n'a connu qu'une seule impression, mais deux versions sont disponibles. En effet le résumé au dos de la couverture comportant une erreur grossière, un autocollant a par la suite été rajouté au dos du module et par dessus le blister d'emballage !

Première version  
septembre 1987



- De couleur menthe à l'eau
- Logo TSR (angled logo)
- Imprimé en France par Publi R.A Paris
- Mention dans le bandeau supérieur : « Une Aventure pour Personnages de Niveau 1 à 4 »
- Mention sur la couverture : « Une Aventure pour les Règles Avancées »
- Illustration de la couverture : Dave De Leuw

Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 9064 (U2)

Niveaux : 1 à 4

Cadre de campagne : Greyhawk

Première impression : septembre 1987 (une impression)

ISBN : inconnu

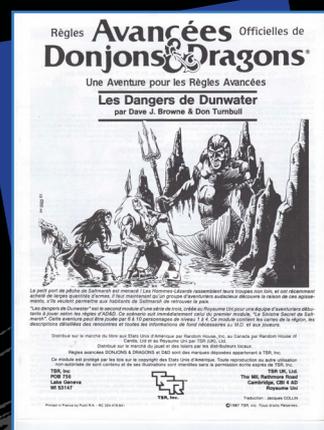
Auteur(s) : David J. Browne, Don Turnbull

Illustrateur(s) : Dave De Leuw, James Holloway, Harry Quinn, Timothy Truman

Illustrateur(s) de couverture : Dave De Leuw

Traducteur(s) : Jacques Collin

Format : livret de 32 pages et une couverture à trois volets



La page 1 du module

© 1987 TSR, Inc. Tous droits réservés  
imprimé en FRANCE par Publi R.A.

Dos du module

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147, U.S.A.

La seconde version



## L'erreur au dos du module

Le petit port de pêche de Saltmarsh est menacé ! Les Hommes-Lézards rassemblent leurs troupes non loin, et ont récemment acheté de larges quantités d'armes pour permettre aux habitants de SALTMARSH de retrouver la paix. Il faudra qu'un groupe d'aventuriers audacieux affronte "Les dangers de Dunwater".

Dos de la première version

Le petit port de pêche de Saltmarsh est menacé ! Les Hommes-Lézards rassemblent leurs troupes non loin, et ont récemment acheté de larges quantités d'armes. Pour permettre aux habitants de SALTMARSH de retrouver la paix, il faudra qu'un groupe d'aventuriers audacieux affronte "Les dangers de Dunwater".

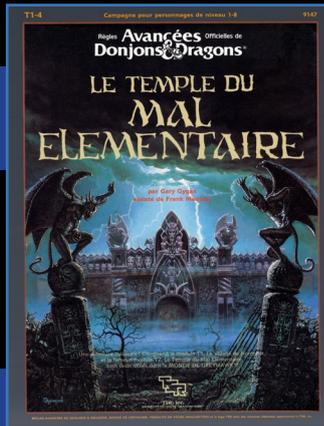
Dos de la seconde version

Il s'agit de la même impression, Transcom a juste rajouté un autocollant au dos.

# Super-module T1-4 - Le temple du mal élémentaire

Imprimé à 5 000 exemplaires, le temple du mal élémentaire n'a apparemment connu qu'une seule impression, ce qui est étonnant vu le succès de cette campagne devenue mythique. Le T1-T4 n'est pas, comme son nom le suggère, la compilation des modules T1, T2, T3 et T4, mais une suite donnée au T1 - *The Village of Hommllet*, qui initialement devait s'appeler T2. Ce dernier n'a jamais vu le jour, tandis que les modules T3 et T4 n'ont jamais existé. Ce « super-module » est le seul à avoir été traduit en français et correspond à la 4<sup>e</sup> impression américaine. C'est une traduction effectuée par l'équipe de Transecom et la qualité n'est pas forcément au rendez-vous.

Première impression  
novembre 1987



- De couleur gris
- Logo TSR (angled logo)
- Imprimé en France - IGD Nancy
- Mention supérieure : « Campagne pour Personnages de Niveau 1 - 8 »
- Illustration de la couverture : Keith Parkinson



La page 1 du super-module

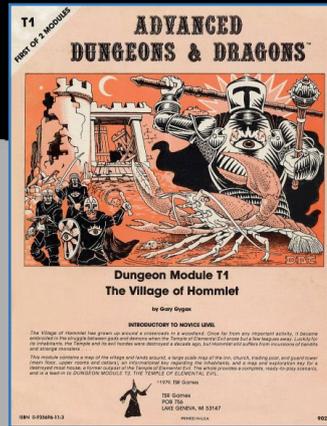
Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 9147 (T1-4)  
Niveaux : 1 à 8  
Cadre de campagne : Greyhawk  
Première impression : novembre 1987 (une impression)  
ISBN : inconnu  
Auteur(s) : Gary Gygax et Frank Mentzer  
Illustrateur(s) : Larry Elmore, Jeff Easley, Clyde Caldwell, Jeff Butler, Dave Trampier, Keith Parkinson  
Illustrateur(s) de couverture : Keith Parkinson  
Cartographe(s) : Dave Sutherland III  
Traducteur(s) : Michel Pagel  
Format : livret à couverture souple de 120 pages et livret de 16 pages de cartes et plans

Mentions présentes en page 2  
Distribué aux USA sur le marché du livre par Random House Inc., au Canada par Random House of Canada, Ltd. Distribué sur le marché du jouet par des distributeurs locaux. Distribué au Royaume Uni par TSR UK Ltd.  
© Copyright 1985 TSR Inc. Tous droits réservés.  
Cette aventure est protégée par les lois sur le copyright des Etats Unis d'Amérique. Toute reproduction ou autre utilisation non autorisée des textes ou dessins contenus dans ce volume sont interdites sans l'autorisation écrite de TSR Inc.  
Première impression novembre 1987  
Imprimé en France - IGD NANCY

## Les « super-modules »

Bien que d'abord écrite comme une série autonome, la campagne T1-4 peut être suivie par la campagne A1-4 *Scourge of the Slave Lords* (niveau 7-11). Ces deux campagne ont été révisées en 1986 en tant que « super-modules ».

- Autres supermodules :
- B1-9 *In Search of Adventure*
  - GDQ1-7 *Queen of the Spiders*
  - I3-5 *Desert of Desolation*
  - S1-4 *Realms of Horror*

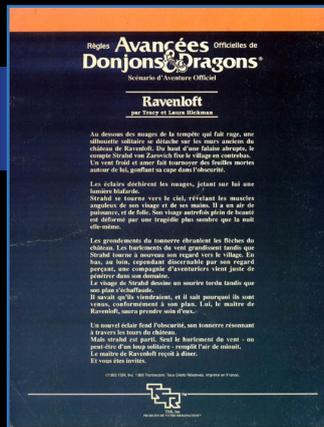
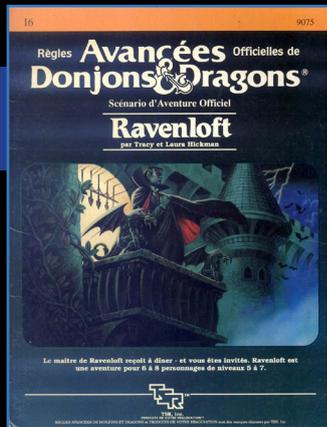


Le module T1 paru en 1979

# Module I6 - Ravenloft

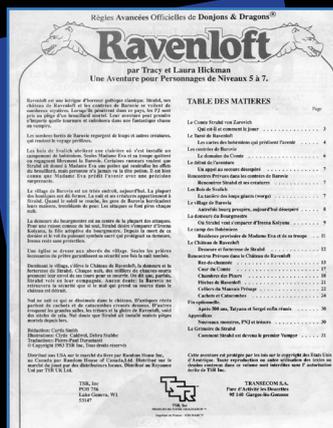
Arrivé courant mai 1989 en boutique, le module I6 a dû être imprimé vers mars 1989. Il s'agit du dernier module publié par Transecom S.A et il n'a connu qu'une seule impression. Il est fidèle à la première impression américaine.

Première impression  
mars 1989



- De couleur dégradée de noir à vert anglais
- Logo TSR (angled logo)
- Imprimé en France par IDG Nancy
- Mention dans le bandeau supérieur : aucune
- Mention sur la couverture : « Scénario d'Aventure Officiel »
- Illustration de la couverture : Clyde Caldwell

Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
 Code TSR : 9075 (I6)  
 Niveaux : 5 à 7  
 Cadre de campagne : Ravenloft (créé après le succès de ce module)  
 Première impression : mars 1989 (une impression)  
 ISBN : inconnu  
 Auteur(s) : Tracy Hickman, Laura Hickman  
 Illustrateur(s) : Dennis Kauth, Debra Stubbe  
 Illustrateur(s) de couverture : Clyde Caldwell  
 Cartographe(s) : Dave Sutherland III  
 Traducteur(s) : Pierre-Paul Durastanti  
 Format : double chemise cartonnée servant de couverture à un livret de 32 pages



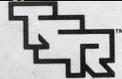
La page 1 du module



L'avant-projet du module I6 Ravenloft, qui s'intitulait à l'origine « Vampyr », fut conceptualisé et testé à chaque halloween pendant cinq ans par Tracy Hickman de la compagnie « Daystar ». Une fois celui-ci embauché par TSR, ce module fut enfin finalisé. Ce scénario à l'ambiance « vieux film d'horreur » eut tellement de succès que TSR décida d'en faire un univers à part entière portant le nom du module créé par Tracy Hickman & Laura Hickman.

En 1986, une suite du I6 fut créée, *Ravenloft II: The House on Gryphon Hill* (jamais traduit). Les auteurs originaux de Ravenloft figurent dans les crédits de cette suite alors qu'ils avaient quitté TSR avant que le module ne soit achevé. À noter que le module I6 a été adapté et réimprimé pour la seconde version des règles avancées.

TSR, Inc  
POB 756  
Lake Geneva, WI  
53147



TSR, Inc  
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

TRANSECOM S.A.  
Parc d'Activité les Doucettes  
95 140 Garges-lès-Gonesse

Mentions présentes en page une

# Dragonlance

Les romans et la campagne sont intimement liés, les deux facettes de cette saga ayant grandi ensemble. La volonté de l'auteur, Tracy Hickman, était de faire découvrir les races de dragons du *Manuel des Monstres* : douze volets pour les douze dragons (les cinq dragons de couleur plus Tiamat d'un côté, les cinq dragons métalliques et Bahamut de l'autre). La partie roman, écrite par Tracy Hickman et Margaret Weis, rencontra un franc succès ce qui permis à toute une gamme de voir le jour.

Cette saga se découpe en 16 modules dont 14 sur les dragons (DL1 - *Dragons of Despair*, DL2 - *Dragons of Flame*, DL3 - *Dragons of Hope*, DL4 - *Dragons of*

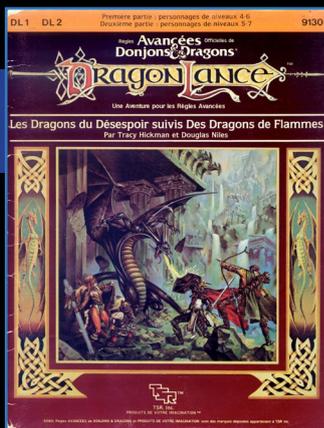
*Desolation*, DL5 - *Dragons of Mystery*, DL6 - *Dragons of Ice*, DL7- *Dragons of Light*, DL8 - *Dragons of War*, DL9 - *Dragons of Deceit*, DL10 - *Dragons of Dreams*, DL11 - *Dragons of Glory*, DL12 - *Dragons of Faith*, DL13 - *Dragons of Truth*, DL14 - *Dragons of Triumph*) et 2 sur le monde de Krynn (DL15 - *Mists of Krynn* et DL16 - *World of Krynn*).

Seuls les 7 premiers volets de cette série ont été traduits. Le succès de cette série épaulée par un manuel de référence, « *Dragonlance Adventure* », sera à l'origine de nombreuses autres séries de modules (DLA, DLE, DLQ, DLS et DLT).

## Module DL1-DL2 - Les Dragons du Désespoir & Les Dragons de Flammes

Ce module est la traduction des deux premiers volets de la saga, DL1 - *Dragons of Despair*, DL2 - *Dragons of Flame*. Il est arrivé en boutique courant juin 1988 et n'a connu qu'une seule impression.

Première impression  
avril 1988



- De couleur dégradée noir / rouge rubis
- Logo TSR (angled logo)
- Imprimé en France par Publi R.A
- Mention supérieure :  
« Première partie : personnages de niveaux 4-6 » « Deuxième partie : personnages de niveau 5-7 »
- Illustration de la couverture :  
Clyde Caldwell

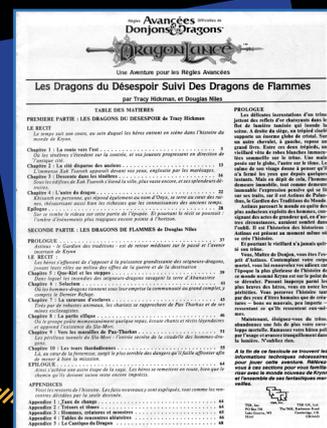


Mentions présentes au dos du module

Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 9130 (DL1 et DL2)  
Niveaux : 4 à 6 et 5 à 7  
Cadre de campagne : DragonLance  
Première impression : avril 1988 (une impression)  
ISBN : inconnu  
Auteur(s) : Tracy Hickman, Douglas Niles  
Illustrateur(s) : Jeff Easley  
Illustrateur(s) de couverture : Clyde Caldwell  
Cartographe(s) : David S. Diesel  
Traducteur(s) : Dominique Monrocoq  
Format : chemise en carton souple - livret de 68 pages

Traduction Française : DOMINIQUE MONROCOQ  
Imprimé en France par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841

Mentions présentes en page deux



La page 1 du module

# Module DL3-DL4-DL5 - Les Dragons de l'Espoir, Les Dragons de la Désolation & Les Dragons du Mystère

Ce deuxième gros volet en français est la traduction de trois modules américains, le DL3 - *Dragons of Hope*, le DL4 - *Dragons of Desolation* et le DL5 *Dragons of Mystery*. Fidèle à la version originale, le module a été imprimé en juillet 1988. Il est arrivé en boutique en septembre et n'a connu qu'une seule impression.

## Première impression

Juillet 1988



- De couleur dégradée de gris à parme
- Logo TSR (angled logo)
- Imprimé en France par Publi R.A
- Mention supérieure : « Troisième partie et quatrième partie : personnages de niveaux 6-8 »
- Illustration de la couverture : Clyde Caldwell

Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 9131 (DL3, DL4 et DL5)

Niveaux : 6 à 8

Cadre de campagne : DragonLance

Première impression : juillet 1988 (une impression)

ISBN : inconnu

Auteur(s) : Tracy Hickman, Michael Dobson

Illustrateur(s) : Jeffrey Butler, Larry Elmore

Illustrateur(s) de couverture : Keith Parkinson

Cartographe(s) : Billy Clemons, Dennis Kauth, David S. Diesel, Elizabeth Riedel

Traducteur(s) : Dominique Monrocq

Format : chemise en carton souple détachable contenant les plans

- un livret de 60 pages (DL3 et DL4),
- un livret de 32 pages (DL5),
- une carte grand format en couleurs représentant le sud de l'Abanasinie,
- un feuillet cartonné A3 contenant les plans des donjons,
- une représentation du ciel de Krynn et ses constellations.

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147, U.S.A.

© 1987 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Ce module est conçu pour être joué avec les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS®.

Mentions présentes au dos du module



La page 1 du module

Conception Originale : Tracy Hickman  
 Conception du jeu : Harold Johnson, Bruce Nesmith, Michael Dobson, Tracy Hickman  
 Supervision : Michael Dobson et Anne Gray  
 Design : Elisabeth Riedel  
 Couvertures : Keith Parkinson,  
 Illustrations : Larry Elmore, Keith Parkinson, Jeff Butler  
 Cartes : Dennis Kauth et Elizabeth Riedel, Dave "Diesel" La Force et Billy Clemons  
 Poèmes : Tracy Hickman  
 Traduction française : D. Monrocq  
 Imprimé en France par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147

TSR(UK)Ltd.  
The Mill, Rathmore Road  
Cambridge CB14AD  
United Kingdom

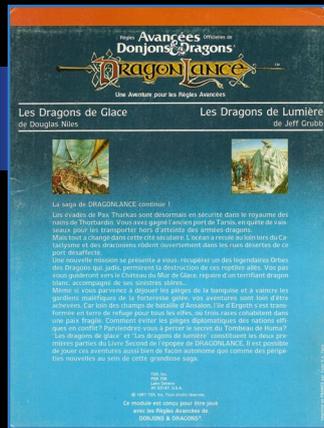
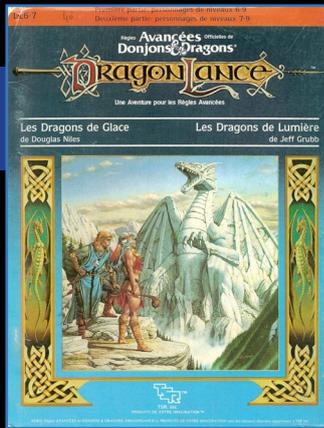
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION™

Mentions présentes en page 1

# Module DL6-DL7 - Les Dragons de Glace & Les Dragons de Lumière

Cette dernière traduction de la saga regroupe deux modules américains, le DL6 - *Dragons of Ice* et le DL7- *Dragons of Light*. Fidèle à la version originale, le module à été imprimé en septembre 1988 et est arrivé en boutique deux à trois mois plus tard. Ce module n'a qu'une seule impression.

Première impression  
Septembre 1988

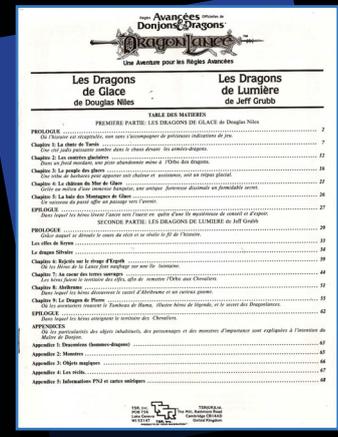


- De couleur dégradée de vert pin à bleu canard
- Logo TSR (angled logo)
- Imprimé en France par Publi R.A
- Mention supérieure : « Troisième partie et quatrième partie : personnages de niveaux 6-8 »
- Illustration de la couverture : Clyde Caldwell

POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147, U.S.A.  
© 1987 TSR, Inc. Tous droits réservés.  
Ce module est conçu pour être joué avec les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS®.

Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 9132 (DL6 et DL7)  
Niveaux : 6 à 9 et 7 à 9  
Cadre de campagne : DragonLance  
Première impression : septembre 1988 (une impression)  
ISBN : inconnu  
Auteur(s) : Douglas Niles et Jeff Grubb  
Illustrateur(s) : Jeffrey Butler, Larry Elmore  
Illustrateur(s) de couverture : Diana Magnuson  
Cartographe(s) : Dennis Kauth, Bob Maurus  
Traducteur(s) : Dominique Monrocc  
Format : chemise en carton souple détachable contenant les plans  
- un livret de 72 pages  
- une carte grand format en couleurs dépeignant la région du Mur de Glace

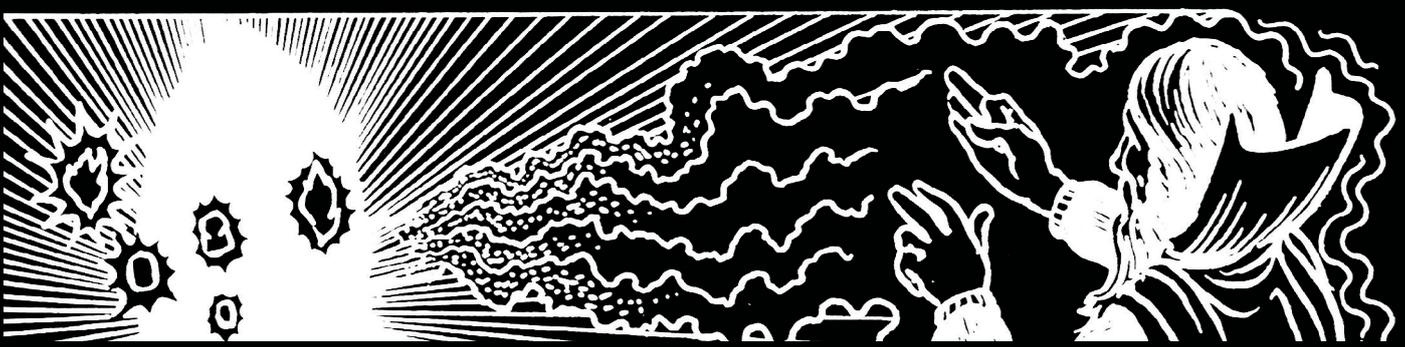
Mentions présentes au dos du module



La page 1 du module

Mentions présentes en page 3

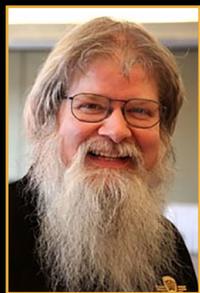
Traduction : Dominique Monrocc  
Supervision : Michael Dobson  
Collaborateurs : Tracy Hickman, Harold Johnson, Margaret Weis, Michael Dobson  
Design : Elizabeth Riedel  
Illustration : Larry Elmore  
Cartes : Dennis Kauth et Bob Maurus  
Imprimé en France par Publi R.A. Paris, RC 324.478.8



## - Les Royaumes oubliés -

### La création des Royaumes oubliés

Les Royaumes oubliés ou *Forgotten Realms*<sup>™</sup>, sont nés de l'esprit d'Ed Greenwood, Canadien à la longue barbe



Ed Greenwood

blanche à la fois bibliothécaire, écrivain et auteur de jeux de rôles. Il s'agit d'un monde de campagne pour D&D<sup>®</sup> officiellement présenté au public en 1987. Pourquoi « officiellement » ? Parce que dès 1979, Ed Greenwood est engagé par l'éditeur TSR pour participer au magazine *Dragon*. Il y devient « Monsieur

monstre », créant au fil des années des dizaines de créatures nouvelles pour le jeu D&D<sup>®</sup>. Parfois, au détour d'une fiche de monstre apparaissent des noms de magiciens qui ne disent rien à personne, mais que Greenwood ajoute pour donner de la vie à l'article. En 1981, il mentionne pour la première fois le monde des Royaumes oubliés dans un article présentant le calendrier en vigueur dans sa propre campagne, sans mentionner qu'il est l'auteur d'un monde à part entière.

Ce monde, il a commencé à le créer lorsqu'il avait six ans. D'abord à travers les petites nouvelles qu'il écrit au sujet d'un aventurier nommé Mirt, qui doit se rendre dans la cité d'Eauprofonde pour y chercher son ami Durnan. L'environnement développé dans ces écrits préfigure la région qui deviendra la côte des Épées, ultérieurement rendue célèbre par les jeux vidéo *Baldur's Gate*. La parution de D&D<sup>®</sup> et la découverte de la boîte rouge de D&D<sup>®</sup> premier du nom lui permettent d'ordonner le monde qu'il a conçu et d'en faire un « cadre » de jeu de rôle.

Retour à *Dragon* magazine. Deux articles vont faire découvrir le monde créé par Ed Greenwood. Le premier, *Down-to-Earth divinity*, qui détaille, en partant du supplément officiel pour AD&D<sup>®</sup>, *Dieux et demi-dieux*, comment créer son propre panthéon. Greenwood y présente le panthéon originel des Royaumes oubliés, qui sera d'ailleurs modifié lors de sa publication. Le second article est plutôt une série d'articles, *Pages from the mages*, qui reste encore aujourd'hui une source inépuisable de renseignements sur des personnages et des lieux des Royaumes oubliés, dont certains ne sont mentionnés nulle part ailleurs. Les *Pages from the mages* présentaient des grimoires

magiques, leurs possesseurs et les sorts qu'ils contiennent.

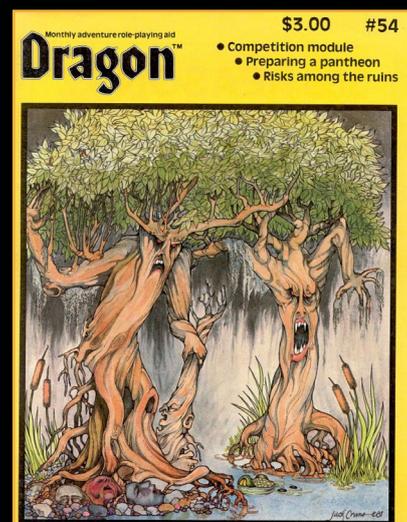
Ed Greenwood s'attira les faveurs des joueurs de deux façons<sup>1</sup>. D'abord par l'apparition dans ses articles d'un personnage nommé Elminster, un puissant magicien originaire des Royaumes oubliés, qui souffle à

Ed Greenwood des informations sur le monde. L'auteur canadien prit l'habitude d'écrire des phrases commençant par « Elminster m'a dit » ou « Le Vieux mage n'a pas voulu m'avouer », créant ainsi une illusion de réalisme, tout en se donnant la possibilité de ne pas tout révéler des objets magiques mentionnés, afin que le jeu garde une part de mystère. En effet, à cette époque, tout le monde lisait *Dragon* magazine, les MD comme les joueurs.

Les autres articles pour lesquels Greenwood fut porté aux nues furent *The Nine Hells*, présentant les Neufs Enfers comme un lieu où l'on peut amener ses joueurs. Près d'une quarantaine de pages décrivent les démons, et chaque strate des enfers. Encore aujourd'hui, ces articles restent les préférés de nombre de fans américains.

Dès 1985, le monde des Royaumes oubliés, qui n'a pourtant fait l'objet d'aucun supplément, est choisi par TSR pour y placer *The Living city*, une ville qui servira d'environnement à toutes les aventures de la RPGA (Role-Playing Game Association), association ayant pour but d'organiser des conventions de jeux de rôles à travers les États-Unis, et dont le magazine de communication sera *Polyhedron*.

Après ces différents hauts faits dans les magazines, le monde des Royaumes oubliés attire l'attention de Jeff Grubb, employé de TSR ayant notamment travaillé sur l'*Unearthed Arcana* et auteur de la première édition du *Manual of the Planes*. Grubb, alors à la recherche d'un nou-



Le dragon magazine #54 où figure l'article *Down-to-Earth divinity*

veau monde de campagne pour D&D<sup>®</sup>, contacte Greenwood. Nous sommes en 1986, et à compter de cette date, le Canadien va envoyer des paquets entiers de documents dactylographiés ou manuscrits à TSR, présentant son monde sous toutes les coutures. Immédiatement emballé, Jeff Grubb commence à trier et à retravailler ce qu'on lui envoie.



### Juste une histoire de royautés ?

En 1986, Gary Gygax est remercié par TSR. Tous les modules parus jusqu'alors étaient situés dans le monde de Greyhawk<sup>™</sup> dont les droits appartenaient à Gygax.

TSR, ne voulant plus lui verser de royautés, aurait voulu l'écartier définitivement en créant son propre cadre de campagne.

La première mention des Royaumes oubliés dans un supplément officiel de AD&D<sup>®</sup> figure dans le module épique *Bloodstone Pass* (H1), qui se situe dans une région reculée de ce monde de campagne. À l'époque, tout ce que les joueurs et les MD savent des Royaumes sont ce qu'en a publié Greenwood dans *Dragon magazine*. Le module est très peu ancré dans le monde, réduit à un *background* un peu flou. Le module bénéficie de suites, et Ed Greenwood collabore au H3, afin de rendre son monde plus présent dans une aventure censée s'y dérouler. À ces modules s'ajoute ensuite le N4, *Treasure hunt*, placé dans les îles Sélénae, ainsi que *Desert of Desolation*, situé dans le désert de Raurin.

En parallèle, TSR décide de tester Greenwood en lui faisant écrire un module D&D<sup>®</sup> situé dans le monde de campagne de Mystara. Intitulé *The endless staircase* (CM8). On retrouve dans ce module ce qui fait le sel du style Greenwood : des PNJ hauts en couleur, et un concept original d'escalier invisible menant aux trésors cachés d'un archimage.

Pendant ce temps, Jeff Grubb, travaille à la publication d'une boîte présentant le monde des Royaumes oubliés aux joueurs et aux MD. Certains éléments du monde original se voient adaptés aux besoins des projets de TSR. C'est ainsi que les îles Sélénae sont modifiées : on y fait mention des événements relatés dans le module *Treasure Hunt*, et elles servent de cadre aux romans signés Doug Niles. Ces romans forment une trilogie dont le premier tome est sorti en 1987. C'est cette même année qu'est enfin publiée la boîte *The Forgotten Realms campaign setting* pour la première édition de AD&D<sup>®</sup>. Surnommée aux

États-Unis « *The old greybox* », elle contient deux livrets, l'un nommé l'encyclopédie des Royaumes, et le second, le Guide du maître des Royaumes, tous deux annotés par Elminster. Des cartes s'ajoutent au coffret pour donner un aperçu global du monde.

Il faut préciser qu'à cette époque, le contrat de cessation des Royaumes à TSR stipule qu'Ed Greenwood devient « consultant sur les Royaumes oubliés », ce qui confère aux auteurs qui le désirent, le droit de le consulter pour obtenir des conseils et garantir la cohérence du monde. Certains le feront, d'autres pas, donnant lieu à certains « couacs » comme des auteurs de romans décrivant des éléments qui n'existent pas dans le monde de campagne et qu'il faut ajouter en tentant de les expliquer de façon crédible.

Quoiqu'il en soit, la boîte est un succès immédiat, et sera suivie de suppléments. Seuls trois d'entre eux bénéficieront d'une traduction officielle en français : *Eauprofonde et le Nord*, *Les îles Sélénae* et *Empires de la côte*. Il en sortira bien plus aux États-Unis, suffisamment pour couvrir une vaste part du monde, du grand désert de l'Anauroch au Grand glacier, en passant par le territoire des Sorciers rouges et le Sud étincelant. Les romans contribueront à valoriser les suppléments, et à créer du nouveau matériel enrichissant la gamme.

Il faut préciser que le développement des Royaumes se fait au détriment de la gamme du monde de campagne Lancedragon, qui sera rapidement abandonnée par TSR. En décembre 1988, sort une boîte présentant le monde de campagne de Kara-Tur, un univers orientalisant qui, depuis deux ans, bénéficiait d'aventures détaillant petit à petit une partie de son territoire. Il est décidé que Kara-Tur sera un nouveau continent de la terre des Royaumes oubliés, élargissant encore ce monde déjà vaste.

Dès l'année suivante, TSR publie la seconde édition d'AD&D<sup>®</sup>, qui va avoir de lourdes conséquences pour les Royaumes oubliés, ce que nous détaillerons dans un prochain numéro de la Gazette du Donjon.

Marco Volo

Merci à Bruce Heard pour son regard bienveillant quant à cet article

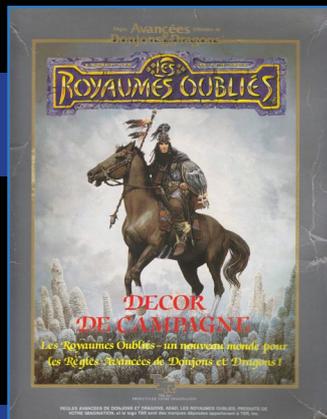
<sup>1</sup> Un troisième événement, méconnu, a lui aussi participé à la renommée de Greenwood : un de ces articles fit polémique au sein de TSR à propos de la possibilité d'utiliser des armes à feu dans D&D, qui valurent au Canadien et à Gary Gygax de se répondre par articles interposés, Gygax s'affichant opposé à cette possibilité. Il fut décidé que ce que chacun des auteurs avait écrit valait pour son monde de campagne (les Royaumes oubliés pour l'un, et Greyhawk pour l'autre).

## Décor de campagne - Les Royaumes Oubliés™

La traduction des Royaumes oubliés™ est arrivée en boutique courant janvier 1989 et a dû être imprimée vers novembre 1988. Elle est fidèle à la première impression américaine.

La version française a connu deux impressions, la première effectuée par TRANSECOM S.A et la seconde par TSR UK.

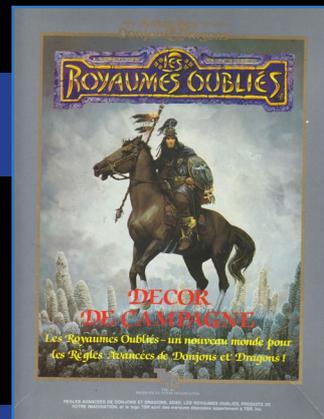
Première impression  
novembre 1988



### Éléments communs aux deux impressions

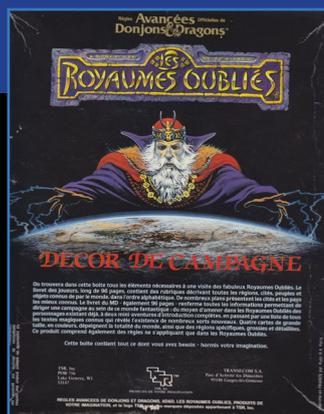
- Logo TSR (angled logo)
- Boîte en carton souple
- Mention sur la boîte :  
« DECOR DE CAMPAGNE » ; « Les Royaumes Oubliés - un nouveau monde pour les Règles Avancées de Donjons et Dragons ! »
- Illustration de la couverture :  
Keith Parkinson

Seconde impression  
septembre 1989

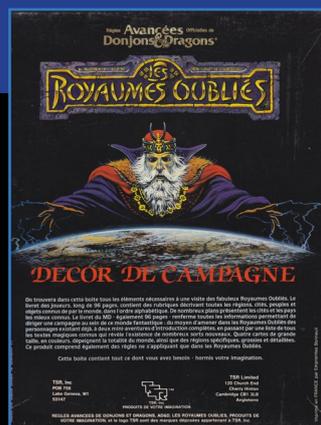


Couleur de la boîte : gris  
Imprimé en France par PUBLI R.A

Couleur de la boîte : gris clair  
Imprimé en France par Empreintes Bonneuil

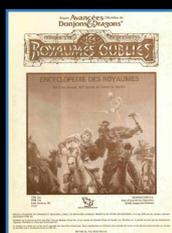


Toute la boîte est estampillée « TRANSCOM S.A »



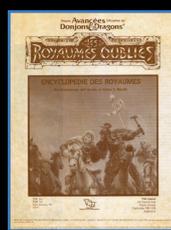
Toute la boîte est estampillée « TSR Limited »

**TSR Limited**  
120 Church End  
Cherry Hinton  
Cambridge CB1 3LB  
Angleterre



Page 1 du livret

**TRANSECOM S.A.**  
Parc d'Activité les Doucettes  
95140 Garges-lès-Gonnesse



Page 1 du livret

**TSR Limited**  
120 Church End  
Cherry Hinton  
Cambridge CB1 3LB  
Angleterre

Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 1031F

Niveaux : tous

Première impression : novembre 1988 (deux impressions)

ISBN : inconnu

Auteur(s) : Ed Greenwood, Jeff Grubb

Illustrateur(s) : Clyde Caldwell, Tim Conrad, Jeff Easley, David C. Sutherland III

Illustrateur(s) de couverture : Keith Parkinson

Traducteur(s) : Michel Pagel

Format : Boîte en carton souple contenant :

- un livre de 96 pages à couverture souple - « Encyclopédie des Royaumes »

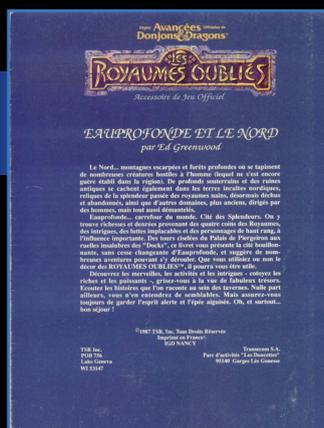
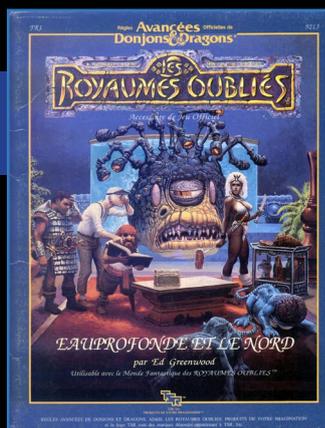
- un livre de 96 pages à couverture souple - « Livret de Référence du MD »

- quatre cartes posters en couleurs et deux gabarits de mesure en plastique transparent

# FR1 - Eauprofonde et le nord

Ce supplément est le dernier paru avant la sortie de la deuxième édition des règles avancées et le dernier publié par Transecom. Bourde ou choix délibéré, le code de cet accessoire de jeu est « FR » pour *Forgotten Realms™* comme pour la version américaine. TSR UK, qui traduira les suppléments suivants optera pour le code « RO » pour *Royaumes oubliés™*, ce qui est plus logique. Il a été imprimé durant l'été 1989 et est arrivé en boutique pour la rentrée. Ce supplément n'a connu qu'une seule impression.

Première impression  
juillet 1989



- De couleur bleuet
- Logo TSR (angled logo)
- Imprimé en France par IGD Nancy
- Illustration de la couverture : Keith Parkinson
- Mention sur la couverture : « Utilisable avec le Monde Fantastique des ROYAUMES OUBLIÉS™ »

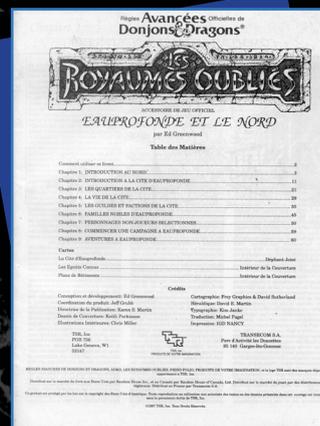
©1987 TSR, Inc. Tous Droits Réservés  
Imprimé en France  
IGD NANCY

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147

Transecom S.A.  
Parc d'activités "Les Doucettes"  
95140 Garges Lès Gonesse

Mentions présentes au dos de la couverture

Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 9213 (FR1)  
Niveaux : tous  
Cadre de campagne : les royaumes oubliés  
Première impression : juillet 1989 (une impression)  
ISBN : inconnu  
Auteur(s) : Ed Greenwood  
Illustrateur(s) : Christopher Miller  
Illustrateur(s) de couverture : Keith Parkinson  
Cartographe(s) : Frey Graphics, David C. Sutherland III  
Traducteur(s) : Michel Pagel  
Format : Couverture souple à 3 volets contenant :  
- un livret de 64 pages  
- une carte en couleurs (60 x 90 cm)



La page 1  
du  
livret

TSR, Inc  
POB 756  
Lake Geneva, WI  
53147



TRANSECOM S.A.  
Parc d'Activité les Doucettes  
95 140 Garges-lès-Gonesse

Bas de la page 1

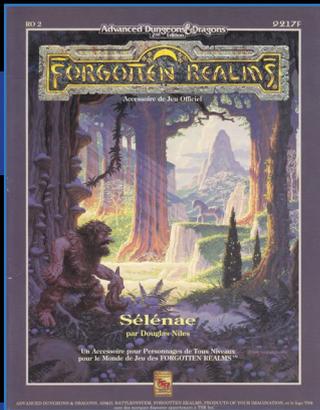
# RO2 - Sélénae

Cet accessoire est paru plus de quatre ans après le FR1. Malgré la présence du logo AD&D<sup>2</sup>, ce livre est en réalité conçu pour la première édition des règles. En effet, la parution de la version originale date de 1987, année de la sortie de « *Forgotten Realms Campaign Set*™ » et période faste pour AD&D1<sup>®</sup>. Il a été traduit à l'identique, sans adaptation particulière à la deuxième version.

Alors que l'équipe anglaise a choisi de franciser le code de FR à RO, il n'en est pas de même pour le logo « Royaumes Oubliés™ », ce qui est d'autant plus étrange c'est que Transecom l'avait fait. Donc on se retrouve avec un FR1 en couverture « Royaumes Oubliés™ » et un RO2 et RO3 avec un logo « Forgotten Realms™ ».

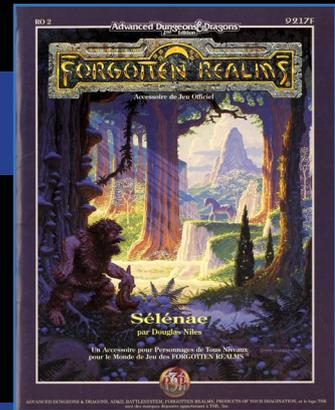
## Première impression

juillet 1993



## Seconde impression

septembre 1994



### Éléments communs aux deux impressions

- Mention sur la couverture : « Un Accessoire pour Personnages de Tous Niveaux pour le Monde de Jeu des FORGOTTEN REALMS® »
- Illustration de la couverture : Tim Hildebrandt
- Imprimé au Royaume-Uni

Couleur : Majorelle

Logo TSR : « gold logo »

Les dates de copyright sont : 1992 et 1993

Couleur : Majorelle foncé

Logo TSR : « shield logo »

Les dates de copyright sont : 1992, 1993 et 1994



© 1992, 1993 TSR Inc. Tous Droits Réservés.  
Imprimé au Royaume-Uni.

Dates indiquées en bas au dos de la couverture

© 1992, 1993 TSR Inc.

Dates indiquées en bas de la page 1 du livret



© 1992, 1993, 1994 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.  
Imprimé au Royaume-Uni.

Dates indiquées en bas au dos de la couverture

© 1992, 1993, 1994 TSR.

Dates indiquées en bas de la page 1 du livret

Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 9217F (RO2)

Niveaux : tous

Cadre de campagne : les royaumes oubliés

Première impression : juillet 1993 (deux impressions)

ISBN : 1-873799-11-X

Auteur(s) : Douglas Niles

Illustrateur(s) : George Barr

Illustrateur(s) de couverture : Tim Hildebrandt

Cartographe(s) : David S. Diesel

Traducteur(s) : Jérôme Dumec

Format : Couverture souple à 3 volets contenant :

- un livret de 64 pages

- une carte en couleurs recto-verso

page 23 du livret

<b>Léviathan</b>
FRÉQUENCE : Unique
NOMBRE : 1
CLASSE D'ARMURE : 4
DÉPLACEMENT : 24"
DÉS DE VIE : 48
Points de Vie : 250
% AU GÎTE : 80%
TYPE DE TRÉSOR : Néant
NB D'ATTAQUES : 2
DÉGATS/ATTAQUE : 6d10/1d100
ATTAQUES SPÉCIALES : Queue
DÉFENSES SPÉCIALES : Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 30%
INTELLIGENCE : Basse
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : G (108 mètres de long)
PSI : Néant

page 30 du Bestiaire Monstreux AD&D<sup>2</sup>

CLIMAT/TERRAIN :	Océan
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	1
DÉPLACEMENT :	Ng 18
DÉS DE VIE :	36 à 72
TACO :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGATS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	T
MORAL :	Champion (15)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	26.000 (+1.000 par DV au-dessus de 36)

En comparant les caractéristiques d'un monstre présent dans le RO2 avec le Bestiaire des règles d'AD&D<sup>2</sup> on voit bien que celles du RO2 sont en réalité pour AD&D1<sup>®</sup>.

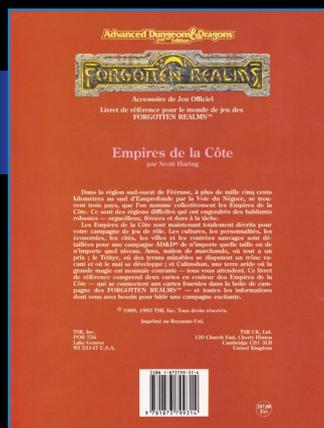
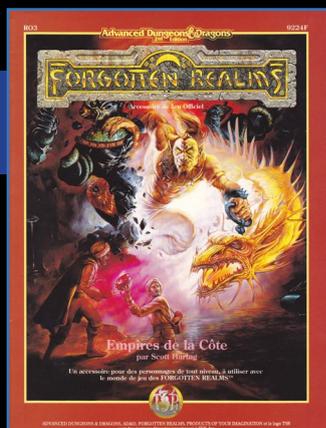
# RO3 - Empires de la Côte

Toujours estampillé pour AD&D<sup>®</sup>, cet accessoire est en réalité le dernier supplément français traduit de la gamme AD&D1<sup>®</sup>.

Fidèle à l'impression américaine, le R03 a connu une seule impression. Il a dû arriver en boutique fin 1993, début 1994.

### Première impression

novembre 1993



- De couleur corail
- Logo TSR (shield logo)
- Imprimé au Royaume-Uni
- Illustration de la couverture : Jeff Easley
- Mention sur la couverture : « Un accessoire pour des personnages de tout niveau, à utiliser avec le monde de jeu des FORGOTTEN REALMS™ »

1988, 1993 TSR, Inc. Tous droits réservés.  
Imprimé au Royaume-Uni.

Version des règles : AD&D - Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons / Advanced Dungeons & Dragons  
Code TSR : 9224F (R03)

Niveaux : tous

Cadre de campagne : les royaumes oubliés

Première impression : novembre 1993 (une impression)

ISBN : 1-873799-31-4

Auteur(s) : Scott Haring

Illustrateur(s) : Jeff Easley

Illustrateur(s) de couverture : Jeff Easley

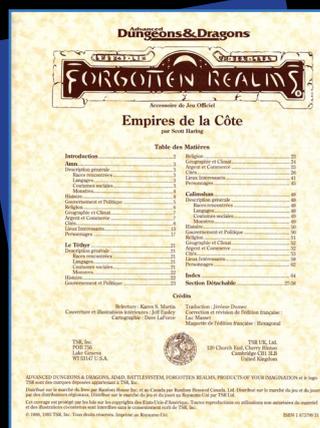
Cartographe(s) : Dave LaForce

Traducteur(s) : Jérôme Dumec

Format : Couverture souple à 2 volets contenant :

- un livret de 64 pages
- deux carte en couleurs

Mentions présentes au dos de la couverture



La page 1 du livret

Bas de la page 1

© 1988, 1993 TSR, Inc. Tous droits réservés.

## TSR™ & Transecom S.A : fin d'une collaboration



Le contrat de licence et d'importation entre TSR et Transecom S.A s'est terminé le 31 juillet 1989. Mais il aura fallu attendre octobre pour que TSR annonce que la nouvelle licence irait à l'une de ses propres filiales à savoir TSR UK. La mauvaise traduction du manuel des joueurs AD&D<sup>®</sup> a dû peser dans la balance, ainsi que les différents retards et des erreurs comme le dos du module U2. Si Transecom S.A avait gardé la licence, les séries engagées auraient été terminées (DragonLance & la serie des modules U). Lors de leur accord, une liste de traductions avait été établie. Elle n'a sûrement jamais été tenue, vu les retards accumulés... Pourtant Transecom S.A souhaitait la terminer en parallèle de la deuxième édition. Malgré nos recherches, nous n'avons pas trouvé cette fameuse liste. Il est probable de penser que lors de la résiliation de la licence, tous les traductions étaient en chantier, comme les RO2 et RO3 par exemple. Ceux-ci ont peut être été sauvés mais d'autres sont peut être passés à la trappe, dans ce cas il existe des traductions commencées et non terminées qui dorment sûrement quelque part.

# Extraits de la presse de l'époque, essentiellement issus des magazines Casus Belli et Jeux & Stratégie.

## AD & D en V.F.

### ÇA COMMENCE !

Quoi ? Comment ? ! Il sort *enfin* en français ! Qui ça ? Mais le player Handbook, voyons ! Il s'appelle « **Manuel du Joueur** » de ce côté-ci de l'Atlantique. Depuis le temps qu'il en était question, on avait fini par croire que les règles françaises d'Advanced Dungeons & Dragons étaient à classer définitivement dans le dossier « Serpents de Mer et autres OVNIS ». Et puis non. La Transecom - la société qui distribue déjà les règles de base en France - nous a assuré que le *Player* français ferait son apparition courant mai sur les rayonnages de nos boutiques favorites. Le *Dungeon Master Guide* devrait suivre à la rentrée, le *Monster Manual 1* étant promis pour début 87. Leur prix ? Aux alentours de 150 francs chacun. Alors préparez vos tirelires...

### Transecom

● C'est approximativement à la date du 1er avril qu'on nous a promis enfin le **Guide du Maître de Donjon**.

### Transecom

● Ici, on n'osait plus trop donner de dates pour la sortie du **Guide du Maître de Donjon**. Mais il semble probable qu'il sera sorti quand vous lirez ces lignes (date officielle : 25 mai). Quant au reste du programme si je vous dis le *Manuel des Monstres*, l'*Ecran du Maître* et le module DL :1 pour la Noël, croyez-moi. C'est tout à fait sûr, il y a juste un doute quant à l'année !

### Transecom

● Changement de politique au sein de cette société qui semble décidée à enfin traduire activement la gamme TSR. Vous devriez donc apercevoir durant les vacances la boîte **Compagnon de D&D**, ainsi que le module **CM1**. Pour AD&D, un module en français : **U1**, le premier de la série *Saltmarsh*.

● On nous promet aussi à partir de septembre le début des **Dragon-Lance**, avec DL1. Espérons que ces bonnes nouvelles vont se concrétiser.

## TOUT CHAUD

Vient d'arriver (enfin!!!) le *Manuel des monstres* pour AD&D, ainsi que deux scénarios de la série *Dragon Lance*: "Les Dragons du désespoir", "Les Dragons de Flamme". Nous vous en parlerons plus longuement dans le prochain numéro.

### Transecom

● Depuis le 31 juillet 1989, TSR a rompu son contrat de licence et d'importation avec Transecom. Pour les joueurs, ceci signifie que tant que TSR n'a pas d'autre contrat de licence en France, il n'y aura pas de traduction en français, et très peu d'importation de produits en anglais. A l'heure ou nous mettons sous presse, plusieurs maisons d'édition sollicitent cette licence. Espérons qu'il s'agira plutôt d'une maison qui sait ce qu'est le jeu de rôle, plutôt qu'une autre qui en fait ne connaît que les jouets. En tout état de cause, ne comptez donc pas sur une traduction de nouveaux produits TSR avant début 1990.

Casus Belli annonce la traduction de l'*Unearthed Arcana* !

### Transecom

● Les **DL3-4** sont disponibles... Et on nous annonce pour septembre la **traduction de l'Unearthed Arcana (UA)**. S'appellera-t-il *Usine à Gros Bills (UGB)* ?

### Transecom

● Mille excuses pour nos lecteurs qui attendaient la traduction de l'*Unearthed Arcana* en français. Elle n'est pas prévue pour le moment. Vous pouvez par contre vous procurer dès à présent pour *Dungeons & Dragons* les **Gazettes**, **GAZ1** Le grand duché de Karamikos et **GAZ2** Les émirats d'Ylaruam, dont nous pensons le plus grand bien.

● Pour AD&D, la prochaine traduction prévue est celle de *Forgotten Realms*.

Mais se rétracte au numéro suivant.

Entrevue avec André Moulin, directeur international de TSR.

## TSR: 1989, L'ANNEE MONSTRE



André Moulin, Français comme son nom l'indique si bien, est directeur international de TSR. De passage à Paris fin décembre, nous l'avons rencontré pour qu'il nous dévoile un peu ce que nous prépare l'éditeur de *Donjons & Dragons*.

**J&S:** Comment, un Français devient-il l'un des dirigeants du leader du JdR?

**André Moulin:** Je travaillais déjà aux Etats-Unis. J'avais monté une grosse maison de production de films publicitaires. Et puis, il y a six ans, un ami m'a présenté à Gary Gygax. Il m'a demandé de venir travailler avec lui. J'ai joué à D&D... et j'ai dit oui. Depuis, je n'ai plus quitté Lake Geneva.

**J&S:** Vous êtes responsable des ventes internationales. Avec D&D ça marche plutôt bien, non?

**A.M.:** Pas mal, merci! D&D est distribué dans quarante pays et, outre la version originale en anglais, traduit en français, ça vous le savez, mais aussi en allemand, en espagnol, en suédois, et norvégien, en danois, en finnois, en hollandais, en chinois et en japonais.

**J&S:** En japonais? D&D s'appuie pourtant sur une mythologie bien éloignée de celle de l'Empire du Soleil Levant!

**A.M.:** Oui. On nous avait assuré que le jeu ne marcherait jamais au Japon. Aujourd'hui, il y a là-bas quelque trois cents clubs et, chaque année, se tiennent une quinzaine de conventions importantes.

**J&S:** Et les prochaines traductions?

**A.M.:** Dans les mois à venir, D&D sera édité en portugais et en hébreux!

**J&S:** Et D&D, ce n'est pas que le jeu de rôle...

**A.M.:** Sûrement! En octobre dernier, TSR était, aux Etats-Unis, en tête des best-sellers à la fois dans les librairies avec le roman *The Legend of Huma*, (numéro 1 de la série *Dragon Lance Heroes*) de Richard Knaak, et dans les computer-shops avec le logiciel *Pool of Radiance!* Et en projet, nous avons un film de très grosse production sur *Dragon Lance*.

**J&S:** Vous venez d'éditer *Buck Rogers* qui n'est pas un jeu de rôle et vous vous apprêtez à distribuer dans le monde entier *Maxi Bourse*, le jeu français. Alors, c'est la fin du jeu de rôle?

**A.M.:** Oh, certainement pas! Nous cherchons à nous diversifier, ce qui est normal, mais le JdR reste notre première préoccupation. Au sujet de *Buck Rogers*, je dois vous dire qu'il n'est pas étonnant que nous exploitions ce héros. La famille de Lauren Williams, notre P.-D.G. depuis deux ans et demi, en possède tous les droits! Et *Buck Rogers*, le jeu de rôle cette fois, ne va pas tarder! Mais l'événement de l'année, ce sera la parution de la seconde édition d'AD&D!

**J&S:** Pourquoi cette nouvelle édition?

**A.M.:** AD&D a été créé par Gary Gygax il y a déjà longtemps, dans la foulée de D&D. Hélas, la première version comportait trop de choses obscures. La nouvelle édition sera simplifiée, beaucoup plus claire. Mais, rassurez-vous, elle sera entièrement compatible avec tout le matériel déjà paru.

**J&S:** Alors, quel est le programme?

**A.M.:** Après le *Player's Handbook* (avril) viendront le *Dungeon Master's Guide* (juin) et les trois *Monstrous Compendiums* (volume 1 en juillet, volume 2 en septembre, volume 3 en décembre) qui remplaceront le *Monster Manual* dont les deux volumes se sont vendus à plus de deux millions d'exemplaires dans le monde! Les *Monstrous*

*Compendiums* seront présentés sous forme de classeurs, de sorte que les joueurs pourront y intercaler leurs propres créations! Et n'oublions pas le *Dungeon Master's Reference Screen* (août), les *Character Record Sheets* (septembre) le *Complete Fighter Manual* (décembre) et le *Complete Thief Manual* (janvier 90).

**J&S:** Et quand verrons-nous ces merveilles en français?

**A.M.:** En même temps, du moins pour le "Player's" et le "Master's". L'accord est signé.

**J&S:** Ah?? Et quoi d'autre pour cette année?

Parue dans le **Jeux & Stratégie** numéro 55 de février 1989

**A.M.:** De nombreux jeux sur plateau: *Martian Wars* (dans le monde de *Buck Rogers*), *Elixir* (fantastique) et, plus familiaux, *High Rise* (sur l'immobilier), *I think You think I think* (plein d'humour), *Master Moves* (un jeu de stratégie) et *Web of Gold* sans oublier *Maxi Bourse*. Dans le domaine militaire, une nouvelle simulation chez notre filiale SPI, *Europe Aflame*, et chez TSR, *Enigma* (sur la machine à décoder) et *Red Storm Rising*.

Et, enfin, pour AD&D, *Pelljammer*, une aventure dans l'espace et quatre titres de la série *Dragon Lance (DLE1 à 4)*, *In Search of Dragons*, *Dragon Magic*, *Dragon Keep* et *Time of the Dragon*.

**J&S:** Euh... C'est tout?

**A.M.:** Ah non, j'oubliais un jeu de rôle pour soirées familiales, *Bullwinkle and Rocky*.

**J&S:** Merci, et... bonne année TSR!

**Dernière minute :** Transecom nous signale que son contrat avec TSR a expiré mais qu'il n'est pas résilié. TSR prendra sa décision finale en octobre. Ce qui veut dire que d'ici là les traductions prévues, comme le *Manuel des Joueurs 2e* édition, paraîtront bien à la fin du mois.

En octobre, TSR prendra la décision de résilier la licence et c'est TSR UK qui en héritera.

# Règles **Avancées** Officielles de **Donjons & Dragons**®

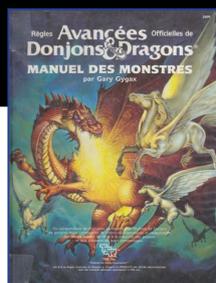
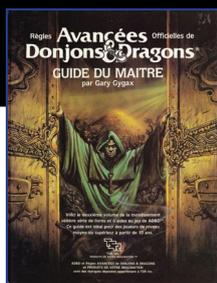
## Tableau des cotations

CODE	TITRE	Vendu*	Très bon état	État moyen
2010F	Le manuel des joueurs	22,10/38	30	15
2011F	Le guide du maître	23,60/39	40	20
2009	Le manuel des monstres	22,10/38	40	20
2146	L'écran du maître	9,90/15	20	10
9062	U1 - Le sinistre secret de Saltmarsh	9,90/15	20	10
9064	U2 - Les dangers de Dunwater	9,90/15	20	10
9147	T1-4 - Le temple du mal élémentaire	23,60/39	70	40
9075	I6 - Ravenloft		30	10
9130	DL1-DL2 - Les Dragons du Désespoir & Les Dragons de Flammes	16/27	25	10
9131	DL3-DL4-DL5 - Les Dragons de l'Espoir, Les Dragons de la Désolation & Les Dragons du Mystère	26,70/45	30	15
9132	DL6-DL7 - Les Dragons de Glace & Les Dragons de Lumière	16/27	50	25
1031F	Les royaumes oubliés	30/51	35	15
9213	FR1 - Euprofonde et le nord	16/27	25	10
9217F	RO2 - Sélénae	16/27	20	10
9224F	RO3 - Empires de la Côte	16,30/28	20	10



\* Le premier montant est le prix de vente d'origine de la gamme (converti en euros).  
Le second tient compte de l'inflation.

## - Le coin du critique -



### LES LIVRES DES RÈGLES AVANCÉES

Système de règles qui tourne bien mais dont la présentation est un peu « fouillis ». Il est parfaitement adapté aux aventures en « intérieur » comme en « extérieur ». La masse de règles contenue dans le Guide du Maître, leur organisation brouillonne et un peu

fourre-tout, peut démotiver les Maître de Donjon débutants.

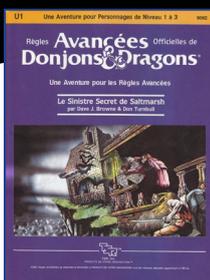
Comme pour D&D®, le défaut majeur de ce système réside dans l'utilisation trop intensive des dés. Un joueur malchanceux peut très bien avoir un personnage « moyen » alors qu'un autre, favorisé par le hasard, pourra avoir un véritable surhomme.

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

Son côté positif est que par contre il s'agit d'un système très libre, chaque Maître de Donjon est libre de prendre les règles qui l'intéressent ou d'en inventer de son cru, et c'est ce qui fait sa force.

De nombreux manuels supplémentaires sont sortis par la suite, et si certains s'avèrent utiles - tels le *Manuel des Monstres 2* et le *Fiend Folio* (chouette, plus de bestioles pour peupler vos donjons), d'autres sont tout à fait accessoires voire inutiles.

Bref, seuls les trois livres de base sont nécessaires et suffisent à vous apporter des milliers d'heures de jeu.



### U1 - LE SINISTRE SECRET DE SALTMARSH

Ce module est excellent ! Les deux parties (maison hantée / pirates) sont équilibrées et parfaitement jouables telles quelles. Les joueurs devront quand même réfléchir (ce n'est pas un « Porte - Monstre - Trésor ») pour que tout se passe bien. En cas de succès, les personnages deviennent des héros locaux et disposeront d'une base d'opération intéressante pour les aventures suivantes.



### U2 - LES DANGERS DE DUNWATER

Une suite qui n'est pas à la hauteur du premier volet. On arrive très vite à une bataille en règle et à devoir négocier avec les survivants... Les grenouilles géantes sont bizarres, l'aventure également.



### I6 - RAVENLOFT

Ravenloft est un scénario mythique. C'est un tournant, une aventure non plus uniquement bâtie sur le style « Porte - Monstre - Trésor », mais avec une véritable intrigue qui s'appuie sur le potentiel du célèbre vampire : Strahd Von Zarovitch.

L'atmosphère de huis clos de ce donjon, l'intelligence, la ruse et la puissance de Strahd, les bohémiens et le tirage des cartes du Tarot... entretiennent ce frisson d'angoisse et cette incertitude tout au long de ce scénario néo-gothique, où les créatures ne se contentent pas d'attendre la venue des PJ. Bref, une aventure haletante pour tout MD qui saura sublimer toutes les facettes de Strahd et de son environnement.





## TI-4 LE TEMPLE DU MAL ÉLÉMENTAIRE

Cette campagne mythique est un graal ! Tout amateur de jeu de rôle se doit de connaître ce monstrueux opus de Gary Gygax, qui se déroule dans son univers fétiche : Greyhawk™. Que dire de plus ? Cette aventure colossale mènera les aventuriers du niveau 1 au niveau 8 dans une série de confrontations sans cesse plus difficiles.

Amateurs d'intrigues, vous risquez d'être en manque, car ici il s'agit incontestablement d'entreprendre l'exploration d'un bon gros donjon rempli de monstres et de trésors.

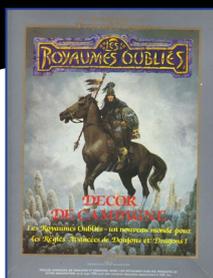
Ce module est l'essence même de la maxime « Porte - Monstre - Trésor » et qui plus est, avec le charme de l'ancien... Une solution existe cependant ; le MD peut avec un peu de travail faire jouer toutes les factions maléfiques qui composent ce super donjon. Elles possèdent toutes une influence dans et hors les murs du donjon. Un MD astucieux pourra s'en servir pour saupoudrer l'aventure d'espionnage, de relations politiques tendues et d'intrigues.



## SAGA DRAGONLANCE™

DragonLance™ est une des campagnes les plus marquantes de l'époque, prévue pour être jouée avec des personnages pré-tirés. Le monde de Krynn est assez complexe et son background très fouillé. Chaque personnage possède une histoire bien ficelée ainsi que des motivations qui lui sont propres.

Étant basée sur une série de livres, la campagne est plutôt dirigiste et linéaire. Mais cette saga reste un monument de par sa richesse, le fait que les personnages évoluent avec le monde et tous les combats épiques, sans oublier les dragons.



## LES ROYAUMES OUBLIÉS™ : DÉCOR DE CAMPAGNE

Les Royaumes oubliés™ se composent de nombreuses nations qui sont inspirées - pour la plupart - d'une culture réelle : ainsi, la Mulhorande est une Égypte fantastique, l'Amn est une transposition de l'Espagne des conquistadors, et l'Anauroch est inspiré des Bédouins. Les joueurs peuvent donc rapidement trouver leurs repères dans cet univers.

On pourra déplorer le manque de « fantaisie », les hommes prennent possession du monde, les elfes se retirent, les nains sont sur le déclin... Mais l'univers est extrêmement riche et cohérent et les idées d'aventures sont nombreuses.

Digne successeur de Greyhawk™, les Royaumes oubliés ont de quoi vous offrir des centaines d'heures d'aventures aussi bien en intérieur qu'en extérieur.



## LES ROYAUMES OUBLIÉS™ : FR1 - RO2 - RO3

Trois suppléments de contexte d'une grande richesse.

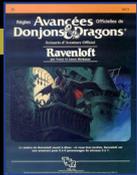
Eauprofonde est la cité la plus célèbre des Royaumes oubliés. Ce supplément a le mérite d'apporter quelques lumières sur cette cité, point de départ de nombreuses aventures.

Le deuxième supplément de la série RO, Sélénæe, décrit les îles du même nom, au nord-ouest de la Côte des épées.

Empires de la Côte, troisième de la série RO, décrit les trois régions du sud-ouest de Féerûne : Amn, le Téthyr et Calimshan. Comme pour les deux précédents suppléments de la série, la traduction est d'un niveau très moyen et semée de nombreuses coquilles. Autre détail ennuyeux, la carte de la région présentée sur les pages centrales souffre d'un défaut d'impression (identique dans la version originale) qui la rend quasiment illisible - heureusement, une version plus détaillée est proposée sous la forme de deux grandes cartes incluses.



# La gamme complète officielle des règles avancées – Date de la première impression –

Année					
1986	<p><i>Juillet</i></p>  <p>Manuel des joueurs</p>				
1987	<p><i>Mars</i></p>  <p>Guide du maître</p>	<p><i>Juin</i></p>  <p>Écran du maître</p>	<p><i>Juillet</i></p>  <p>Module U1</p>	<p><i>Septembre</i></p>  <p>Module U2</p>	<p><i>Novembre</i></p>  <p>Super-module T1-4</p>
1988	<p><i>Mars</i></p>  <p>Manuel des monstres</p>	<p><i>Avril</i></p>  <p>Module DL1-DL2</p>	<p><i>Juillet</i></p>  <p>Module DL3-DL4-DL5</p>	<p><i>Septembre</i></p>  <p>Module DL6-DL7</p>	<p><i>Novembre</i></p>  <p>Les royaumes oubliés</p>
1989	<p><i>Mars</i></p>  <p>Module I6</p>	<p><i>Juillet</i></p>  <p>FR1</p>			
1993	<p><i>Juillet</i></p>  <p>RO2</p>	<p><i>Septembre</i></p>  <p>RO3</p>			

Dossier de Bournazel.

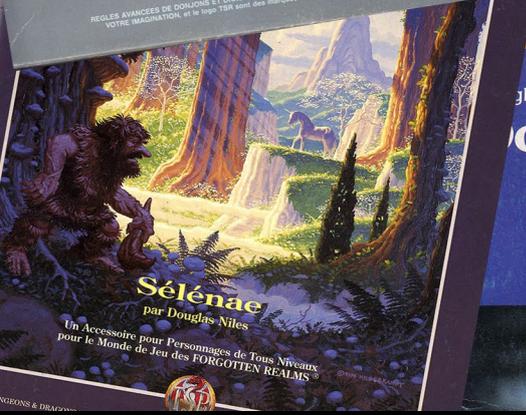
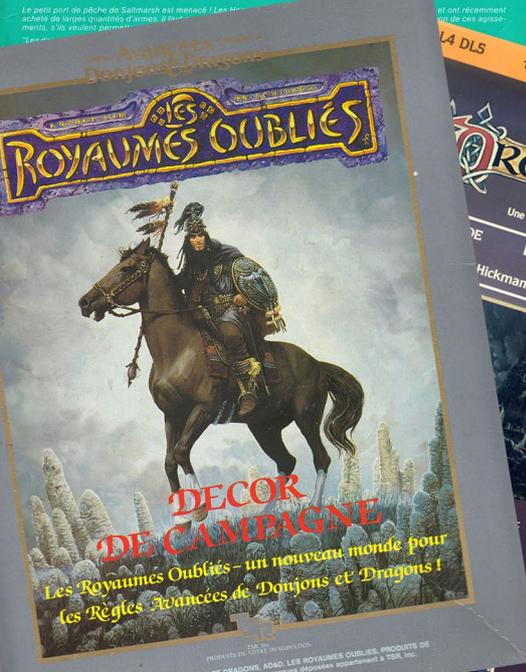
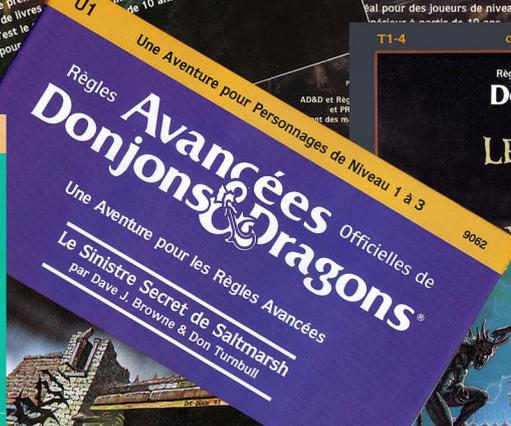
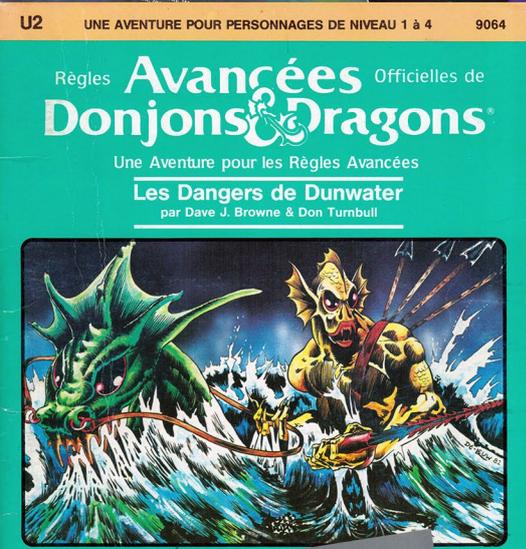
Un grand merci pour leur contribution : Marco Volo, Squilnozor, Thorin, Rag-naroth, Myvyrrian, Sekoia, Ronin, Helowyn.

SOURCES :

Internet : [Acaenum](#) - [Tomes of treasures](#) - [Anniceris](#)

Magazine : Casus Belli ; Jeux et Stratégie ; Graal ; Chroniques d'outre monde.

Les illustrations appartiennent à WOTC / HASBRO et sont issues des livres de la gamme.



# LA CLASSE DE RÔDEUR ORIGINALE

UNE NOUVELLE ET PASSIONNANTE CLASSE POUR OD&D

Par Joe Fisher

Les Rôdeurs constituent une sous-classe du Combattant, semblable en plusieurs points à la nouvelle sous-classe de Paladin, car ils doivent rester toujours Loyaux sous peine de perdre tous les bénéfices qu'ils ont obtenus (excepté, bien sûr, leur expérience de guerrier).

Leur caractéristique principale est la Force, mais ils doivent également avoir un score minimum de 12 en Intelligence et en Sagesse et de 15 en Constitution. Les statistiques concernant les Rôdeurs sont :

Titre	Points d'expérience	Dés de vie*	Capacité de sorts**
Coureur	0	2	Néant
Marcheur	2500	3	Néant
Éclaireur	5000	4	Néant
Guide	12000	5	Néant
Pisteur	25000	6	Néant
Protecteur	50000	7	Néant
Gardien	100000	8	Néant
Chevalier-Rôdeur	175000	9	Clerc, 1 <sup>er</sup> Niveau
Seigneur-Rôdeur	275000	10	+Magicien, 1 <sup>er</sup> Niveau
Seigneur-Rôdeur, 10e	550000	10+2	+Clerc, 2 <sup>e</sup> Niveau
Seigneur-Rôdeur, 11e	825000	10+4	+Magicien, 2 <sup>e</sup> Niveau
Seigneur-Rôdeur, 12e	1100000	10+6	+Clerc, 3 <sup>e</sup> Niveau
Seigneur-Rôdeur, 13e	1375000	10+8	+Magicien, 3 <sup>e</sup> Niveau

\* Soit en utilisant le système standard, soit avec le système alternatif qui accorde aux guerriers un dé à 8 faces.

\*\* La capacité de lancer des sorts progresse comme suit : lorsque le 1<sup>er</sup> niveau de lanceur de sorts est accessible, 1 sort de 1<sup>e</sup> niveau peut être employé ; au 2<sup>e</sup> niveau, le Seigneur-Rôdeur reçoit 2 sorts de 1<sup>e</sup> niveau et 1 de 2<sup>e</sup> niveau ; au 3<sup>e</sup> niveau le Seigneur-Rôdeur a accès à 3, 2 et 1 sorts respectivement.

Avant d'avoir atteint le 8<sup>e</sup> niveau (Chevalier-Rôdeur), les personnages de la classe du Rôdeur sont relativement désavantagés en raison d'un certain nombre de restrictions. Ces restrictions sont les suivantes :

- Ils ne peuvent posséder que ce qu'ils portent sur eux. Les trésors et objets excédentaires doivent être donnés pour une juste cause.
- Ils ne peuvent pas engager d'hommes d'armes ni aucun autre serviteur ou assistant.
- Au maximum, deux membres de cette classe peuvent opérer conjointement.

Les avantages accordés aux Rôdeurs dès le premier niveau sont les suivants :

- + Ils ne reçoivent aucun bonus d'expérience lié à leurs caractéristiques, mais gagnent automatiquement 4 points d'expérience pour 3 points acquis.
- + Ils ont la capacité de suivre la trace de la plupart des créatures en milieu extérieur. Ils ont également cette capacité dans les donjons avec les chances de succès suivantes :

Action des monstres	Chance de suivre la trace
Traverser un passage normal	01 - 65
Passer par une porte normale	01 - 55
Passer par une trappe	01 - 50
Monter/descendre un conduit vertical	01 - 40
Passer par une porte secrète	01 - 30

Afin de suivre un monstre à la trace, le Rôdeur doit l'avoir observé auparavant pendant au moins six tours de jeu. En extérieur, il possède une chance de base de 90% de suivre la trace. Une pénalité de 10% s'applique pour chaque

journée écoulée depuis le passage de la créature.

Du fait de leur talent de pisteur, les Rôdeurs sont difficiles à surprendre : un résultat de 1 au jet est nécessaire (au lieu de 1 ou 2). Tous les Rôdeurs bénéficient d'un avantage lorsqu'ils combattent des monstres de la classe des Géants. Ils ajoutent +1 à leur jet de dégâts contre ces créatures pour chaque niveau d'expérience (ainsi, un Rôdeur de niveau 1 ajoute +1 ; au niveau 2 +2, et ainsi de suite).

À partir du 8<sup>e</sup> niveau, les Rôdeurs obtiennent des avantages supplémentaires, outre la capacité à lancer des sorts déjà mentionnée :

- + 2-24 suivants rejoignent le personnage dès qu'il atteint le 9<sup>e</sup> niveau. Ces suivants sont détaillés ci-dessous.
- + Les Chevaliers - Rôdeurs sont en mesure d'utiliser les objets magiques qui soignent les blessures ou guérissent les maladies, y compris les parchemins.
- + Les Seigneurs - Rôdeurs sont en mesure d'utiliser les objets qui ont trait à la Clairvoyance, la Clairaudiance, la PES, la Télépathie, la Télékinésie et la Téléportation, y compris les parchemins.

Les désavantages qui s'appliquent à partir du 8<sup>e</sup> niveau et au-delà sont :

- Le bonus de 4 points d'expérience pour 3 points obtenus est perdu.
- Les suivants qui sont tués ne peuvent pas être remplacés ; le rôdeur peut toutefois engager des mercenaires ordinaires.
- Comme mentionné plus haut, un Rôdeur qui devient Neutre ou Chaotique perd tous les bénéfices de la classe et devient un Combattant ordinaire.

Suivants de nature spéciale : pour chacun des 2-24 suivants que le Rôdeur acquiert, un jet de dé est requis pour en déterminer la nature. D'autres jets de pour en déterminer le type, la classe et/ou le niveau sont également nécessaires.

Type		Classe	(Homme uniquement)
01-60	Homme	01-50	Guerrier
61-75	Elfe or Demi-Elfe	51-75	Clerc
76-90	Nain	75-95	Magicien
91-99	2 Hobbits	95-00	Voleur
00	Extraordinaire (voir ci-dessous)		

Multi-classés	(Elfes uniquement)	Niveau d'expérience (à déterminer pour chacun des suivants)	
01-50	Guerrier	01-50	2 <sup>e</sup> Niveau
51-75	Guerrier/Magicien	51-65	3 <sup>e</sup> Niveau
76-90	Magicien	66-80	4 <sup>e</sup> Niveau
91-00	Guerrier/Magicien/Voleur	81-90	5 <sup>e</sup> Niveau
		91-99	6 <sup>e</sup> Niveau
		00	7 <sup>e</sup> Niveau

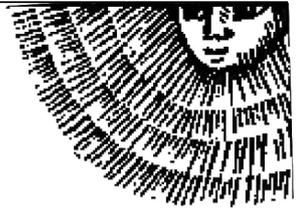
Suivants extraordinaires

01-20	Rôdeur, 3 <sup>e</sup> -7 <sup>e</sup> Niveau
21-40	Ours-garou Loyal
41-55	2 Licornes
65-70	Pégase
71-80	Géant des collines
81-90	Géant de pierre
91-99	Dragon d'or
00	Relancer deux fois, en ignorant tout nouveau jet de 00

Sauf précision contraire, les Rôdeurs se comportent comme des Combattants.

Ils peuvent bâtir des forteresses. Dans tous les cas, un Rôdeur préférera s'associer à des personnages Loyaux plutôt que Neutres.





Niveau du sort	1	2	3	4	5	6
Nombre de sorts par jour						

---



---



---

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

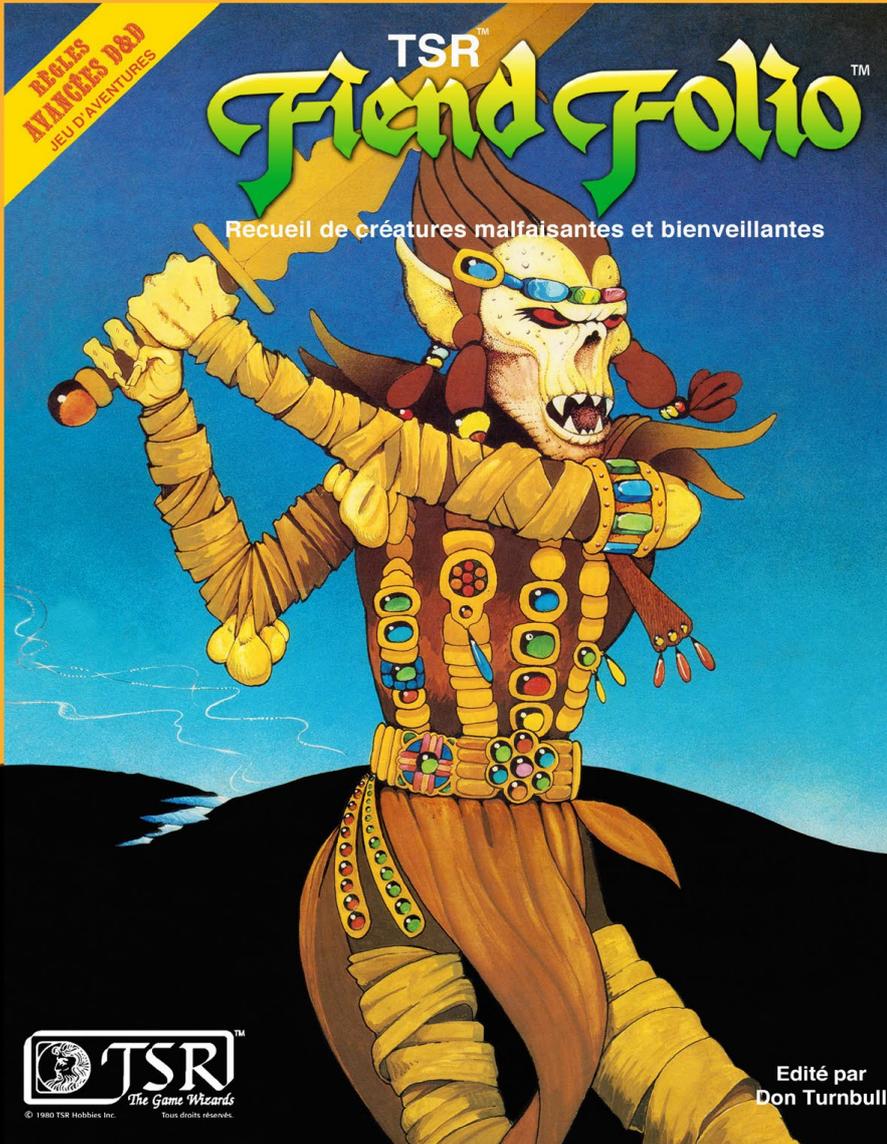
Durée : \_\_\_\_\_

Nom du sort \_\_\_\_\_

Niveau : \_\_\_\_\_

Portée : \_\_\_\_\_

Durée : \_\_\_\_\_



## MONSTRES D'ANGLETERRE

# Fiend Folio™

Une liste alphabétique de monstres à utiliser avec les aventures des règles avancées de Donjons & Dragons™, incluant les attaques, les dégâts, les capacités spéciales et les descriptions ; des tables de rencontres aléatoires par niveau ; et plus encore.



# Recette de la Liche

*Du sang de vampire, de la belladone et un coeur de vierge bien macérés*

Par Len Lakofka

Les lichés sont des clercs ou des magiciens de haut niveau qui sont devenus des morts-vivants très spéciaux. Avant de devenir une liche, le clerc ou le magicien doit être au moins du 14<sup>ème</sup> niveau de son vivant, bien que le 18<sup>ème</sup> niveau soit plus fréquent. Une fois que la liche est créée, elle peut perdre des niveaux, mais en dessous du 10<sup>ème</sup> niveau, elle cesse d'exister.

Se préparer à devenir une liche commence quand le candidat est encore en vie et le processus doit être suivi jusqu'au bout avant sa première « mort ». S'il meurt pendant cette phase préparatoire et s'il est ressuscité, alors il doit tout recommencer depuis le début. La liche nécessite les sorts suivants : *Métempsychose*, *Emprisonnement de l'âme* et *Enchantement*, ainsi qu'une potion spéciale et un réceptacle pour la « métempsychose ».

Ce réceptacle dans lequel la liche va « mettre son âme » est préparé en lançant le sort *Enchantement* sur un objet. Celui-ci ne peut pas être d'un genre commun, mais doit être de qualité supérieure, solide et d'une valeur minimale de 2000 po. Cet objet doit réussir un jet de protection comme s'il s'agissait de la personne qui l'enchanté. (Un clerc devrait donc avoir les sorts *Enchantement* et *Métempsychose* lancés pour lui par un magicien engagé à cette fin, et le niveau de ce dernier sera utilisé pour le jet de protection.) Le réceptacle peut déjà être un objet magique, mais les objets en bois ne sont pas éligibles.

Si le réceptacle accepte le sort *Enchantement* (ce qui nécessite une incantation de 16 + 8d8 heures), alors *Emprisonnement de l'âme* est lancé sur l'objet.

*Emprisonnement de l'âme* a une chance de fonctionner égale à 50 % + 6 % par niveau du magicien au dessus du 11<sup>ème</sup>. (Un jet de 00 est toujours un échec.) Si l'objet est alors prêt à recevoir une âme, le prétendant au statut de liche lancera le sort *Métempsychose* dessus et y pénétrera. Au moment même où il entrera dans le réceptacle, il perdra aussitôt un niveau et les points de vie correspondants. Son âme et ses points de vie sont désormais stockés dans l'objet. Il ne lui reste ensuite plus qu'à retourner dans son propre corps et il devra se reposer pendant 2 à 7 jours. Cette épreuve est si fatigante que ses sorts mémorisés des trois niveaux les plus élevés sont effacés et ne pourront revenir (par l'étude ou la prière) qu'à la fin de la période de repos.

A compter de ce jour, s'il arrive que le personnage meure, peu importe les circonstances, il ira dans le réceptacle, quelle que soit la distance qui l'en sépare et quels que soient les obstacles (y compris des *Cubes de Force*, des *Sphères Prismatiques*, des boîtes de plomb, etc.). Afin de pouvoir en ressortir, le magicien ou le clerc doit avoir son corps récemment décédé (ou celui d'un autre) dans un rayon de 27 mètres du réceptacle. Le cadavre peut être celui de *n'importe quelle* créature fraîchement tuée, en allant d'une souris à un ki-rin. Le cadavre doit *rater* son jet de protection contre la magie pour être possédé. Le jet de protection sera celui d'un monstre d'un demi dé de vie pour un homme normal, un animal ou un petit monstre, etc., et sans que l'on tienne compte de l'alignement du moment que le monstre avait trois dés de vie ou moins avant sa mort. S'il avait quatre dés de vie ou plus, il subira le modificateur suivant à son jet de protection en fonction de

son alignement :

- Loyal Bon, Neutre Bon, Chaotique Bon – jet de protection normal comme avant la mort ;
- Loyal Neutre, Neutre Absolu, Chaotique Neutre – jet de protection normal comme avant la mort -3 ;
- Loyal Mauvais – jet de protection -4 ;
- Neutre Mauvais – jet de protection -5 ;
- Chaotique Mauvais – jet de protection -6.

La mort ne doit pas remonter à plus d'un mois. Si le cadavre réussit son jet de protection, la liche ne pourra jamais réussir à en prendre possession. Le propre cadavre du magicien ou du clerc n'est pas limité par la date de sa mort et son jet de protection se fait avec un modificateur de -10. Un essai pour rentrer dans son propre cadavre peut être effectué chaque semaine jusqu'à la réussite.

Si la liche prend possession d'un cadavre étranger, elle obtiendra les capacités limitées de son corps quant à ses capacités physiques. L'intelligence et la sagesse resteront les siennes, quelles que furent celles de l'autre. Elle ne pourra pas avoir plus de quatre dés de vie et se comportera comme un nécrophage, mais sans avoir la capacité de drainer l'énergie. Si le corps avait la capacité de lancer des sorts de son vivant, alors la liche qui le possède peut également lancer des sorts, mais comme si elle était un lanceur de sorts de 4<sup>ème</sup> niveau et pas plus. Le corps nécrophage sera télépathe si la créature pouvait parler de son vivant.

Tant qu'elle sera dans le corps nécrophage, la liche recherchera son propre cadavre et le transportera à l'endroit où se trouve le réceptacle. La destruction de son corps d'origine n'est pos-

## Recette de la Liche

sible qu'avec un sort de *Désintégration* et le corps a droit à un jet de protection normal contre ce sort. Démembrer ou brûler le corps ne pourra pas le détruire totalement, tandis que les morceaux de ce corps irradieront un sort de *Localisation des Objets* sans limite de portée. Evidemment, il serait sans doute difficile pour la liche de mettre la main sur ces morceaux ou ces cendres, mais c'est là une autre histoire. Si le corps nécrophage parvient à recouvrer les restes du corps d'origine de la liche, alors il les mangera et au bout d'une semaine se métamorphosera en un corps humanoïde similaire à celui qu'avait la liche avant de mourir. Une fois que la liche est de retour dans son propre corps, elle aura de nouveau tous les sorts qu'elle avait de son vivant et n'aura plus jamais besoin d'étudier ou de prier pour les mémoriser. En fait, elle *ne peut pas*, sauf une fois, « remplir » sa liste de sorts. En tant que liche, elle ne peut *jamais* monter en niveau, utiliser des parchemins ou utiliser des objets magiques qui requièrent le toucher d'une créature vivante.

Chaque fois que l'essence vitale de la liche retourne dans le réceptacle, cela lui coûte un niveau. Quand elle rétrograde au 10ème niveau, tout retour subséquent dans le réceptacle détruit la liche. La liche, cependant, tentera de se téléporter là où se trouve le réceptacle avant d'être « tuée » (c'est-à-dire, avant d'être réduite à zéro point de vie). Si elle est effectivement réduite à zéro point de vie, elle est détruite définitivement ! Si elle a le sort *Téléportation*, la liche peut, également, transporter son corps mais seule sa « force vitale » retourne dans le réceptacle. (Elle n'a toutefois pas besoin du sort *Téléportation* afin de seulement retourner sa « force vitale » dans le réceptacle, bien que si elle perd son corps de cette manière, elle doit recommencer à le chercher comme auparavant.)

Si son corps est désintégré, alors la

liche ne peut devenir qu'un corps nécrophage à moins de trouver quelqu'un qui puisse lancer pour elle un SOUHAIT afin de faire revenir son corps à l'existence. Le réceptacle doit se trouver sur le *plan matériel primaire*, le *matériel négatif* ou le *matériel positif* et, bien sûr, il doit tout d'abord disposer d'un moyen d'accéder à ce plan particulier.

Une personne vivante ne donnera aucun signe détectable indiquant qu'elle est prête à devenir une liche. Aucun *Charme* ne lui fera avouer ce fait ou dévoiler la cachette de son réceptacle ! Cependant, un *Charme* pourrait lui faire dire quel objet est ce réceptacle. De la même manière, *Localisation des Objets* ne permettra pas de situer le réceptacle d'une liche à moins qu'un individu de rang divin ne veuille lancer ce sort dont la portée restera limitée à 160 kilomètres sur un seul plan d'existence !

La liche doit trouver un moyen permanent d'accéder au lieu où elle a placé son réceptacle sur un autre plan. Des suivants peuvent être charmés (engagés) pour mettre à sa disposition une réserve de corps fraîchement décédés (moins d'un mois) mais cela est risqué. Un réceptacle trop bien caché peut l'empêcher d'avoir un cadavre à portée au moment voulu. Une liche peut préférer se suicider pour échapper à une situation trop périlleuse.

La préparation du corps du candidat alors qu'il est encore en vie se fait au moyen d'une potion. La potion est difficile à concocter et prend énormément de temps. Elle nécessite les ingrédients suivants :

- A. 2 pincées de pur arsenic
- B. 1 pincée de belladone
- C. 1 mesure de venin frais d'une araignée éclipante (de moins d'un mois)
- D. 1 mesure de venin frais d'une wivern (de moins de deux mois)
- E. le sang d'un enfant humanoïde

mort tué par une araignée éclipante

- F. le sang d'un enfant humanoïde mort tué par un mélange d'arsenic et de belladone
- G. le cœur d'une vierge humanoïde tuée par du venin de wivern
- H. 1 litre de sang de vampire ou d'une personne atteinte de vampirisme
- I. les glandes reproductrices de 7 mites géantes (mortes depuis moins de deux mois)

Les ingrédients sont mélangés dans l'ordre donné ci-dessus à la lumière de la pleine lune. Le prétendant doit boire la potion dans son intégralité et l'effet sera l'un des suivants :

- 1-10 - Aucun effet si ce n'est la perte totale de sa pilosité – recommencez depuis le début!
- 11-40 - Coma pendant 2-7 jours – la potion fonctionne !
- 41-70 - Débilité mentale jusqu'à dissipation par un sort de Dissipation de la Magie. Chaque tentative de suppression de la débilité mentale a 10 % de chances de tuer le candidat si elle échoue. La potion fonctionne !
- 71-90 - Paralysé pendant 4-14 jours. 30 % de chances qu'une perte permanente de 1-6 points de dextérité s'ensuive. La potion fonctionne !
- 91-96 - Rendu sourd, muet ou aveugle de façon permanente. Seul un souhait majeur peut rendre le sens perdu. La potion fonctionne !
- 97-00 - MORT – recommencez depuis le début... si vous pouvez être ressuscité.

Article « Bazaar du Bizarre » du magazine The Dragon N° 26 (Vol. III, N° 12) de juin 1979



# LES ORBES DES DRAGONS

## Les égaliseurs



Par Roger E. Moore

Illustré par Larry Smith – Traduit par Galliskinmaufrius

Cet article peut être remis à des joueurs, pour une campagne d'AD&D® située dans le monde de GREYHAWK™, en guise d'invitation à l'aventure. Nous sommes au début du printemps de l'année commune 585, alors que s'achèvent les Guerres de Greyhawk. Il est conseillé au MD d'avoir la boîte *From the Ashes*, dans laquelle se trouve la description du contexte de ce qui suit.

Notre document se présente sous la forme d'une lettre rédigée sur un papier d'une qualité fort précieuse et scellée dans un étui à parchemin en ivoire ; ce dernier a été enterré à la hâte sous une pierre plate dans une grotte peu profonde située à moins de 20 kilomètres à l'est de Parlefort, capitale de la prélatrice d'Almor (un royaume venant d'être ravagé par les Guerres de Greyhawk). Le sol et les parois de la grotte gardent les stigmates d'une confrontation arcane impliquant des sorts à base de feu et d'autres basés sur la transmutation de la pierre, le tout accompagné d'une profusion d'empreintes non humaines – des empreintes d'origine plus fiélonne que draconique, cependant.

Evidemment, il est nécessaire que nos PJ parviennent à découvrir cette lettre. Nous suggérons que Mordenkainen, le célèbre magicien, demande aux PJ de partir à la recherche d'un membre du Cercle des Cinq porté disparu : le bien portant Otto, qui est supposé s'être rendu en Almor en quête de son compagnon d'armes, la prêtresse Johanna. Otto et Johanna sont tous deux originaires de la capitale d'Almor, Parlefort, avant qu'elle ne soit totalement détruite. Mordenkainen ne fera pas mention des *orbés des dragons* étant donné qu'il ignore le problème dont il est question dans la lettre.

Une fois que les PJ arrivent dans les environs de Parlefort, ils devraient pouvoir trouver (non sans effort) quelques paysans terrorisés et molestés qui se rappelleront avoir vu quelqu'un répondant à la description de Johanna il y a de cela plusieurs semaines. Elle habitait dans une grotte, leur dira l'un d'eux. Si les PJ explorent cette grotte, ils pourront éventuellement exhumer l'étui à parchemin, et leur véritable aventure – telle qu'elle sera conçue par le MD à partir de là – aura enfin commencé. Otto, le magicien bien portant, est décrit dans l'aventure *Vecna Lives!* (WGA4) pages 86 et 87, et dans la boîte *The City of Greyhawk*, page 23 du livret *Greyhawk: Folk, Feuds, and Factions*. Son compagnon d'armes, la prêtresse Johanna, apparaît dans *Vecna Lives!* pages 91 et 92. Le triste destin d'Almor est évoqué dans la boîte *From the Ashes*, livret *Atlas of the Flanaess*, page 27.

*8ème jour du mois de Froidure, au coucher du soleil*

*A ma très chère amie et alliée, Johanna,*

*Votre lettre du 5ème arriva en la mienne demeure à la nuit du même, comme sans doute vous espériez qu'elle le fit, mais je crains que je fusse alors sorti pour souper seul ce soir-là dans une vaine tentative de soulager mon anxiété à propos de votre sûreté ; je n'ai regagné mon étude que fort tard dans la nuit. Je regrette de ne pas avoir été là plus tôt pour lire votre missive et partager votre chagrin, comme je le fais à présent. Veuillez accepter mes excuses et sachez que j'ai longuement pleuré quand j'ai appris le funeste destin de votre famille. Je garderai le souvenir de vos deux frères comme s'ils étaient les miens. Je maudis les bêtes qui les ont livrés ainsi que tout Parlefort à une fin si ignoble. Il y aura vengeance de ma part pour cette vilénie, j'en fais cette nuit le serment par l'arcade de Boccob, une vengeance qui réduira en cendre même le cœur d'un fiélon.*

*Il me faut aussi vous dire que je fus profondément bouleversé à la lecture des rumeurs que vous avez entendues concernant une orbe blanche qu'on dit avoir vue entre les griffes du Boucher d'Almor, le Duc Szeffrin. Voilà des nouvelles on ne peut plus alarmantes, et votre rapport au sujet des pouvoirs que cette orbe soi-disant possède n'a fait que nourrir mon pire cauchemar : celui qu'un artefact véritable soit désormais dans les mains de nos détestables ennemis. Que cette orbe soit détenue par un misérable mort-vivant comme Szeffrin est une information qui fait froid dans le dos ; entre ça et ce qui est arrivé à vos frères, l'appétit m'a abandonné et je n'ai pratiquement rien mangé depuis un jour entier. J'ai dépêché un courrier à Mordenkainen par l'intermédiaire de Jallarzi afin de le rencontrer toute affaire cessante, car il est doté de ressources qui me font défaut, mais celle-ci est revenue me dire qu'il était « sorti », apparemment pour aller échanger des commérages avec cette vieille bique de Faérune – la peste soit de ce jeteur de sorts qui retient Mord en cette heure de détresse ! Mais je n'ai que trop tardé moi aussi, et nous voilà obligés par conséquent de devoir traiter cette affaire nous-mêmes.*

*Cette « boule blanche » que vous dites être « gravée d'une multitude de serpents ou de dragons » est fort vraisemblablement l'une des Orbés des Dragons de notre monde. Vous avez sans doute entendu parlé de ces dernières, mais dans l'éventualité où vous n'avez pas poussé plus avant votre étude de ces artefacts, je joins une copie d'un petit papier que j'avais écrit à ce*

*sujet, et dont j'avais fait la lecture devant les Huit, il y de cela quatre ans, la nuit de la mi-été de l'année commune 581. Cette enquête n'était qu'une petite partie d'un projet plus vaste, que je caressais à l'époque, qui était de cataloguer les trois ou quatre douzaines de familles d'artefacts de notre grand continent d'Érik, mais aujourd'hui le sujet est devenu la source de mes pires inquiétudes.*

*Pour l'instant, l'information dont je vous fais part doit être gardée pour vous seule. Grâce à mes nombreuses relations personnelles parmi la noblesse de Flanresse centrale, j'ai pu avoir accès à des manuscrits dans des archives et des bibliothèques où aucun étranger n'aurait été normalement le bienvenu, et d'où, en outre, il ne serait pas sorti vivant s'il s'y était fait prendre. La publication de cette information aurait pour conséquence, primo, de mettre en péril mes précieuses relations et, secundo, de menacer notre monde exsangue, en suscitant l'avidité d'un certain nombre d'individus ou de puissances, allant des aspirant héros rongés par la cupidité aux horreurs engendrées par les Abysses siégeant sur les trônes de Dorakaa et de Rauxès, qui les pousserait à se mettre en quête de ces orbes et du grand pouvoir qu'elles recèlent. Vous et moi serions nous-mêmes jetés dans la plus précaire des situations, car une partie de mes recherches se fonde sur des documents cachés dans des ruines ensevelies sous la Mer de Poussière, gardés par des fiélons jaloux qui n'apprécieraient pas d'apprendre que j'ai pu m'introduire jusqu'à leurs trésors.*

*Lisez, donc, et mesurez l'étendue de mes craintes.*

### Information pour le MD

Les informations qui suivent sur les Orbes des Dragons sont seulement des suggestions. Il est fortement recommandé à tout Maître du Donjon qui se servira du présent article dans une campagne de modifier les détails afin d'éviter qu'un joueur puisse connaître les réels pouvoirs de ces objets pendant le jeu. Par exemple, une *suggestion* ou une *paralyse* pourrait se substituer au charme de certaines orbes, ou des malédictions différentes pourraient

### Les Orbes des Dragons

Il est des créations magiques qui parfois se développent en parallèle avec un surprenant degré de similitude. L'un des cas les plus connus de convergence spontanée est celui des Orbes des Dragons, dont on a recensé des exemplaires dans pas moins de six mondes différents. Alors que les particularités de chaque cas diffèrent considérablement – avec des orbes présentant une grande variété de tailles, de compositions, de pouvoirs, de nombres et de raisons d'être – la totalité de ces objets ont été créés dans l'unique but de conférer à son utilisateur un degré de maîtrise sur les dragons. Quelques-uns de ces objets ont sûrement dû inspirer la création des autres, mais certaines orbes affectant les dragons semblent n'avoir eu aucun antécédent dans leur monde – les Orbes Draconiques d'Ansalon, par exemple, ou les Orbes d'Influence des Dragons de Faérune.

Pourquoi cette constance entre l'association des orbes et du contrôle des dragons ? Ce qui est confus pour le commun des mortels est évident pour celui qui a longuement étudié la question. L'orbe représente un œil, et le contact oculaire est crucial chez tous les dragons pour établir la communication, imposer la domination et affirmer l'intention. Aucune autre forme géométrique n'a le pouvoir d'attirer aussi rapidement l'attention d'un dragon et de captiver son esprit et sa volonté pour les soumettre aux charmes de l'utilisateur.

La Tærré, c'est bien connu, possède sa propre série d'Orbes des Dragons, mais son histoire orale et écrite est fort mal connue même par les érudits. Des

sages ont longtemps suspecté l'existence d'un lien entre ces orbes et le défunt Empire Suel (Suellois, Suelite, que sais-je encore), dont la disparition remonte à plus de dix siècles. Il se trouve que je viens de terminer mes recherches sur ce sujet et je me propose de vous exposer maintenant mes conclusions, vous épargnant toutefois ma bibliographie et repoussant le récit fastidieux de mon enquête jusqu'à plus tard dans la soirée, après le souper raffiné que j'ai préparé pour votre édification digestive. Soyez toute ouïe :

Au temps jadis, aux jours où l'Empire Suellois atteignait son apogée, environ 2 400 ans avant notre ère, un grand nombre de guerres se succédèrent opposant les forces de l'empereur aux divers monstres qui peuplaient le sud de la cordillère des Brumes Cristallines, que nous appelons aujourd'hui les Fournaises de l'Enfer. L'empereur, Inzhilem II de la Maison de Neheli-Arztin, était un magicien d'exception, le cinquième qui, parmi les Suellois, fut connu comme un Mage de Puissance. Inzhilem souhaitait exploiter des mines au plus profond de la chaîne de montagne pour récolter des minerais et des cristaux précieux nécessaires à ses recherches personnelles, bien qu'il puisse aussi par la même occasion se débarrasser de monstres draconiques et gobelinoïdes qui pillaient régulièrement les provinces orientales de son empire et nuisaient aux revenus qu'elles lui rapportaient.

Les armées impériales, même avec l'appui de mages de batailles, se trouvaient mises en difficulté par leurs adversaires. Les grands clans de dragons rouges, occupant le sud de la cordillère

se réaliser. Les scores d'Intelligence et d'Ego peuvent également être modifiés pour rendre les orbes soit plus faibles, soit plus fortes ; comme elles sont très anciennes, la magie qui les anime peut avoir augmenté ou diminué au cours des millénaires, ou pourrait même être devenue variable et imprévisible. Enfin, il est possible qu'une ou plusieurs orbes ait perdu complètement ses pouvoirs ; ceci ne devrait pas affecter le fonctionnement des autres orbes, cependant.

Une Orbe des Dragons ne peut être activée que si l'on la prend dans

ses mains, et uniquement les êtres dotés d'intelligence, vivants ou mort-vivants – à la différence des golems et des constructions animées – peuvent le faire. Si la somme de l'Intelligence et de la Sagesse de l'utilisateur est supérieure à la somme de l'Intelligence et de l'Ego de l'orbe, l'utilisateur acquiert le contrôle de celle-ci. Si les deux sommes sont égales, l'utilisateur est paralysé pendant 2-5 rounds par le conflit intérieur pour le contrôle de son corps, et il ne peut s'engager dans aucune autre activité. Après cela, il peut lâcher l'orbe

des Brumes Cristallines, avaient asservi un nombre incalculable de brutes gobelinoïdes pour servir de piétaille, à l'origine dans le but d'envahir le territoire des autres clans et de piller leurs trésors. Ces armées d'orques et de gobelins étaient maintenant envoyées contre les soldats de l'empire, leur grande férocité et leur supériorité numérique compensant leur manque d'entraînement et de stratégie.

En outre, ces dragons étaient exceptionnellement doués en magie ; des puissances impies extérieures à ce plan leur révélèrent des connaissances magiques secrètes en échange d'énormes sacrifices de richesses. Pire encore, certains de ces dragons rouges se lancèrent dans des rituels de sorcellerie qui leur permirent de fusionner leur corps mortels avec l'essence du Demi-plan de l'Ombre, ce qui leur procura des pouvoirs nouveaux et dévastateurs. Ainsi naquit l'engeance maudite des dragons d'ombre ; ces derniers et leurs serviteurs construisirent un vaste réseau de cavernes, de salles et de tunnels sous les Brumes Cristallines

qui existe encore de nos jours. Même le grand Dôme des Drows, comme certaines sources le rapportent, est supposé avoir été l'ancre caverneuse d'un ancien dragon d'ombre de cette époque révolue, dont des trésors seraient encore cachés à l'intérieur. (Fassent les dieux que ces trésors ne soient jamais découverts par les Drows !)

Confrontés à une telle force maléfique, les commandants de l'armée informèrent Inzhilem que l'issue de la campagne était douteuse, et ils lui demandèrent d'intervenir personnellement. D'abord courroucé par le fait que ses armées ne pouvaient pas faire plus que tenir leurs positions contre de simples dragons et de vulgaires orques, Inzhilem, intrigué, mesura rapidement la difficulté du problème posé par les Rois Ardents, car tel était le nom que ces dragons gênants s'étaient vus donnés dans les contrées orientales. Il retourna à la capitale pour remédier à la situation.

Les références historiques aux études d'Inzhilem sont rares et contradictoires.

Il n'avait pas l'habitude de coucher par écrit ses pensées et ses actes à l'intention de la postérité. On trouve rapporté à plusieurs reprises, toutefois, qu'Inzhilem sollicita et reçut l'assistance directe de la divinité Suelle Wee Jas elle-même, qui, en ces temps-là, était d'un statut supérieur et d'une plus grande puissance qu'aujourd'hui, et moins impliquée dans le domaine de la mort que celui de la pure sorcellerie. La légende raconte que d'autres dieux favorisant l'humanité participèrent également, bien que leur nom soient maintenant perdus ; à vrai dire, il se peut que certains d'entre eux soient à présent morts et oubliés. Les mythes et les légendes prétendent que ces dieux étaient bienveillants, mais j'émet de sérieuses réserves sur ce dernier point. Quelles que furent les sources où il puisa, Inzhilem acquit une connaissance suffisante pour élaborer une solution.

L'empereur choisit de construire un nombre limité d'artefacts identiques qui donneraient à ses forces le moyen d'affronter et de détruire les Rois Ar-

et bouger librement.

Si la somme de l'Intelligence et de la Sagesse de l'utilisateur est inférieure à la somme de l'Intelligence et de l'Ego de l'orbe, celui-là est immédiatement possédé par une intelligence malveillante issue de l'orbe. L'utilisateur est aussitôt poussé au suicide de la façon la plus directe et la plus sûre possible ; cette compulsion est plus forte que tous les instincts de conservation de soi. L'utilisateur ne posera pas l'orbe par terre, mais continuera de la tenir d'une main pendant qu'il obtempèrera à l'injonction, si possible, ou bien il tentera de s'autodétruire par tous les moyens comme celui de se jeter d'une falaise, de s'offrir en pâture à un dragon en approche sans chercher à se défendre, de s'infliger une blessure mortelle avec une dague ou une hache, etc. Dans ce dernier cas, les dégâts causés par une telle blessure sont le maximum possible et multipliés par deux, et oblige l'utilisateur à réussir un jet de résistance aux traumatismes (comme indiqué par son score de Constitution) pour ne pas mourir immédiatement. Les personnes victimes d'une *débilité mentale* sont instantanément victimes de cette malédic-

tion. Les personnes folles voient leur score d'Intelligence baissé de 50 % (réduire à l'inférieur) ; les personnes *charmées* voient leur score de Sagesse baissé de 50 % (réduire à l'inférieur). Ce pouvoir devrait être joué de façon intransigeante pour inspirer la prudence aux PJ qui auraient affaire avec les orbes.

Si une créature non humaine saisit une orbe, tirez les dés pour déterminer son Intelligence et multipliez-la par deux afin d'obtenir l'équivalent de la somme de l'Intelligence et de la Sagesse. Comparez le résultat à la combinaison de l'Intelligence et de l'Ego de l'orbe, et appliquez alors les résultats. Ceci est valable également pour les dragons, qui sont eux-mêmes sujets à la pulsion autodestructrice s'ils tombent sous le joug d'une orbe. Tout dragon du continent d'Érik qui a entendu parler des Orbes des Dragons – et c'est le cas d'environ 85 % d'entre eux – tenteront immédiatement de détruire toute personne en possession d'une orbe et feront le nécessaire pour cacher l'orbe sans avoir à la toucher.

Quiconque prenant une orbe en main et réussit à la contrôler comme indiqué ci-dessus se voit immédiatement

accordé la connaissance de tous les pouvoirs de l'orbe, mais non pas de ses malédictions, s'il en existe. Les pouvoirs d'une orbe ne peuvent être activés que si elle est tenue en main ; les pouvoirs qui nécessitent de la concentration sont interrompus si l'orbe n'est plus tenue en main (pas de *charme*, par exemple). Le niveau de lanceur de sorts de l'orbe, s'il est requis, est le 25<sup>ème</sup>. Un seul pouvoir peut être utilisé à la fois, à moins que ce pouvoir ne soit caractérisé comme « à volonté » – par exemple, comme l'*infravision* ou *langage des dragons* – ou à moins que le pouvoir accorde un bonus permanent aux Jets de Protection ou un ajustement à la Classe d'Armure de l'utilisateur. Ce dernier ne peut pas accomplir d'attaques physiques, magiques ou psi ni se défendre pendant qu'il tient l'orbe, du fait qu'il doit en permanence maintenir la concentration nécessaire pour résister à la volonté de domination de l'orbe. L'utilisateur peut se déplacer en marchant à la moitié de sa vitesse normale (par exemple, à une vitesse de 6 s'il est humain ou elfe) tant qu'il se sert de n'importe quelle orbe.

Les monstres que l'on peut considérer comme ressemblant à des dragons

dents. N'ignorant pas l'importance majeure que les dragons accordent au contact oculaire direct, qui pour les plus paranoïaques et malfaisants d'entre eux est même considéré comme un défi entraînant immédiatement un combat à mort, Inzhilem décida que la forme idéale de ces prodigieux objets serait celle d'une orbe sphérique. Chaque orbe serait portée au combat par un magicien aguerris et utilisé pour subjuguier, assaillir ou se défendre contre tous les dragons présents, pendant qu'un groupe de soldats d'élite et de prêtres de bataille, accompagnant le magicien, viendraient rapidement porter un coup fatal aux bêtes draconiques ; ce groupe serait accompagné d'une armée régulière, qui se chargerait de livrer combat aux troupes gobelinoïdes du dragon. L'utilisation d'une orbe avec des forces nombreuses et complémentaires est fondamentale, car il n'avait jamais été envisagé qu'on puisse se présenter seul en possession d'une orbe face à un ennemi aussi rusé qu'un dragon, sans compter ses innombrables serviteurs qui pourraient facile-

ou en partie dragons (wiverns, lézards de feu, chimères, dragons tortues, dragones, dragons mort-vivants comme les dracoliches, pseudo-dragons, demi-dragons, etc.) peuvent être influencés par des pouvoirs d'orbe qui normalement ne peuvent agir que sur de vrais dragons, mais ces pouvoirs ont alors 50 % de chance d'échouer complètement avant même le tirage éventuel d'un Jet de Protection, comme si les monstres dragonoïdes avait une Résistance à la Magie de 50 % contre ces pouvoirs. Les êtres divins draconiques ont également 50 % de chance d'être insensibles aux pouvoirs des ces artefacts, mais ils conservent en plus leur jet de Résistance à la Magie et leur Jet de Protection ordinaires le cas échéant – et ils seront très, très en colère contre l'utilisateur de l'orbe.

Toutes les Orbes des Dragons sont très Mauvaises, et la détection des alignements les révèle comme Neutres Mauvaises. Certains PJ, tels que les paladins, devraient faire attention quant à leur usage. Dès le début de l'existence des orbes, leur alignement avait été masqué par des sorts, mais ces derniers ont commencé à perdre leur efficience

ment venir à bout d'un porteur d'orbe solitaire. De nombreux utilisateurs ont péri du fait de n'avoir pas saisi cette façon de se servir du pouvoir des orbes, et plus d'un champion qui avait eu la chance de mettre la main sur une orbe a finalement eu le malheur de l'utiliser de manière fort peu sage, c'est-à-dire seul et sans assistance.

En outre, Inzhilem avait voulu que chaque orbe soit efficace contre toutes les sortes connues de dragons mauvais, et non pas seulement contre les espèces rouges ou d'ombre. A cette fin, Inzhilem fut forcé d'abattre, par sorcellerie, toute sa collection de dragons captifs et charmés qui ornait les jardins de la capitale. Une portion du sang, des os, du cerveau et de l'esprit de chaque dragon fut infusée et scellée dans chaque orbe, bien que les orbes elles-mêmes n'étaient pas sensées être dotées d'une véritable intelligence en tant que telle. Les enchantements dont Inzhilem espérait emplir les orbes étaient si puissants que des rumeurs se propagèrent selon lesquelles tous les dragons cruels

au fil des siècles et ils ne masquent plus rien du tout aujourd'hui.

Le pouvoir de *langage des dragons* est identique au sort de *langage des monstres*, sauf qu'il est limité aux dragons et qu'il est utilisable à volonté.

Le pouvoir de *charme* peut être lancé une fois par tour, jusqu'à trois fois par jour, contre tout dragon d'un âge égal ou inférieur à celui indiqué par l'orbe (voir le BESTIAIRE MONSTRUEUX™, page 62). Le *charme* a une portée de 20 mètres, et la cible doit être éveillée et avoir conscience de la présence de l'utilisateur de l'orbe ; la cible attaquera certainement l'utilisateur de l'orbe si le *charme* « ne prend pas ». Les dragons mauvais n'ont droit à aucun Jet de Protection, les dragons neutres ont un malus de -4 à leur jet, et les dragons bons ont un malus de -2. Le charme a une durée normale basée sur l'Intelligence de la cible, et ce pouvoir peut être annulé de toutes les façons habituelles, telles qu'elles sont décrites dans le sort *charme-personnes*.

Si deux orbes se retrouvent à moins de 1,6 kilomètres l'une de l'autres, elles continuent de fonctionner normalement, mais chacune d'elles émet un ap-

pel magique qui attire tous les dragons et les êtres dragonoïdes dans un rayon de 160 kilomètres autour de chaque orbe. Les dragons ne sauront pas ce qui les « appelle », mais ils ressentiront une urgence irrépressible de se rendre à l'endroit où se situe l'orbe de la façon la plus rapide possible. Cet effet est ignoré de tous à ce jour.

Pire encore, si deux orbes entrent en contact l'une avec l'autre, elles cessent de fonctionner complètement pendant un jour entier, sauf qu'elles émettent une impulsion magique qui plongent dans un état de folie furieuse tous les dragons et les êtres dragonoïdes dans un rayon de 16 kilomètres si ceux-ci ratent un Jet de Protection contre la magie avec un malus de -4. Les dragons *charmés* se voient immédiatement libérés leur enchantement. Un dragon en état de folie furieuse gagne un bonus de +2 aux jets pour toucher et aux dégâts, et un bonus de +4 aux Jets de Protection contre tous les sorts affectant l'esprit (*charme, paralysie, effroi, suggestion, hypnose*, etc.). Les dragons fous furieux se rendent à l'endroit où les orbes se sont touchées, et engageront le combat entre eux s'ils ne voient pas de créatures d'autres races

rieuse de la Maison Neheli conserva le trône. Ubrond Thridden (« Troisième Œil ») devint le nouvel empereur.

Monarque dévoué mais sans relief, Ubrond poursuivit, semble-t-il, le projet de création des orbes et en vit l'accomplissement final, cependant de considérables interférences eurent lieu et le processus dévia d'une manière inexplicablement étrange du plan original tracé par son concepteur. Huit orbes virent le jour comme prévu (la date de leur achèvement a été perdue, mais ce devait être après -2 350 AC), mais les orbes étaient maintenant de tailles différentes et n'avaient plus de pouvoirs identiques, car chacune était orientée vers le contrôle de dragons d'âges différents. La cause de ce changement n'a jamais été éclaircie, en ceci qu'il réduisait l'efficacité de ces orbes sur le champ de bataille quand on les utilisait contre des dragons dont l'âge dépassait les capacités de telle ou telle orbe.

Or il y eut d'autres changements que celui-ci, et il est à peu près certain que ceux-ci furent réalisés à l'insu et

sans l'approbation de l'empereur ou de sa suite. Je suppose que les Rois Ardents avaient réussi à infiltrer des agents parmi les magiciens travaillant sur ce projet, et maintenant qu'Inzhilem n'était plus là avec sa vision d'ensemble et son souci des détails, des erreurs, voire même des malédictions, furent commises dans le façonnage de plusieurs orbes. Il est tout à fait reconnu, par exemple, que chaque orbe draconique possède une intelligence propre et malveillante qui s'emploiera à dominer et causer la perte de tout utilisateur. Pour finir, chaque orbe reçut le pouvoir d'affecter également les dragons bons et neutres comme les mauvais – ce qui est la marque évidente des Rois Ardents.

Une fois terminées, les huit orbes furent baptisées en fonction de la tranche d'âge des dragons qu'elles étaient destinées à combattre. De la plus petite à la plus grande, elles s'appellent l'Orbe du Nouveau-né, l'Orbe du Ver, l'Orbe du Dragonet, l'Orbe du Dragon, l'Orbe du Grand Serpent, l'Orbe du Pyro-dragon, l'Orbe du Ver

Ancien et l'Orbe du Grand Dragon Eternel. Quand elle n'est pas activée, chaque orbe était une solide et légère sphère du jade blanc le plus pur, complètement recouverte de gravures élaborées représentant les dragons entremêlés en train de se combattre. Aucune de ces orbes ne pouvaient être un tant soit peu endommagées par des forces naturelles, ni aucune créature ou construction animée leur faire le moindre mal. Si des moyens de destruction avaient été prévus, ils sont depuis longtemps perdus. On peut supposer que ces orbes furent livrées aux armées Suelloises et utilisées lors de batailles contre les Rois Ardents, mais il y a ici une solution de continuité dans les chroniques historiques. Il existe un curieux témoignage qui semble être le message d'un seigneur provincial destiné à l'empereur – dont le nom est omis – priant ce dernier d'intervenir afin de « nous délivrer de ceux qui détiennent le Globe volé ». Une lutte remarquable entre officiers militaires est également rapportée dans divers rapports venant des provinces orientales, dont certains

qu'ils pourraient combattre en premier. Cet état dure pendant 10-40 rounds pour chaque dragon.

Personne ne sait ce qui arriverait si trois orbes ou plus venaient à proximité les unes des autres ou venaient à se toucher. Ce qui est sûr, en tous cas, c'est que ce ne serait rien bon.

#### *Orbe du Nouveau-né*

Intelligence 9, Ego 9 ; diamètre : 7,5 cm.

**Pouvoirs** : *langage des dragons* à volonté (comme ci-dessus) ; *charme* (comme ci-dessus) contre tout dragon d'âge très jeune (15 ans) ou moins ; +1 à tous les Jets de Protection de l'utilisateur et à sa Classe d'Armure, en continu ; clairvoyance huit fois par jour ; infravision, jusqu'à 40 m, à volonté.

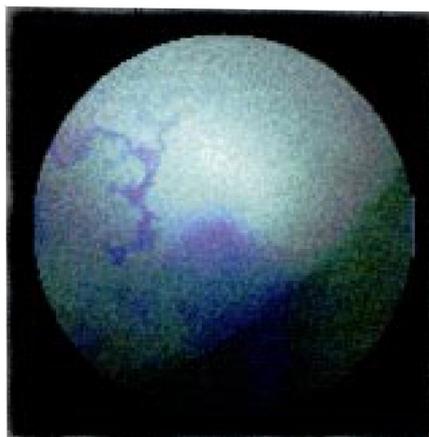
**Malédictions** : *possession* (comme ci-dessus).

**Localisation** : cette orbe est – ou plutôt, était – à Rauxès, mais elle est constamment volée puis restituée par d'envieux fiélons, liches, mages, prêtres, vampires, animus ou autres, qui sont tous persuadés que cette orbe pourra les conduire à toutes les autres orbes portées disparues. Bien que peu d'informations sur cette orbe ait filtré à l'extérieur,

sa possession est l'enjeu incessant mais secret du complet chaos qui règne dans cette cité dépravée. Pratiquement aucun usage n'est réellement fait de cette orbe, et personne n'a encore réalisé que cette chasse au trésor est vaine (quoique terriblement dangereuse).

Il s'agit bien de l'orbe possédée par le Duc Szeffrin ; ses agents l'ont volée. Les rumeurs sur sa taille et ses pouvoirs sont exagérées, mais elles étaient assez proches de la description de l'orbe du grand serpent pour qu'Otto s'en inquiète. Otto et Johanna, cependant, ont croisé la route des différents groupes en

#### *Orbe du Nouveau-né*



compétition mortelle pour la retrouver, et les PJ envoyés à leur secours seront pris dans la tourmente, entre trahison et attaque brutale. Il y a vraiment de fortes chances de se faire au moins trois ennemis puissants et durables que chaque MJ pourra développer à l'occasion de cette aventure.

#### *Orbe du ver*

Intelligence 10, Ego 10 ; diamètre : 10 cm.

**Pouvoirs** : *langage des dragons* à volonté (comme ci-dessus) ; *charme* (comme ci-dessus) contre tout dragon d'âge jeune (25 ans) ou moins ; *dissipation de la magie* trois fois par jour ; détection de la magie trois fois par jour ; bonus de +3 aux Jets de Protection contre le feu et la chaleur, en continu.

**Malédictions** : *possession* (comme ci-dessus). Après six heures consécutives d'utilisation, l'utilisateur développe aussi une odeur corporelle permanente qui repousse tout être vivant mammifère dans un rayon de 10 mètres. Cette odeur provoque une légère nausée chez les humains, les semi-humains et les gobelinoïdes, mais elle n'affecte pas leurs capacités de combat ou de résis-

mentionnent un commandant renégat, apparemment fou, qui s'octroya le titre de Roi des Rois Ardents. On peut en conclure qu'une ou plusieurs orbes sont soit tombées entre les mains d'ennemis, soit dérobées par trahison, ou bien qu'elles avaient un pouvoir ou une malédiction qui conduisit son utilisateur à la folie ou à la rébellion.

Tout ce que l'on peut dire est que seulement cinq orbes demeurèrent aux mains des Suels jusqu'à la période précédant la Pluie de Feu Incolore. J'ai pu recouvrer un certain nombre de manuscrits authentiques – dont je ne peux ouvertement divulguer la provenance, aussi vous prie-je de bien vouloir m'en excuser – qui dressent la liste de ces cinq orbes comme suit : l'Orbe du Nouveau Né, l'Orbe du Dragonet, l'Orbe du Dragon, l'Orbe du Pyrodragon et l'Orbe du Ver Ancien. Il y en a sûrement parmi vous qui connaissent la légende contraire que cinq orbes, et non huit, existent sur notre monde, et j'estime que cette différence résulte du fait que trois ont été perdues ou

sont tombées entre les mains des ennemis des Suels aux derniers jours de l'empire. Je crois que les Bakluni détiennent au moins une orbe, mais je n'en ai à ce jour aucune preuve ; sans doute, notre hôte Kettite, Rary, enquêtera sur ce point et nous le révélera un jour ! Malgré la fluctuation des noms de certaines orbes dans les chroniques tardives de l'empire, je pense que les orbes originales portées disparues sont l'Orbe du Ver, l'Orbe du Grand Serpent et la plus puissante de toutes l'Orbe du Grand Dragon Eternel.

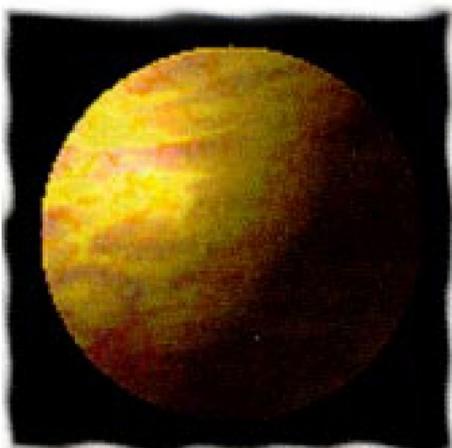
Après la Pluie de Feu Incolore, les annales historiques sont parsemées d'informations sur l'apparition de ces orbes, mais il est très rare à chaque fois que l'identité exacte de l'orbe soit mentionnée avec certitude. Ce qui est sûr, c'est que la plupart ou toutes les orbes furent emportées hors de l'empire avant que celui-ci ne soit réduit en cendres. L'une d'elles, une petite qu'on dit de la taille d'un poing, était détenue à Rauxès par les Rois Suprêmes aux premiers temps de l'Ærdie, jusqu'à ce qu'elle

fût volée deux siècles plus tard par des voleurs inconnus. Une autre, de plus grande taille, fut découverte et perdue en 311 AC par des explorateurs dans les Fournaies de l'Enfer, quoique ce rapport demeure confus dans les détails. Tous les habitants de Flannesse doivent connaître l'histoire de Zagig Yragerne, le dément, qui serait parti un beau matin du printemps de l'an 361 AC, quittant notre cité en emportant avec lui une grosse boule de cristal blanche et qui serait revenu la semaine suivante avec une fortune colossale, un trésor tel que seules plusieurs générations de rois pouvaient connaître, et qu'avec une partie de ces richesses il ait, bien entendu, commencé la construction de Château Greyhawk. Il revint ici sans la boule blanche, cependant, et n'en parla jamais, ni ne reconnut qu'elle ait existé avant ou après cet événement.

J'ai recensé environ deux douzaines d'autres apparitions confirmées ou probables de ces orbes entre la chute de l'Empire Suellois et aujourd'hui. Le lieu d'une seule orbe est connu avec certi-

tuude. Des pénalités significatives (-4 est suggéré) à la réaction, au moral et à la loyauté devraient être appliquées pour tout PNJ qui est employé par l'utilisateur, et hormis le plus dévoué des compagnons d'armes, tous les suivants finiront par quitter l'utilisateur pour de bon. Cette odeur corporelle ne peut être supprimée que par un souhait. Localisation : Volée par des officiers Suellois pendant un coup d'Etat avorté dans une province orientale du vieil empire, cette orbe fut emportée hors de l'empire par des survivants de cette rébellion et finit par être perdue lors d'un

### Orbe du ver



nauffrage dans la baie de Jeckla, juste au sud de Port-Toli. L'épave s'est désintégrée, mais l'orbe se trouve à présent dans le trésor d'un vieux kraken connu localement sous le nom de Tailladœil, et qui s'attaque de temps en temps aux navires des Barons des Mers et de la Fratrie Ecarlate. Le kraken sait que cette orbe est magique et mauvaise, mais rien d'autre à son sujet.

### Orbe du dragonet

Intelligence 11, Ego 11 ; diamètre : 12,5 cm.

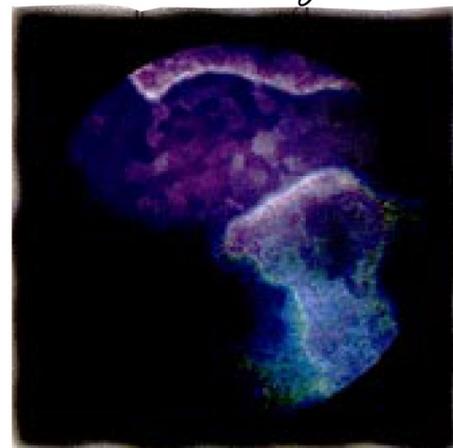
**Pouvoirs** : *langage des dragons* à volonté (comme ci-dessus) ; *charme* (comme ci-dessus) contre tout dragon d'âge juvénile (50 ans) ou moins ; *lentueur* une fois par jour ; bonus de +2 à tous les Jets de Protection et à la Classe d'Armure, en continu ; l'utilisateur est immunisé à l'*effroi* sous toutes ses formes, en continu ; l'utilisateur peut lancer un *vol* deux fois par jour.

**Malédiction** : *possession* (comme ci-dessus). Cet objet souffrit d'une création défectueuse qui fait que l'orbe aspire l'énergie vitale du corps même de son utilisateur quand ce dernier la tient dans ses mains ; cet artefact est de fait

un parasite. Un point de vie est drainé par tour de cette manière, bien que l'utilisateur ne s'aperçoive pas de cette perte avant que 50 % de ses points de vie n'ait disparu, au-delà il se sent très fatigué et il a l'air faible et le teint pâle. Chaque round passé à ne faire que boire et manger restaure un point de vie. Le MD devrait tenir un compte exact des réserves d'eau et de nourriture, qui risquent d'être épuisées à une extraordinaire rapidité.

**Localisation** : une archimage Suelloise, fuyant la destruction de sa patrie, se téléporta en emportant l'orbe dont

### Orbe du dragonet



tude de notre petit groupe des Huit : l'Orbe du Nouveau-né est incontestablement détenue à Rauxès, comme Mordenkainen lui-même fut en mesure de nous le démontrer l'année dernière à notre grande satisfaction. Il est quasiment sûr que ce soit la même orbe que celle possédée par les premiers Rois Suprêmes d'Ærdie, mais nous ne savons pas encore où cette orbe fut trouvée, comment elle fut récupérée, à quoi elle sert de nos jours, ni l'identité de son vrai possesseur ou maître.

Contrairement aux morceaux de la légendaire Baguette des Sept Parties, les différentes Orbes des Dragons n'ont apparemment pas le pouvoir d'indiquer la localisation d'une autre de ses semblables, et nous pouvons indéniablement nous en féliciter. Aucun sort, pas même un Souhait, et, selon certains, pas même un dieu ne peuvent révéler l'endroit où se trouve une orbe ; vous ne pouvez être qu'assez chanceux pour en trouver une et la reconnaître pour ce qu'elle est. Elles semblent fonctionner indépendamment les unes des autres,

elle avait la garde et se réfugia dans un abri secret sur une île de l'océan Solnor. Elle y attendit que les autres magiciens de son unité de combat la rejoignent, mais ils avaient tous péri dans la Pluie de Feu Incolore. L'archimage, par la suite, fortifia la petite île, et s'installa dans un groupe de cavernes maritimes. Elle y finit ses jours paisiblement, l'orbe dissimulée dans ces grottes. L'île fut plus tard abordée par des sahuagins et servit également d'étape pour les vols transocéaniques de certains dragons de bronze. L'orbe fut découverte par les sahuagins, qui s'en servent encore aujourd'hui pour charmer de jeunes dragons et les forcer à commettre des méfaits, comme de couler des bateaux.

#### Orbe du dragon

Intelligence 12, Ego 12 ; diamètre : 15 cm.

**Pouvoirs** : *langage des dragons* à volonté (comme ci-dessus) ; *charme* (comme ci-dessus) contre tout dragon d'âge adulte (200 ans) ou moins ; *projectile magique* trois fois par jour ; *téléportation sans erreur* deux fois par jour ; *détection de l'invisibilité* à volonté ; bonus de +2 à tous les Jets de Protection

bien que des rumeurs circulent sur le fait que des phénomènes inattendus se manifestent quand deux orbes se trouvent à proximité l'une de l'autre. Je juge pour ma part que ces histoires sont des exagérations et des errements, mais je ne peux en nier la possibilité. Le temps, peut-être, nous le dira.

Que pensent les dragons de ces Orbes des Dragons ? Ils les haïssent, bien sûr, comme ils haïraient toute chose qui conférerait à une autre race un pouvoir de domination sur eux. Il n'existe qu'une seule chronique d'un dragon ayant possédé une orbe, mais elle est passablement fantaisiste et ce qu'elle relate est fort douteux. Ce dragon, rapporte-t-elle, tua un chevalier mauvais qui vola une boule blanche magique et qui essaya de s'en servir pour contrôler la bête. Ledit dragon alors s'empara de la boule et la cacha au tréfonds de son antre la dissimulant pour toujours aux humains. Je ne saurais dire ce qui arriverait si une orbe tombait dans les griffes d'un dragon, ni si les conséquences en seraient

bonnes ou mauvaises. Assurément, on peut conjecturer que cela a dû arriver au moins une fois de par le passé, mais nous n'en savons rien en vérité.

Vous avez été d'une grande patience avec moi, et j'arrive à présent au cœur de mon exposé. Mes recherches ont également mis au jour de nouvelles informations sur les pouvoirs réels de ces sphères. Je m'étendrai plus tard, comme je l'ai dit, sur mes sources. Mais voici, pour l'heure, ce que l'on sait sans l'ombre d'un doute sur ces pouvoirs et sur des pouvoirs potentiels d'après les informations les plus fiables.

#### L'Orbe du Nouveau-né

Cette orbe, la plus petite des huit, fait trois pouces de large et tient aisément dans une bourse ou une poche. Comme cette orbe fut jadis utilisée en public, aux premiers temps des Rois Suprêmes d'Ærdie, sur de jeunes dragons captifs, ses pouvoirs sont clairement identifiés pour quiconque étudie la question.

Cette orbe, comme toutes ses sem-

et à la Classe d'Armure, en continu ; l'utilisateur est immunisé à l'effroi et aux *charmes* de toute sorte, en continu.

**Malédiction** : *possession* (comme ci-dessus). A cause d'un défaut dans sa fabrication et son enchantement, cette orbe se charge en électricité statique et se décharge subitement de façon imprévisible. A chaque fois que certains pouvoirs sont activés (c.-à-d., *charme*, *projectile magique*, *téléportation sans erreur* ou *détection de l'invisibilité*), il y a 10 % de chance que l'utilisateur soit foudroyé et reçoive 6d6 points de dégâts électriques (aucun Jet de Protection n'est

#### Orbe du dragon



possible) ; les personnes à moins de 3 mètres de l'utilisateur subissent 3d6 points de dégâts (JP réduit de moitié). L'utilisateur ne bénéficie d'aucun signe avant-coureur qu'une décharge est imminente.

**Localisation** : cette orbe ne fut pas emportée hors de l'Empire des Suels avant la Pluie de Feu Incolore. Elle demeura pendant des siècles ensevelie sous les ruines de la capitale, aujourd'hui désignée sous le nom de Cité Interdite, jusqu'à ce qu'elle soit trouvée par un groupe d'aventuriers du fief des Princes des Mers. L'orbe parvint à exterminer plusieurs soit par possession soit par électrocution ; elle fut abandonnée dans les ruines d'une ville située au bord de la mer de Poussière par les survivants, dont aucun ne réussit à revenir au fief. L'orbe fut retrouvée par un autre groupe originaire de la Franche-Terre, qui sut l'identifier comme une Orbe des Dragons et qui la rapporta secrètement jusqu'à une ville proche de Loftwick afin de pouvoir s'en servir pour eux-mêmes. La dangerosité de son utilisation limita l'action de cette orbe pendant les incursions de géants et de gobelinoïdes en

blables, confère à celui qui la tient dans ses mains la capacité de converser ouvertement avec tout dragon à portée d'oreille, à la fois de comprendre les dragons et d'être compris par eux. De plus, cette orbe avec un mot de commande jette un charme qui affectera un seul jeune dragon de cinq ans ou moins, de n'importe quel type ou couleur d'écaillés. Ce sort est si puissant qu'il sera très difficile voire impossible à la bête d'y résister. Ainsi ce dragon pourra être conduit en captivité ou mis à mort par surprise, si l'action est prompte.

Cette orbe est dotée d'un esprit propre dont les pensées sont tournées vers la malignité et la vengeance. Il s'agit de l'orbe la plus faible de toutes et son esprit aussi est faible. Néanmoins, l'utilisateur devra être d'une intelligence et d'une intuition supérieures à la moyenne s'il veut garder le contrôle de l'orbe, sinon un désastre peut s'ensuivre. C'est ce qui a été suffisamment et tragiquement prouvé quand le Roi Suprême Erhart Ier permit à son fils aîné de manipuler l'Orbe du Nouveau-né en

98 AC ; l'orbe se révéla être trop forte pour le jeune garçon, celui-ci échappa à son père et se jeta du haut d'un parapet et succomba à ses blessures le soir même. L'orbe fut récupérée intacte, bien sûr, bien qu'elle ait subi une chute de quatre-vingt pieds sur un sol pavé de pierres. Après cet incident, l'orbe fut mise sous clé dans une cave du palais où elle demeura jusqu'à ce que des voleurs s'en emparent seulement quinze ans plus tard.

Outre son pouvoir de charmer les jeunes dragons, cette orbe semble accorder un léger degré de protection magique à celui qui l'utilise. Elle lui donne également la capacité de voir des sources de chaleur dans l'obscurité jusqu'à quarante pas, et elle accorde un sort de clairvoyance au moins six fois par jour, à la discrétion de l'utilisateur. Elle est ainsi d'une certaine utilité, mais cela ne fait pas d'elle un grand artefact.

### *L'Orbe du Ver*

Celle-ci demeure l'une des moins connues de cette famille de huit arte-

facts. Elle confère apparemment les mêmes pouvoirs de communication de la plus petite orbe mais elle peut charmer des dragons d'un âge un peu plus avancé. J'estimerais sa taille à quatre pouces de large. L'une de mes sources stipule que cette orbe est maudite mais ne s'étend pas sur la nature de cette malédiction ; les Suels répugnaient à diffuser les secrets que leurs ennemis pourraient retourner contre eux, et ils répugnaient encore plus à reconnaître un échec. Il nous faut donc passer aux orbes suivantes.

### *L'Orbe du Dragonnet*

Il est intéressant de noter que cette orbe est mentionnée à plusieurs reprises et sans erreur possible dans des écrits Suelois antiques. On y lit qu'un magicien l'a utilisée pour voler sur le pays à la recherche de monstres et d'autres ennemis de l'Empire Suel, et il pouvait les étourdir à l'aide de cette orbe. Celle-ci, de cinq pouces de diamètre, a disparu après la Pluie de Feu Incolore et pourrait bien encore gésir sous la cendre de

Stérich et en Geoff, mais elle demeure toujours cachée dans un endroit secret connu des seuls survivants de cette expédition. (Ils n'informèrent pas leurs dirigeants de leur découverte, se croyant les seuls à savoir s'en servir au mieux.) Bientôt, cette orbe sera dévoilée au grand jour et utilisée pour repousser une petite invasion de géants descendant des Jotens – mais ce qui en découlera, nul ne peut le dire.

### *Orbe du grand serpent*

Intelligence 13, Ego 13 ; diamètre : 17,5 cm.

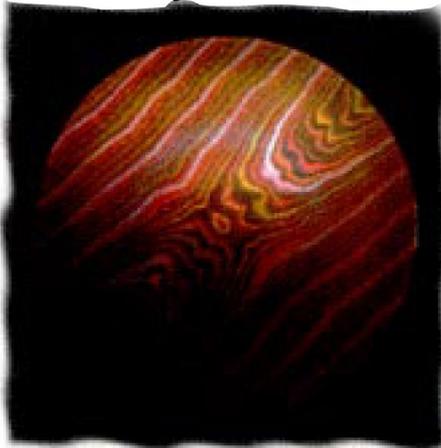
**Pouvoirs** : *langage des dragons* à volonté (comme ci-dessus) ; *charme* (comme ci-dessus) contre tout dragon d'âge mûr (400 ans) ou moins ; *cône de froid* (12d4+12 points de dégâts) trois fois par jour ; *vision réelle* une fois par jour ; l'utilisateur est immunisé à toutes les attaques de feu ou de chaleur, en continu ; l'utilisateur gagne +1 en Intelligence, en continu ; *protection contre les projectiles normaux*, en continu (à l'origine, cela servait de protection contre les archers gobelinoïdes).

Malédiction : *possession* (comme ci-dessus). Des magiciens mauvais, à la solde

des Rois Ardents des Brumes Cristallines du sud, réussirent également à jeter un mauvais sort « mineur » sur cette orbe. Tout usage du pouvoir de *langage des dragons* transforme les mots prononcés par l'utilisateur en d'odieuses insultes en termes draconiques. Il y a 50 % de chance après chaque usage qu'un interlocuteur dragon attaque immédiatement l'utilisateur de l'orbe avec l'intention de le tuer en lui soufflant dessus ou en lui lançant des sorts.

Un second mauvais sort plus sérieux se trouve également dans cette orbe, car en effet quiconque l'utilise doit réussir

### *Orbe du grand serpent*



un Jet de Protection contre les sorts (les bonus de Sagesse sont applicables) une fois par round pour éviter de vouloir charmer tout dragon ou créature dragonoïde qu'il voit et la forcer à devenir son serviteur. Cette pulsion irrésistible s'étend jusqu'à vouloir charmer les dragons bons et neutres aussi bien que les mauvais. Et pour empirer les choses, chaque utilisation du pouvoir de *charme* de l'artefact coûte un point de vie permanent à celui qui s'en sert, et les points de vie perdus ne peuvent être rendus que par l'utilisation d'un souhait (un point de vie rendu pour un *souhait* utilisé).

**Localisation** : ayant été dérobée par des voleurs Bakluni longtemps avant la Pluie de Feu Incolore et emportée hors de l'Empire Suellois, cette orbe est passée de mains en mains au cours des siècles suivants, créant les nombreuses légendes que l'on entend aujourd'hui sur les Orbes des Dragons à travers la Flanresse. Après qu'il s'en soit servi en 361 AC, Zagig Yragerne la jeta en un lieu secret du grand nord, dans la mer de Glace Noire, afin d'être sûr que personne d'autre ne puisse l'avoir dans un futur proche. (Il ne l'utilisa jamais

la Mer de Poussière.

### *L'Orbe du Dragon*

Icelle, comme l'antécédente, disparut sans laisser de trace dans les suites de l'effondrement de l'Empire Suel et doit probablement toujours se trouver ensevelie quelque part sous ses ruines. J'ai découvert fort peu de choses à son sujet, si ce n'est qu'elle ne fut que rarement utilisée à cause d'un défaut dans sa conception à l'origine de la mort d'un dirigeant s'en étant servi. Elle fait six pouces de diamètre.

### *L'Orbe du Grand Serpent*

Ah ! Voici cette fameuse orbe que Zagig lui-même dut utiliser dans ce duel épique à la suite duquel il remporta son propre trésor digne d'un dragon. De nombreux contes et légendes autour des Orbes des Dragons en mentionnent une de la taille d'une tête d'homme (en l'occurrence, celle-ci devrait mesurer sept pouces) qui pouvait frapper l'ennemi avec des vagues de froid et de glace, ou détourner le souffle

des plus gigantesques dragons rouges. Un objet utile pour les Suellois d'antan, sans aucun doute ! Cette orbe se trouve probablement toujours quelque part en Flannesse, mais où, je ne saurais dire.

### *L'Orbe du Pyro-dragon*

Toutes les remarques que j'ai faites sur les orbes précédentes valent également pour celle-ci également. Elle ferait donc huit pouces de large, mais je n'ai trouvé aucun écrit pour la distinguer des autres. Je présume d'après son nom qu'elle est efficace contre les dragons rouges, mais qui peut le dire ?

### *L'Orbe du Ver Ancien*

Neuf pouces de large, cette orbe était la plus grosse en usage dans l'Empire Suel au temps de sa chute, et elle avait déjà mauvaise réputation. Bien que toutes les annales s'accordent pour dire qu'elle avait de grands pouvoirs, et qu'elle pouvait tuer n'importe quelle bête d'un seul mot prononcé par son utilisateur, certains récits laissent entendre que cette orbe était douée d'une

forme de vie et exigeait qu'on versât le sang en échange de ses faveurs. Ce qui est tout à fait possible, car j'ai vu des notes selon lesquelles des criminels condamnés étaient joints aux corps d'armées qui devaient accompagner cette orbe, mais aucun vivres n'étaient fournis pour les prisonniers au-delà de quelques jours. Étaient-ils exécutés par l'orbe ou par son utilisateur ? C'est possible. Même les officiers supérieurs étaient peu enclins à se servir de cette arme pour faire face aux attaques des dragons, ce qui en dit long sur l'ampleur de sa nature maléfique.

### *L'Orbe du Grand Dragon Eternel*

J'aurais aimé vous dire que je sais quelque chose sur cette orbe, mais bizarrement même les écrits Suellois sont rares la concernant, alors que les Suellois adorent disserter sur leurs mérites quand ils ont vraiment des raisons de se vanter de leurs mérites. Il existe une note ou deux qui attestent que cette orbe, la plus grande de toutes, dix pouces de diamètre, était conser-

contre un dragon, il l'a mise en gage dans une partie de poker endiablée sur un autre plan et gagna très gros.) Le lieu nordique était l'une de ces créations spéciales de Zagig, sur un niveau avec le plan partiel « Alice au pays des merveilles » décrit dans les modules *EX1 Dungeonland* et *EX2 Par-delà le miroir magique*. Le Maître du Donjon est encouragé à concevoir une zone d'environ 48 km de diamètre avec un climat complètement différent de son environnement arctique. Les thèmes possibles pour un tel endroit incluent un Jurassic Park rempli de dinosaures, le Pays Imaginaire de Peter Pan ou le Pays d'Oz de Frank Baum. Laissez libre cours à votre imagination !

### *Orbe du pyro-dragon*

Intelligence 14, Ego 14 ; diamètre : 20 cm.

**Pouvoirs** : *langage des dragons* à volonté (comme ci-dessus) ; *charme* (comme ci-dessus) contre tout dragon d'âge vieux (600 ans) ou moins ; *transmutation de pierre en chair* (réversible) deux fois par jour ; *dissipation de la magie* quatre fois par jour ; l'utilisateur est immunisé au *charme*, à la

*paralyse*, à la suggestion et à l'*effroi*, en continue ; bonus de +2 à tous les Jets de Protection et à la Classe d'Armure pour toute personne dans un rayon de 3 mètres autour de l'orbe quand celle-ci est utilisée ; *détection de la magie* à volonté ; *protection contre les projectiles normaux*, en continu (à l'origine, cela servait de protection contre les archers gobelinoïdes).

**Malédiction** : *possession* (comme ci-dessus). Comme plusieurs autres orbes de ce type, celle-ci a un défaut qui lui fait absorber l'énergie de son utilisateur. Dans le cas présent, l'uti-

### *Orbe du pyro-dragon*



lisateur vieillit de 10d4 ans à chaque fois que les pouvoirs de *charme*, *transmutation de pierre en chair* ou *dissipation de la magie* sont utilisés ; il n'y a pas de Jet de Protection contre cette malédiction. L'utilisateur peut voir ses cheveux blanchir, sa peau se rider, etc. Le MD devrait déterminer la longévité normale de l'utilisateur et tenir le décompte de ces années « accélérées ». Si l'âge de l'utilisateur dépasse le nombre d'années de son espérance de vie à cause de cet artefact, il meurt et devient immédiatement une âme-en-peine PNJ (voir le BESTIAIRE MONSTRUEUX™, page 12). Le MD contrôle cette âme-en-peine, qui n'attaquera jamais un dragon, mais qui attaquera toute personne voulant se saisir de l'orbe.

**Localisation** : Cette orbe fut découverte il y a des siècles par un dragon d'ombre dans des souterrains des Fournaises de l'Enfer, où un magicien Suellois l'avait amenée juste avant la destruction de l'empire. Le magicien finit par devenir une liche et entra en conflit avec le dragon d'ombre, mais il fut vaincu. Le dragon d'ombre est d'un grand âge et de grande taille, et

vée en sécurité dans un coffre fort la plupart du temps, ce qui est largement compréhensible si elle était aussi terriblement puissante. Il est toutefois curieux qu'aucune mention ne soit faite de son utilisation lors de batailles.

Ceci conclut ma petite revue des Orbes des Dragons, et cela bien assez tôt, puisque je crois que notre dîner devrait être enfin prêt. Nous reprendrons le fil de notre discussion plus tard, car pour l'heure – passons à table !

*Johanna, il me reste peu de chose à ajouter à cette missive ; il se fait*

*tard, et j'ai encore fort à faire. J'espère vous rejoindre en Almor demain soir. Si par malheur vous étiez surprise par de viles forces, vous devez détruire cette lettre sans hésitation et, oserai-je ajouter, ne parler à personne de son contenu. Nous devons immédiatement pourchasser notre ennemi commun, le duc assassin, et nous devons lui reprendre ce qui ne peut lui être permis de garder. Si cette orbe est en effet de la taille du crâne du duc, comme on vous l'a dit, alors il s'agit sûrement de l'une des plus puissantes des orbes, et avec elle il pourrait briser le statu quo qui a préservé le pauvre et meurtri Nyron d'une*

*totale et fatale ruine. J'avertirai le reste des Cinq de mes intentions, mais nous ne pouvons attendre qu'ils agissent. Prions que Boccob nous ait accordé autant de connaissances qu'il nous fallait afin de pouvoir apporter à cette crise une conclusion heureuse.*

*Et si, comme conséquence de nos actes, le malheur devait s'abattre sur le Grand Boucher d'Almor, Szeffrin, alors nous pourrions nous dire avec justesse que vos frères – en fait, notre entière nation détruite – ont été un tant soit peu vengés.*

*Je demeure votre fidèlement dévoué, chère Johanna,*

*Otto*

il possède sa propre armée de morts-vivants uniques en leur genre (la plupart créés à partir des cadavres de drows imprudents). Il a caché l'orbe près de son ancre dans une crevasse remplie de lave. Il s'attend bien à ce que quelqu'un viendra à la recherche de l'orbe, et il s'est préparé à cette éventualité. Pour le moment, l'orbe ne dispose pas de « suivants » âme-en-peine.

#### Orbe du ver ancien

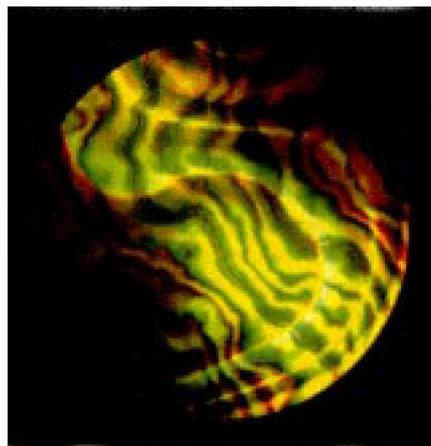
Intelligence 16, Ego 16 ; diamètre : 22,5 cm.

**Pouvoirs** : *langage des dragons* à volonté (comme ci-dessus) ; *charme* (comme ci-dessus) contre tout dragon d'âge très vieux (800 ans) ou moins ; *doigt de mort* deux fois par jour (pas de Jet de Protection pour les dragons) ; *téléportation sans erreur* deux fois par jour ; *globe mineur d'invulnérabilité* deux fois par jour ; *désenvoûtement* au toucher une fois par jour ; l'utilisateur est immunisé à tous les sorts affectant la volonté, comme s'il avait un score de Sagesse de 22 (voir le MANUEL DU JOUEUR) ; bonus de +2 à tous les Jets de Protection et à la Classe d'Armure pour toute personne dans

un rayon de 3 mètres autour de l'orbe quand celle-ci est utilisée ; *détection de la magie* et *détection des pièges* à volonté.

**Malédiction** : *possession* (comme ci-dessus). Cette orbe est la plus maudite de toutes celles de sa famille. Pour commencer, l'utilisateur doit sacrifier un être vivant et pensant à l'esprit logé dans l'orbe chaque nuit précédent le jour où il veut l'utiliser afin de la faire fonctionner. Cet inconvénient est apparu sans « l'aide » des agents des Rois Ardents, car l'esprit draconique lié à cet orbe était si puissant qu'il a pu adapter des caractéristiques

#### Orbe du ver ancien



de l'orbe à sa sombre nature. (Les officiers Suellois ont souvent eu recours à des condamnés de droit commun ou des espions démasqués pour les sacrifier à l'orbe.) De plus, l'utilisateur a 10 % de chance à chaque fois que le pouvoir de *doigt de mort* est utilisé d'être terrassé – irrévocablement – en même temps que sa victime.

Enfin, cette orbe crée un lien magique de longue distance avec chacun de ses nouveaux utilisateurs, et elle draine un point de vie par jour, permanent, à la dernière créature qui ait utilisé un de ses pouvoirs. Cette perte de point de vie continue même si l'orbe n'est pas utilisée pendant cette journée, et la perte ne peut être annulée même en utilisant des souhaits. La seule façon de s'affranchir de cette perte est soit de trouver quelqu'un qui deviendrait le nouveau possesseur de l'orbe (qui se mettra à perdre des points de vie à partir de là) ou bien soit de rapporter l'orbe sur son lieu de repos dans la mer de Poussière. Ce lieu de repos est une chambre d'antimagie dans une caserne enterrée à plus de 500 mètres sous terre ; elle peut être atteinte soit en se téléportant dans le donjon de ce bâtiment, soit en descendant dans les dangereuses galeries de celui-ci. Les tunnels qui y conduisent sont habités par un grand nombre des pires monstres dont est infestée la mer de Poussière. L'esprit dans l'orbe révèle cette information librement si son utilisateur lui demande, car il préférerait aussi bien être laissé tranquille dans son lieu de repos pour y dormir.

**Localisation** : la plus puissante des orbes encore sur la Tærrè même, cet objet a été enlevé et ramené à la mer de Poussière 19 fois depuis 3 000 ans, grâce à sa malédiction. Actuellement, l'orbe se trouve profondément enfouie dans un complexe de tunnels naturels creusés par des monstres résidant dans la mer de Poussière. (L'utilisateur qui tentait de la ramener à son lieu de repos fut tué en chemin.) Aussi puissante qu'elle soit, cette orbe n'est pas du tout impossible à obtenir – mais une fois trouvée, il est quasiment suicidaire de la garder. Cette orbe et celle du *nouveau-né* et du *grand serpent* sont celles qui sont le plus souvent apparues dans l'histoire

de la Flanresse.

### *Orbe du grand dragon éternel*

Intelligence 18, Ego 18 ; diamètre : 25 cm.

**Pouvoirs** : *langage des dragons* à volonté (comme ci-dessus) ; *charme* (comme ci-dessus) contre tout dragon d'âge *vénérable* (1 000 ans) ou moins ; omniscience limitée une fois par jour (le joueur peut poser au MD une question relative à sa campagne ; le MD peut répondre complètement ou partiellement, mais la réponse doit toujours être vraie) ; *arrêt du temps* une fois par jour ; *guérison* une fois par jour ; *désintégration* une fois par jour ; *globe majeur d'invulnérabilité* deux fois par jour ; l'utilisateur est immunisé à tous les sorts affectant la volonté, comme s'il avait un score de Sagesse de 25 (voir le MANUEL DU JOUEUR) ; *vision réelle* quatre fois par jour.

**Malédiction** : *possession* (mais comme un esclave permanent et absolu de l'esprit de l'orbe, que l'orbe soit tenue en main ou non). Cet effet ne peut être annulé que par un *souhait*. Effleurer à peine cette orbe oblige à faire un test pour la possession, rendant celle-ci extrêmement dangereuse.

Cette orbe nourrit ses pouvoirs notamment en absorbant le potentiel magique de son utilisateur. Toucher cette orbe provoque un malus de -2 à tous les Jets de Protection de l'utilisateur. Pire, tous les autres objets magiques que l'utilisateur porte sur lui quand il se sert de l'orbe doivent faire immédiatement et individuellement un Jet de Protection contre la désintégration à chaque fois qu'un pouvoir est activé (à l'exception de l'immunité aux sorts affectant la volonté) ; s'il rate son JP, l'objet perd tout ses pouvoirs magiques, pour toujours. Comme petit effet secondaire, la peau de l'utilisateur changera de couleur et prendra progressivement une teinte rouge vif au bout de plusieurs semaines d'utilisation de l'orbe, jusqu'à ce qu'elle devienne brillante et lumineuse sur un rayon de 1,5 mètres.

On peut supposer que cette orbe charmera des dragons d'un âge supérieur à 1 000 ans (les catégories de *ver* ou *grand ver*), mais en fait elle ne le

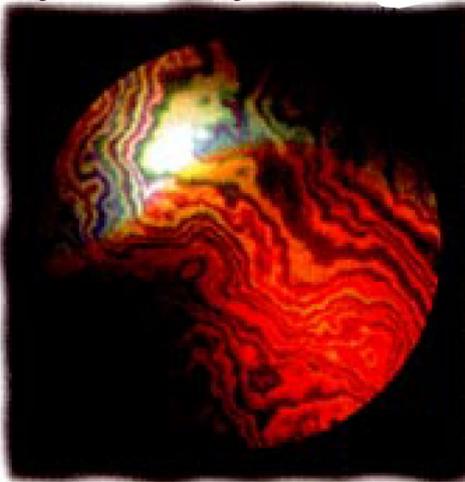
fera pas. Au lieu de cela, toute tentative de se servir de cette orbe pour charmer un tel dragon aura pour effet que l'utilisateur sera au contraire automatiquement *charmé* par le dragon ancestral, qui comprendra ce qui se passe et tirera avantage de la situation au mieux.

Toute personne qui utilise l'orbe doit réussir un Jet de Protection contre les sorts (les bonus de Sagesse sont applicables) à la fin de chaque période de six heures d'utilisation continue. En cas d'échec, l'utilisateur devient définitivement d'alignement neutre mauvais. Si l'utilisateur est déjà neutre mauvais, il est alors frappé d'une forme de folie semblable à la mégalomanie, qui le pousse à croire qu'il est une divinité et à agir en conséquence. (Ce sort advint à l'officier Suellois qui se fit appeler le Roi des Rois Ardents.)

**Localisation** : cette orbe majeure n'est plus sur Tærré depuis longtemps. Une fois conçue pour lutter contre les Rois Ardents eux-mêmes, elle acquit une réputation très mauvaise à cause de ses malédictions dévastatrices et elle fut rapidement reléguée dans une chambre forte sous bonne garde, où personne ne vint la perturber. Des agents de Tiamat, la reine des dragons mauvais, réussirent à la subtiliser de l'Empire Suellois longtemps avant la Pluie de Feu Incolore ; malgré le fait d'avoir été prévenus que ce vol allait être commis, les commandants Suellois ne firent rien pour l'empêcher ni pour récupérer l'orbe.

Tiamat craignait qu'elle-même

### *Orbe du grand dragon éternel*



puisse être d'une façon ou d'une autre victime d'un artefact aussi puissant, ce qui serait intolérable. Cette orbe repose aujourd'hui dans une région secrète de la première strate de Baator, c'est-à-dire les Neuf Enfers, au fin fonds d'une forteresse gardée par un petit contingent d'abishai rouges, verts et bleus, de dragons mages-prêtres morts-vivants, de reptiles venimeux et de pièges mortels. Tiamat ne s'inquiète pas trop du fait que des héros mortels viennent chercher l'orbe, mais elle craint par-dessus tout qu'un prince tanar'ri le fasse, et il y en a plusieurs qui l'ont déjà tenté. A l'insu de Tiamat, l'orbe a déjà possédé le commandant abishai de la forteresse, et il échafaude un redoutable plan contre elle à l'échelle transplannaire.

### Références

Les informations contenues dans cet article sont basées sur les premières descriptions des Orbes des Dragons parues dans le Supplément III de D&D®, *Eldritch Wizardry* (Gary Gygax et Brian Blume, 1976), page 50, et dans le GUIDE DU MAITRE de la première édition d'AD&D (Gary Gygax, 1979), pages 156 et 157. De nombreux artefacts mentionnés dans ces ouvrages ont un fort enracinement dans le décor de campagne du **MONDE DE GREYHAWK**®, aussi cette connection fut préservée pour les Orbes des Dragons. Toute cette matière, bien sûr, est facilement transposable dans n'importe quelle autre campagne avec quelques changements de noms. D'autres objets magiques similaires sont détaillés dans l'**ENCYCLOPEDIA MAGICA**™ Volume 2, sous l'entrée « Orbe ».

Roger E. Moore est un analyste créatif chez TSR, Inc. Travaillant actuellement sur des projets très divers, il est assez fier d'avoir un article publié dans DRAGON Magazine. Il souhaite également remercier Erik Mona pour sa perspicacité et sa diligence dans la relecture de cet article.

## Contexte de l'aventure

Les personnages font route vers Corbentre, la Cité vivante. Pour s'y rendre, ils se sont joints à une caravane, croyant qu'ils courraient ainsi moins de risques qu'en cheminant seuls à travers un territoire inconnu. Plusieurs rencontres de cette aventure ne sont que des mises en scène destinées uniquement à donner du relief à l'action et à maintenir les personnages sous pression. Leur issue est prédéterminée, mais les joueurs ne doivent jamais s'en rendre compte. En tant que MD, il est de votre responsabilité de faire jouer ces séquences avec la même intensité dramatique et la même fougue que les autres.

## Introduction pour les joueurs

Vous êtes en route pour Corbentre, la Cité vivante. Vous comptez arriver à destination en moins d'une semaine, d'autant que vous cheminez au sein d'une caravane. Vous avez cru comprendre que vous passerez par Tantras sur le Bief du dragon, juste au nord de Corbentre.

Le chef de la caravane, Kentral Kantinole, un hardi paladin, se rend à la Cité vivante pour y fonder un nouveau temple. Vous vous sentez en sécurité avec ce vétéran qui a pris part à de nombreux combats. Toutefois, il vous a averti que quelqu'un en avait après lui. Il vous a conseillé de ne pas jouer aux héros et de rester à l'abri en cas d'accrochage. Il prévoit de faire un petit détour vers un sanctuaire isolé, sans doute pour recevoir une bénédiction de son temple.

Kentral est un homme grand et altier, dans la force de l'âge. Il se dégage de lui une forte autorité naturelle qui a incité plusieurs autres aventuriers à rejoindre la caravane. Vous vous réjouissez de voyager en sa compagnie, d'autant que des rumeurs courent à propos de la mort d'un mystérieux lanceur de sorts oriental, D'war Ghee, qui aurait été massacré par une bande de tanar'ri



**Une aventure AD&D1®  
pour des personnages de niveau 1-2**

en maraude. D'après ces mêmes rumeurs, plusieurs voyageurs empruntant la route du sud auraient été frappés par la « malédiction de D'war Ghee » depuis cet incident : ils auraient été assaillis par de vagues prémonitions concernant leur avenir. Pis, si jamais ces tanar'ri existent réellement, ils rôdent toujours.

Parmi les autres membres de la caravane se trouvent :

- Sténus, un mystérieux marchand qui prétend avoir exercé une carrière d'aventurier il y a de nombreuses années. Il ne se confie pas spontanément à autrui, mais ne fuit pas non plus la conversation si on s'adresse à lui. Il est en permanence

absorbé par ses affaires.

- Anton le sorcier. Vous n'avez pas encore assisté à une démonstration de ses talents, mais s'il est à moitié aussi puissant qu'il le prétend, mieux vaut ne pas se mettre en travers de sa route.

- Tarten, le rôdeur, a un aspect de fripouille. Il est toujours dépenné, mais ses lames sont toujours propres et luisantes. Il ne fait jamais le premier pas vers les autres, mais ne refuse jamais une petite causerie ni une bonne poignée de main.

- Del Senora et Adominus, respectivement la prêtresse et le prêtre, sont sans doute les deux membres les plus sympathiques de l'équipage. Ils célèbrent un office quotidien et cherchent à fraterniser avec vous et avec leurs autres compagnons de route. Malheureusement, ils sont réputés pour monnayer les sorts de soin qu'ils dispensent.

- Lance et Thorin, deux guerriers, accusent déjà quelques années d'expérience. Ils sont toujours volontaires pour une partie de cartes ou de dés. Amicaux, partagent souvent gracieusement le contenu de leurs tonneaux de bière.

- Hoarthgar, le barbare, ne fréquente que les guerriers et évite Anton autant que possible. Vous vous entendez plutôt bien avec lui aussi. À ce propos, il est justement en train de se diriger vers vous.

« Attention ! Sténus est sur les nerfs ! Si j'étais vous, je me tiendrais à l'écart. Il n'arrête pas de gueuler, celui-là, mais s'il ne se calme pas vite fait, il ne pourra même plus se servir de sa grande gueule. » dit-il en passant ostensiblement la paume de sa main sur le fil de sa hache de bataille, tout en s'éloignant de son pas lourd.

Avant même que vous n'ayez eu le temps de réagir, Sténus est sur vous. Rouge de colère, il lève son poing en l'air et fait des moulinets.

« Volé ! On m'a volé, je vous dis. J'exige que toute la caravane, les

chariots, les sacoches des montures et même les gens, soient fouillés jusqu'à ce qu'on retrouve mon or. Je ne tolérerai aucune rapine. Je me suis joint à cette caravane pour être en sécurité. J'aurais mieux fait de rester seul, sans personne pour me piquer mes affaires.

En pointant votre groupe du doigt, il s'écrie : « Eh vous ! Vérifiez votre équipement ! Vous êtes sûrs qu'on ne vous a rien pris ? Je ferais peut-être mieux de contrôler avec vous, des fois que vous en auriez plus que ce avec quoi vous êtes arrivés. »

Sténus inspecte les possessions des PJ si ceux-ci l'y autorisent. Dans le cas contraire, il se détourne en fulminant pour examiner les biens des PNJ.

## Le vol (1)

Sténus passe toute la première journée à fulminer et à brailler que quelqu'un a volé presque tout son or. C'est un mensonge. Il cherche à convaincre ses compagnons de route qu'il y a un voleur parmi eux pour ne pas être soupçonné quand des biens commenceront à disparaître pour de bon. En réalité, c'est lui le voleur.

## Le rêve

La première nuit, tous les PJ font le même rêve. Ils ont une atroce vision d'Anton à l'agonie, une trentaine de flèches plantées dans le corps. Ils rêvent aussi que Tarten se fait décapiter au cours d'une bataille sanglante. Les personnages sont victimes de la malédiction de D'war Ghee, qui est bien réelle. Elle continuera d'affliger les voyageurs sur la route de Tantras à Corbentre tant que les tanar'ri qui ont abattu l'ensorceleur n'auront pas tous été tués ou renvoyés dans les Abysses. Les PJ auront une occasion d'y mettre un terme lors de l'épisode *La nuit des démons* (voir ci-dessous). Si les PJ parlent de leurs visions aux autres personnages, ceux-ci se

moquent d'eux. Aucun n'accorde le moindre crédit à ces rêves.

## L'attaque des bandits

Tard dans la matinée, le lendemain, vous voyez de la poussière s'élever à l'est. Compte-tenu de l'absence de vent, vous ne comprenez pas ce phénomène.

Les caravaniers font ralentir les chariots, les mettent en cercle, puis préparent leurs armes. Kentral vous suggère de vous poster à l'intérieur du cercle. Il ajoute « Restez à couvert ! »

Vous comprenez rapidement de ce qui soulève la poussière. Il s'agit d'une troupe de cavaliers, apparemment des bandits, qui chargent droit sur vous, les armes à la main.

Si les PJ restent à l'intérieur du cercle de chariots, ils n'encaissent aucun dégât tandis que les PNJ, des vétérans du combat, mettent rapidement les bandits en déroute. Si les PJ se joignent à la mêlée, jouez le combat normalement.

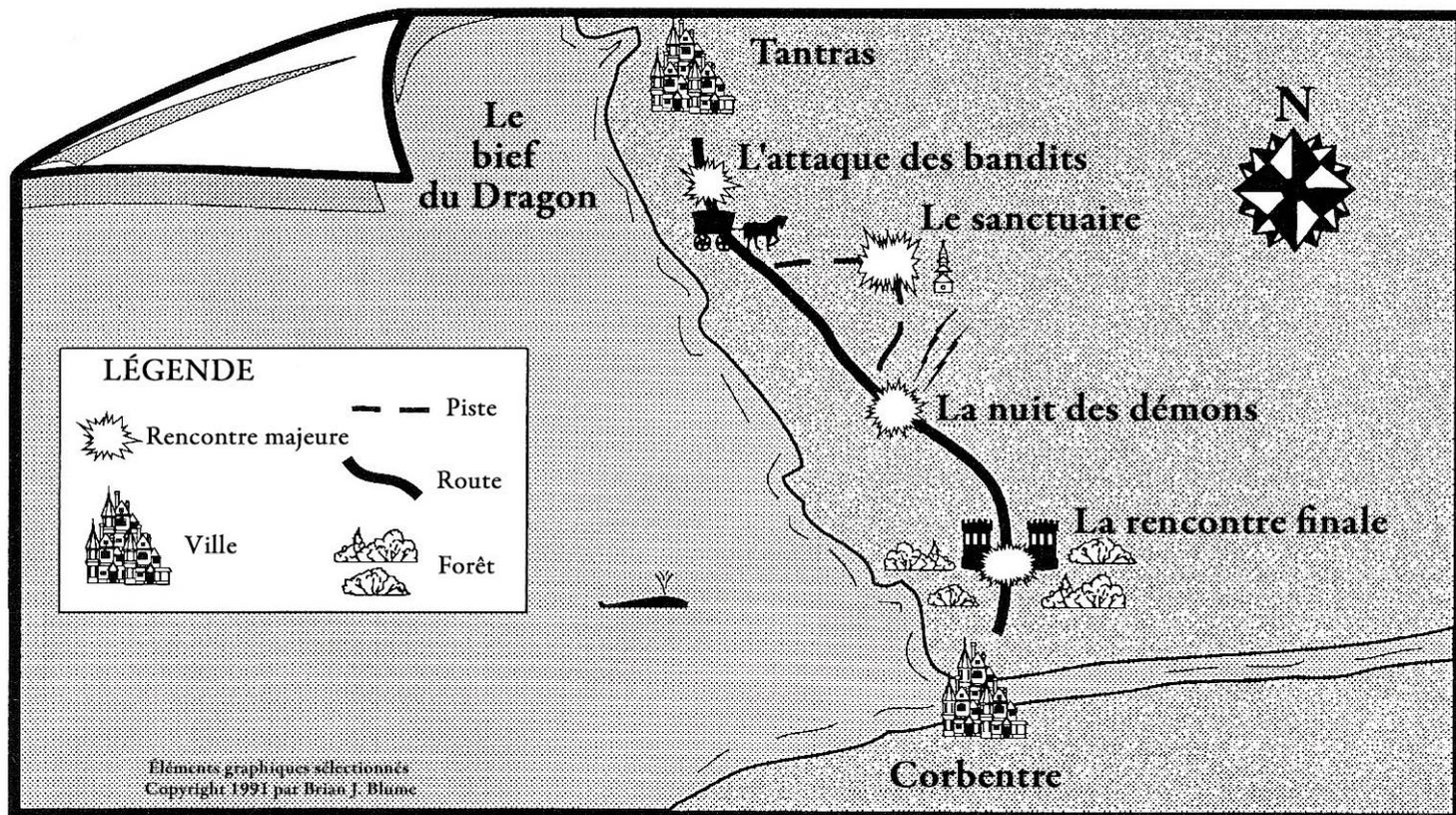
**Bandits (50)** : Int moyenne ; AL NM ; CA 8 ; ME 36 m ; DV 1 ; pv 5 ; TAC0 20 ; AT 1 ; Dg 1 8 ou 1 6 ; taille M ; ML 13 ; PX 35

**Chef des bandits** : Int moyenne ; AL NM ; CA 6 ; ME 36 m ; DV 4 ; pv 38 ; TAC0 17 ; AT 1 ; Dg 1 8 ou 1-6 ; taille M ; ML 15 ; PX 120

Tous les bandits sont armés d'épées courtes et d'arcs courts composites.

Les PNJ prennent tous part au combat, mais les gardes de la caravane accomplissent l'essentiel du travail. Donnez une impression de grand danger en décrivant des hordes de bandits venant de toutes parts et des volées d'innombrables flèches qui pleuvent sur le groupe. Toutefois, l'affrontement s'achève par la mort de tous les hors-la-loi.

La bataille voit Anton, le sorcier, périr bravement, le torse criblé de flèches après avoir abattu un groupe



de bandits avec une *boule de feu*. Ses objets magiques sont répartis entre les voyageurs, les PJ héritant de son *scarabée de protection*. Kentral les informe qu'il reste encore trois ou quatre charges.

Peu avant la conclusion de la bataille, un des caravaniers succombe à un arrêt cardiaque dans les bras de Del Senora. Dans son dernier souffle, il supplie les jeunes aventuriers d'emmener son chariot à la Cité vivante et de le conduire à une certaine adresse. Il lègue au groupe tout son contenu à condition qu'ils conduisent le chariot lui-même à destination.

Si les PJ acceptent, ils trouvent six longs coffrets à l'intérieur du chariot, chacun sculpté dans une essence rare différente :

**Coffret n°1** (chêne noir, 120 x 90 cm) : ce coffret est à moitié rempli de terre noire, dissimulant cinq potions de soins dans de délicates bouteilles de verre.

**Coffret n°2** (teck, 150 cm x 60 cm) : ce coffret à moitié rempli d'un mélange de terre et de sable contient onze miniatures peintes à l'huile représentant des morts-vivants féminins aux traits ravissants. Bien que la technique picturale semble d'un

bon niveau, elles ne valent que 1d10 par chacune.

**Coffret n°3** (bois de santal pourpre, 180 cm x 120 cm) : ce coffret contient dix-neuf calices de belle facture (valeur 200 po pièce) recouverts de terre noire. La silhouette d'un château a été gravée sur chacun d'eux. Tous sont différents.

**Coffret n°4** (bois de fer brut, 120 cm x 90 cm) : le couvercle de ce coffret s'orne d'une plaque de stuc gravée de pictogrammes anciens. Un jet de *lecture des langues* réussi par un voleur ou un sort de *compréhension des langues* révèle l'histoire illustrée par les vignettes, celle d'un valeureux prince qui succomba dans sa jeunesse à une maladie du sang. Le coffret contient une impressionnante collection de jouets anciens pouvant être vendus entre 15 et 20 po la pièce à un collectionneur.

**Coffret n°5** (chêne noir, 150 cm x 120 cm) : ce coffret à moitié rempli de terre noire contient 500 pièces de cuivre. Si on les gratte, le revêtement cuivré s'effrite, révélant des pièces de platine.

**Coffret n°6** (bois de santal brut,

180 x 90 cm) : quand ce coffret est ouvert, une brume diaphane surnaturelle s'en échappe, tandis que retentit une lamentation funeste. Le fond du coffret est recouvert d'une couche de terre à l'odeur pestilentielle. La brume, la plainte et la puanteur ne sont que des effets magiques sans danger.

Le chariot lui-même, fait d'une étrange variété d'ébène, est extrêmement léger pour sa taille. Il est impossible d'inciser le bois avec une lame, mais un coup de masse asséné avec puissance laisse une légère trace d'impact. Si on soumet le chariot à n'importe quel type de détection magique, le résultat révèle une absence de matière, comme si le chariot n'existait pas.

La première fois que les PJ inspectent le véhicule pour trouver d'éventuels compartiments secrets, ils ne trouvent rien. Les autres tentatives réalisées le même jour n'engendrent pas plus de succès. En revanche, toute recherche menée un autre jour permet de découvrir un panneau caché dissimulant un espace extra-dimensionnel ayant la taille d'un trou portable (un cylindre long de 3 m, d'un diamètre de 1,80 m).

Cette cache est la tanière d'un vampire qui se rend à la Cité vivante, comme les PJ. Il est impossible d'extraire l'espace extra-dimensionnel sans détruire à la fois le chariot et l'espace lui-même.

**Vampire (1)** : Int exceptionnelle ; AL CM ; CA 1 ; ME 36 m, vol 18 m (C) ; DV 8+3 ; pv 37 ; TAC0 13 ; AT 1 ; Dg 5-10 ; AS absorption d'énergie, regard (*charme*, sauvegarde à -2), transformation à volonté en chauve-souris, loup ou *forme gazeuse*, invocation de rats, loups ou chauves-souris ; DS touché par arme +1 ou mieux, immunité contre le *sommeil*, le *charme*, la *paralyse* et le poison, dégâts causés par le froid et l'électricité divisés par deux, régénération 3 pv / round ; taille M ; ML 16 ; PX 3 000

S'il est découvert, le vampire tente de *charmer* ses adversaires en commençant par le personnage le plus puissant. Il ordonne aux victimes *charmées* d'attaquer leurs compagnons (ou au moins de s'interposer entre eux et lui).

Si les PJ découvrent le vampire pendant la journée, il leur est facile de le détruire en ouvrant le panneau pour laisser entrer la lumière du jour.

Tant qu'il n'est pas découvert, le vampire se manifeste chaque nuit pour assouvir sa soif de sang, mais il prend soin de ne tuer personne et de ne pas drainer de niveau car il veut bénéficier d'une source de sang sûre et régulière jusqu'à la cité. S'il est découvert, il tente de fausser compagnie au groupe grâce à ses facultés de *charme* et de métamorphose.

## Le vol (2)

La nuit qui suit l'attaque des bandits, Kentral vous informe que vous êtes de garde. Vous êtes responsables d'un groupe de chariots.

Répondez aux questions des joueurs et demandez-leur d'établir un planning des tours de garde. Pendant la

nuit, un ou plusieurs PJ s'endorment pendant leur tour, et l'un d'eux se fait voler tout l'or qu'il possède. Sténius les a endormis grâce à un sort de *sommeil*, et subtilisé les biens de l'un d'eux au hasard. Le matin, il braille aussi fort que la veille, exhortant chacun à vérifier qu'il ne manque rien à son équipement. Il s'attend à ce que le PJ victime du vol se fasse entendre, mais dans le cas contraire, il prétend qu'on lui a subtilisé quelques chaînettes en argent. Tous les PNJ se prononcent contre une fouille systématique des paquetages. Sténius répétera sa manoeuvre encore deux fois avant la fin du voyage.

## L'arnaque

Le lendemain, Hoarthgar montre aux PJ des concessions de terrains du cadastre de Corbentre. Il est entièrement disposé à les céder pour 100 po chacune. Toute la journée, il insiste auprès des personnages pour qu'ils lui achètent ces titres. Chacun des lotissements possède une particularité qui le rend alléchant : une des parcelles est contigüe au palais du seigneur-maire, une autre jouxte l'arène, une troisième donne sur une plage, etc.

Tous les documents semblent authentiques, pourtant ce sont des faux dont les PJ ne pourront rien tirer. S'ils fouillent les biens du barbare, ils mettent la main sur quantité d'autres actes factices.

Pendant la nuit, les personnages rêvent qu'un des PNJ meurt, horriblement broyé entre les griffes d'un gigantesque dragon noir. S'ils alertent leurs compagnons de route, aucun d'eux ne prend leurs visions au sérieux.

## Rêves morbides

La troisième nuit, les PJ rêvent que tous les membres de la caravane périssent lors d'une attaque venue du ciel.

Le lendemain, pendant que le convoi

est arrêté pour la pause de midi et que Kentral s'est éloigné pour visiter son sanctuaire, les PJ ont la surprise de voir tout à coup des scarabées de feu surgir du sol.

Comme à leur habitude, les PNJ n'auront pas manifesté le moindre intérêt pour d'éventuels avertissements exprimés par les personnages. En fait, après la bataille, plusieurs d'entre eux font même remarquer, non sans raison, que les rêves des PJ étaient trompeurs puisque la menace ne venait pas du ciel, mais au contraire, du sol.

Hoarthgar commence à s'emporter si les PJ ont été trop diserts à propos de leurs rêves. Il accuse le groupe de pratiquer la sorcellerie, puisqu'ils sont apparemment les seuls à faire ces songes morbides. Il suggère de les abandonner à leur sort, ou bien de les attacher pour qu'ils ne puissent réaliser leurs rêves. Toutefois, il ne rencontre de soutien chez aucun des PNJ.

Hoarthgar refusera tout contact avec les PJ après cet incident.

**Scarabées de feu (3)** : Int faible ; AL N ; CA 4 ; ME 36 m ; DV 1+2 ; pv 7, 5, 4 ; TAC0 19 ; AT 1 ; Dg 2-8 ; taille P ; ML 12 ; PX 35

Seuls les PJ sont assez près des scarabées pour engager le combat au moment où ils apparaissent. Il faut deux rounds pour que les PNJ arrivent au contact.

La nuit qui suit, tous les PJ rêvent que Kentral se fait lacérer par une espèce de créature draconique venue du ciel. S'ils s'obstinent à en parler à leurs compagnons de route, ils ne récoltent en retour que des quolibets. Seul Hoarthgar les prend au sérieux et quitte la caravane.

## La nuit des démons

Vous émergez de vos cauchemars terrifiants. Le soleil matinal est voilé par d'épais nuages gris, et une étrange lumière verte scintille au firmament. Del Senora semble fébrile. Elle incante plusieurs sorts,

puis annonce qu'un terrible danger s'abattra sur toute la compagnie au crépuscule. Adominus entreprend fiévreusement à tracer sur la route un motif géométrique assez grand pour englober les chevaux et les chariots. D'après lui, tous ceux qui resteront à l'intérieur de ce diagramme seront en sécurité pour la nuit.

Le prêtre consacre toute la journée à perfectionner son dispositif de défense. Si les PJ font mine de s'éloigner, il leur prédit que la fuite ne leur apportera nul salut. À aucun moment de la journée Del Senora n'accepte de s'approcher du périmètre de protection. Elle est fermement décidée à rester à l'extérieur, et par conséquent, Kentral le paladin a l'intention de renoncer lui aussi au bénéfice du diagramme. Dans la journée, ce dernier interpelle les PJ :

« Un prêtre maléfique me traque pour m'éliminer. J'ai contrecarré ses plans à plusieurs reprises lors des dernières années. Je n'avais pas prévu qu'il s'en prendrait à moi ainsi, en dépêchant ses laquais démoniaques. Il est puissant, peut-être assez pour nous anéantir tous.

Je crois que le rituel d'Adominus est en mesure de tous nous sauver. Et je compte sur vous pour rester à l'abri. Il faut que je demeure à l'extérieur pour veiller sur Del Senora, mais de votre côté, ne sortez pas du diagramme.

Si je suis vaincu, attendez demain matin pour reprendre la route de Corbentre. Emportez ma dépouille et celle de Del Senora, si nous succombons tous deux. Des amis nous rappelleront à la vie. Vous vous êtes comportés vaillamment pour d'aussi jeunes aventuriers. »

Sur ces paroles, il prend congé pour s'entretenir avec Del Senora.

L'éclat de lumière verte gagne en intensité au cours de la journée. Sitôt le soleil couché, vous distinguez une ligne noire qui se détache

sur l'horizon. Elle se rapproche avec une inquiétante rapidité, et vous constatez bientôt avec effroi qu'il s'agit d'une horde de démons qui vole à votre rencontre. Elle compte à n'en pas douter des centaines de créatures maléfiques de toute taille ; les plus petites ont une taille humaine tandis que la plus massive mesure au moins douze mètres de haut.

Il n'y a pas lieu de décrire précisément le prêtre maléfique qui a orchestré l'assaut, car il n'apparaît pas dans cette aventure. Les créatures (un assortiment de tanar'ris) ne sont pas non plus détaillées, car elles affronteront les PNJ. Les PJ n'auront pas le premier rôle dans ce combat, mais ils auront à faire une intervention déterminante.

Del Senora refusera de s'abriter derrière la protection du diagramme, car selon ses convictions, le mal doit être combattu de front, même au péril de sa propre vie. Le diagramme génère une aura de *protection contre le mal* qui empêche les tanar'ri d'entrer, mais il est sans effet contre les morts-vivants.

L'intervention de cette légion démoniaque dans le scénario est destinée à infliger une peur mémorable aux personnages. La scène devrait se dérouler plus ou moins comme suit :

1. Réagissant à l'approche des monstres qui pleuvent du ciel, les lignes défensives tracées par Adominus commencent à produire des étincelles rouge sang. Dans un premier temps, les créatures se désintéressent de Del Senora, de Kentral et de tout PJ qui se serait éventuellement posté à leurs côtés. Les tanar'ri tentent pendant quelques minutes de se frayer un chemin vers l'intérieur du diagramme grâce à leur puissance magique et physique, sans résultat. Tandis que le gros de la horde continue à se déchaîner contre le diagramme, quelques-uns des monstres les moins puissants remarquent le groupe de personnages non protégés et se retournent

contre eux. Cependant, les lignes protectrices commencent à montrer des signes d'usure. Elles sont parcourues de grands éclairs verts là où la pression des tanar'ri est la plus forte, et le tracé au sol est désormais zébré de fissures qui vont en s'élargissant. Bientôt, tous les démons subalternes sont aux prises avec les personnages demeurés hors de la zone protégée. Si des PJ sont dans cette situation, ils ont l'impression d'être assaillis de toutes parts, mais ne subissent en fait que des dégâts modérés (1d8), car la prêtresse et le paladin représentent des proies plus alléchantes. Les deux héros combattent sans relâche et parviennent à repousser quelques-uns de leurs assaillants. Les PNJ à l'intérieur du diagramme attaquent l'armée démoniaque avec des sorts et des projectiles, hormis Lance et Thorin qui chargent brusquement les tanar'ri. Malheureusement, ils se font rapidement déchiqueter en lambeaux.

2. Des squelettes et des zombies avancent droit vers la zone protégée, indifférents aux lignes défensives. Adominus exhorte les PJ à tenir en respect ces morts-vivants mineurs afin de pouvoir se consacrer tout entier à la consolidation de son rituel défensif.

**Squelettes (17)** : Int sans ; AL N ; CA 7 ; ME 36 m ; DV 1 ; pv 4 ; TAC0 19 ; AT 1 ; Dg 1-6 (arme) ; DS ne subissent que la moitié des dégâts infligés par les armes tranchantes, immunité contre les sorts d'*effroi*, du froid, de *sommeil*, de *charme*, de *paralysie* et de mort ; taille M ; ML spécial ; PX 65

**Zombies (8)** : Int sans ; AL N ; CA 8 ; ME 18 m ; DV 2 ; pv 7 ; TAC0 19 ; AT 1 ; Dg 1-8 ; AS perdent toujours l'initiative ; DS immunité contre les sorts d'*effroi*, du froid, de *sommeil*, de *charme*, de *paralysie* et de mort ; taille M ; ML spécial ; PX 65

3. Del Senora abat plusieurs monstres avec ses sorts, mais elle finit par sombrer dans l'inconscience sous

les coups d'un imposant tanar'ri. Les PJ à découvert sont eux aussi assommés l'un après l'autre.

4. Encouragez les PJ en sécurité à secourir Del Senora et leurs autres compagnons à l'extérieur du diagramme. Précisez bien que la prêtresse est tombée à proximité du périmètre défensif, et qu'il pourrait suffire d'une diversion pour l'entraîner à l'abri. Si le groupe se méfie et refuse de prendre ce risque, Adominus leur crie que s'ils ne tentent pas rapidement quelque chose les tanar'ri vont briser ses protections. Si les PJ s'obstinent à ne rien faire, les démons finissent par percer une brèche et s'y engouffrer. Dans ce cas, une partie des PJ peut survivre en se réfugiant dans l'espace extradimensionnel de leur chariot. Adominus est trop absorbé par sa tâche pour faire quoi que ce soit d'autre, et les autres PNJ n'ont aucune envie de risquer leur peau pour « cette timbrée de Del Senora ». Si la prêtresse est secourue, elle renforce le diagramme avec des sorts défensifs, empêchant les démons d'entrer. Les monstres usent de plusieurs artifices pour inciter les personnages à sortir, mais en fin de compte, ils doivent se retirer.

## Le défi

Le lendemain matin, au cinquième jour de voyage, ce qui reste du convoi croise la route de trois colosses habillés en brigands qui défient Kentral de les affronter dans un combat à mort. Le paladin s'éloigne pour discuter avec eux des termes du défi, puis revient vers ses compagnons de route. Il promet une forte récompense à quiconque se porte volontaire pour combattre à ses côtés.

Aucun des PNJ n'accepte. Les hordes de tanar'ri de la veille les ont dissuadés d'affronter tout autre ennemi de Kentral. Si un ou plusieurs PJ relèvent

la proposition, le paladin leur remet à chacun une récompense enfermée dans un étui à parchemin. Le contenu de chaque étui est laissé à l'appréciation du MD, mais voici quelques suggestions :

- Une lettre d'introduction garantissant au porteur la reconnaissance (voire l'assistance) d'un notable de Corbentre, par exemple le seigneur-maire Charles Oliver O'Kane, le haut prélat Sirrus Melandor ou encore dame Lauren de Villars, une aristocrate influente.
- Une carte portant l'emplacement d'un grand trésor caché à Sarbrine, la cité souterraine en ruines qui s'étend sous Corbentre.
- Un parchemin avec un sort précieux.

Une fois le combat engagé, les PJ se rendent compte que les lames de leurs adversaires ont été enduites de poison. Ils peuvent se replier s'ils le souhaitent, mais même dans ce cas, il est probable qu'ils auront déjà été blessés et mis hors d'état de combattre par le poison. Dans cette éventualité, Del Senora les tire à l'abri et leur lance un sort de *contrepoison* (gratuitement, cette fois).

Comme souvent dans cette aventure, les ennemis des PJ ne sont qu'un prétexte. Le vrai test auquel ils sont soumis lors de cette rencontre, c'est de savoir s'ils ont oui ou non le courage d'épauler Kentral. En termes de jeu, considérez que les voleurs frappent avec un TAC0 de 15 et qu'ils manient des épées courtes enduites de venin incapacitant. À chaque coup que reçoit un PJ, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison avec un malus de -3. En cas d'échec, il perd 1d10 points de vie par round jusqu'à atteindre 1 pv ; le poison n'étant pas léthal, il ne peut réduire un personnage à zéro point de vie ou moins. Les personnages tombés à un point de vie sont anesthésiés pendant 1d4+1 jours.

Kentral abat deux des voleurs, puis pourfend le troisième alors même qu'il reçoit un coup mortel.

Del Senora n'a pas le pouvoir de rap-

peeler Kentral ou un PJ à la vie. Toutefois, elle fait le serment de ramener la dépouille du paladin à Corbentre, où des amis le ressusciteront, ainsi que « ses preux compagnons ». Elle reconforte les PJ en ces termes :

« En temps normal, la route de Corbentre n'est guère dangereuse. C'est la présence de Kentral qui a rendu ce voyage si mouvementé, en raison de ses récents démêlés avec un prêtre malféfique. Je ne sais pas qui est ce prêtre, mais j'ai l'intuition que nous n'entendrons plus parler de lui maintenant que ses démons et ses tueurs ont été défaits. Il ne sait peut-être même pas que Kentral a été vaincu.

Je me rends compte maintenant que vous auriez été bien plus en sécurité seuls, mais on ne revient pas sur le passé. Quelque auguste puissance bienfaisante veille certainement sur vous, pour que vous ayez survécu là où des guerriers chevronnés ont failli. Venez, je vais prendre soin de vos blessures (gracieusement) puis j'aimerais que vous montiez la garde afin que je puisse me reposer et prier pour regagner mes sorts. »

Si les PJ acceptent de veiller sur la prêtresse pendant qu'elle récupère, elle les soigne complètement.

## Le dernier rêve

La malédiction de D'war Ghee s'estompe, mais elle reste assez vivace pour donner aux PJ un dernier indice sibyllin sur ce que l'avenir leur réserve. La nuit suivante, ils rêvent tous qu'ils sont arrivés aux portes de la Cité vivante. Là, une femme ravissante vêtue de rouge les poignarde tour à tour avec une dague écarlate. Puis un vieillard affable vêtu de vert leur assène un coup violent sur le crâne, les obligeant à se mouvoir à quatre pattes. C'est alors qu'un géant vêtu de bleu les ramasse et les propulse à des kilomètres de leur destination. Enfin, un nuage gris enveloppe leurs corps et ils se

retrouvent reclus au pays des non-morts pour l'éternité.

### La rencontre finale

Vous gravissez une petite colline. Depuis le sommet, vous constatez que la route redescend ensuite pour traverser une plaine boisée. Au bout de trois kilomètres environ, elle franchit une porte encadrée par deux tours. Des hommes, probablement affectés à la défense de la route, montent la garde. Des étendards chatoyants flottent au sommet des pignons. Après les tours, la route traverse une immense forêt.

Rien n'empêche les PJ de s'écarter de la route, de contourner le poste de garde à travers bois, puis de retrouver la route plus loin. Dans ce cas, dites-leur que l'aventure est terminée et qu'ils ont accompli leur objectif, rejoindre Corbentre, car la cité se dresse juste au sortir de la forêt.

En revanche, si les personnages avancent jusqu'aux tours, ils se retrouvent face à une bande de soudards renégats, renvoyés du corps de garde de Corbentre, qui se rendent vite compte qu'ils ont affaire à une bande de campagnards qui n'a encore jamais mis les pieds en ville.

Alors que vous approchez des tours, un garde débraillé vous apostrophe : « Hopopop ! Pas un pas de plus, brave gens. Vous voici arrivés à la prestigieuse cité portuaire de Corbentre qui se dresse juste derrière ces bois. Il va de soi que seuls les détenteurs d'un permis ad hoc sont autorisés à franchir cette porte. Comme je constate que vous ne possédez pas un tel permis, je vais devoir à mon grand regret, et en vertu de la loi, confisquer la moitié de vos possessions avant de vous laisser continuer.

Si le groupe s'acquitte de cet odieux péage sans rechigner, un deuxième garde s'approche pour réclamer à son tour la moitié des possessions restantes des personnages. S'ils payent à nouveau, les « gardes » les laissent passer. S'ils veulent s'en remettre aux PNJ,

ceux-ci annoncent à la cantonade d'un ton sarcastique qu'en tant que pèlerins, ils sont exempts de péages et de permis. Les « gardes » se satisfont volontiers de cet arrangement s'ils parviennent à mettre la main sur les trois quarts de l'équipement des PJ. En revanche, si à un quelconque instant ceux-ci refusent de payer, ils les attaquent avec l'intention de tuer.

Outre cinq gardes à l'extérieur, il y a cinq archers dans chaque tour, prêts à faire feu à l'abri des meurtrières. Les portes des tours sont barricadées de l'intérieur.

« **Gardes** » (15) : Int moyenne ; AL CM ; CA 7 ; ME 36 m ; DV 1 ; pv 3 ; TACO 20 ; AT 1 ou 2 ; Dg selon l'arme ; DS bonus de +5 à la CA derrière les meurtrières ; taille M ; ML 11 ; PX 35

Si Sténus est encore dans le groupe, il fuit vers le couvert des arbres au moindre combat, dans l'intention de quitter la caravane pour de bon. Tarten prend le fuyard en chasse. Si le MD se sent d'humeur charitable et si les PJ ont fait des efforts pour sympathiser avec le rôdeur, celui-ci réapparaît après le combat pour restituer aux PJ l'équipement que Sténus leur avait volé. Si Sténus n'est plus dans le groupe, Tarten abat tranquillement les archers adverses à distance, comptant sur les PJ pour intercepter les gardes qui voudraient l'attaquer au corps à corps.

Del Senora et Adominus ne prennent part au combat que s'ils sont pris pour cible. Del Senora soigne gracieusement les PJ blessés.

L'intérieur des tours est sens dessus-dessous et ne contient aucun objet de valeur. Par contre, chaque garde possède une malle où il range ses effets personnels et quelques piécettes (1 500 pc en tout).

### PNJ principaux

#### Del Senora

*Humaine, prêtresse de Dénéir de niveau 9*

**FOR** 13

**INT** 18

**SAG** 16

**DEX** 12

**CON** 14

**CHA** 17

**CA** -1 (0 de dos)

**Points de vie** : 42

**Alignement** : neutre bon

**Langues** : commun, elfique, nain, gobelin, géant des collines

**TACO** 16

**Âge** : 27 ans

**Taille** : 1,63 m

**Poids** : 50 kg

Cheveux roux, yeux verts

**Compétences martiales** : masse, marteau, gourdin

**Compétences diverses** : connaissance des sorts (16), lecture/écriture commun (19), religion (16), étiquette (17), équitation (19)

**Objets magiques** : *bracelets de défense CA 0*, trois potions de *grands soins*, *onguent de Kéoghtom* (quatre applications), *bottes de sept lieues*, *masse de fantassin +3*.

**Sorts disponibles** : *soins des blessures légères* (x4), *protection contre le mal* (x2), *ralentissement du poison* (x2), *connaissance des alignements* (x2), *silence* (rayon de 5 m), *aide*, *communication avec les morts*, *dissipation de la magie*, *prière*, *neutralisation du poison*, *protection contre le mal* (rayon de 3 m), *colonne de feu*

Del Senora est sociable et séduisante. De tout point de vue, c'est une exquise compagne de voyage. Mais en ce moment, son ordre a désespérément besoin de fonds, aussi a-t-elle accepté de parcourir les routes de Féerûne pour récolter des dons et monnayer ses sorts cléricaux. C'est une tâche qui la révolte, mais dont elle comprend la nécessité. Ses tarifs s'élèvent à 10 po par point de vie rendu. Elle joue également un rôle de conseillère pour 100 po par problème soulevé. Elle ne perçoit cette somme que si elle a effectivement une réponse à la question posée.

Une fois que la prêtresse commence à voir dans les PJ des camarades plutôt

que des « clients », elle ne les fait plus payer pour ses services. Au plus tard, ce revirement se produit quand ils la soustraient aux griffes des tanar'ri.

### Tarten

*Humain, rôdeur de niveau 9*

**FOR** 18/01

**INT** 14

**SAG** 16

**DEX** 16

**CON** 16

**CHA** 15

**CA** 3 (5 de dos)

**Points de vie** : 81

**Alignement** : neutre bon

**Langues** : commun, elfique, nain, goblin, ogre

**TACO** 12

**Âge** : 31 ans

**Taille** : 1,78 m

**Poids** : 85 kg

Cheveux blonds, yeux bruns

**Compétences martiales** : lance de fantassin, épée longue, épée large, dague, arc long, hache à une main

**Compétences diverses** : pistage (19), lecture/écriture commun (15), connaissance des animaux (15), combat aveugle, escalade (50 %), chasse (15), pêche (15)

**Objets magiques** : *cape de protection* +3, *sac sans fond* (750 kg / 4 cm<sup>3</sup>), *lance* +3, *épée large* +2, *tueuse de géants*, 20 *flèches* +2.

**Sorts disponibles** : *enchevêtrement*, *invisibilité aux animaux*

**Capacités de rôdeur** : se cacher dans l'ombre : 56 % ; déplacement silencieux : 70 %

Tarten reste la plupart du temps isolé. Il n'y a que lors des rencontres ou d'autres événements importants qu'il s'affirme, parfois même avec véhémence. Il s'exprime alors avec un certain aplomb, quoique poliment, et peut même s'autoriser d'une ou deux plaisanteries.

### Thorin

*Humain, guerrier de niveau 3*

**FOR** 17

**INT** 11

**SAG** 13

**DEX** 18

**CON** 18

**CHA** 12

**CA** 2 (3 de dos)

**Points de vie** : 27

**Alignement** : neutre bon

**Langues** : commun, nain

**TACO** 18

**Âge** : 19 ans

**Taille** : 1,83 m

**Poids** : 87 kg

Cheveux bruns, yeux bruns

**Compétences martiales** : lance de cavalier lourde, épée longue, couteau, masse, arc court

**Compétences diverses** : endurance (18), équitation (16), chasse (12)

**Objets magiques** : *épée longue* +2, *anneau d'amitié avec les animaux*, *potion de lévitation*

Thorin est le troisième fils d'une famille démunie de la petite noblesse de Tantras. Sans perspective d'héritage, il a d'ores et déjà pris possession de sa part du maigre patrimoine familial : en tout et pour tout, un titre de chevalier, un destrier et un écuyer (Lance). Le jeune chevalier, qui ne s'est pas encore habitué à être appelé « sire », se rend à Corbentre pour entrer au service du seigneur-maire O'Kane. Il piaffe à l'idée d'accomplir quelque acte héroïque qui assoira sa réputation et l'aidera à décrocher une bonne situation.

### Sténius

*Demi-elfe, guerrier / magicien de niveau 2/2*

**FOR** 17

**INT** 18

**SAG** 15

**DEX** 15

**CON** 15

**CHA** 15

**CA** 9 (10 de dos)

**Points de vie** : 16

**Alignement** : chaotique neutre

**Langues** : commun, elfique, nain, orque, goblin

**TACO** 19

**Âge** : 47 ans

**Taille** : 1,65 m

**Poids** : 51 kg

Cheveux blond cendré, yeux bleus

**Compétences martiales** : épée longue, dagues, arbalète légère, matraque

**Compétences diverses** : estimation (18), lecture sur les lèvres (16), lecture/écriture commun (19), équitation (18)

**Objets magiques** : *épée longue* +1, *dague* +1, *potion de soins*

**Sorts disponibles** : *sommeil*, *projectile magique*

Sténius est cupide et intéressé. Pendant toute l'aventure, il n'arrête pas simuler le rôle du marchand paranoïaque que tout le monde veut dévaliser.

### Adominus

*humain, prêtre de Dénéir de niveau 9*

**FOR** 10

**INT** 18

**SAG** 18

**DEX** 10

**CON** 10

**CHA** 16

**CA** 0 (1 de dos)

**Points de vie** : 57

**Alignement** : neutre bon

**Langues** : commun, elfique, nain, goblin, géant des collines

**TACO** 16

**Âge** : 28 ans

**Taille** : 1,70 m

**Poids** : 55 kg

Cheveux noirs, yeux bruns

**Compétences martiales** : masse, marteau, gourdin

**Compétences diverses** : connaissance des sorts (16), lecture/écriture commun (19), religion (16), héraldique (17), équitation (19)

**Objets magiques** : *cotte de mailles* +4, *masse de fantassin* +3, *parchemin de protection contre les dé-*

*mons, ailes de vol, bottes elfiques*

**Sorts disponibles :** *soins des blessures légères (x4), protection contre le mal (x2), Détection des pièges (x2), immobilisation des personnes, silence (rayon de 5 m), communication avec les morts, dissipation de la magie, prière, glyphe de garde, protection contre le mal (rayon de 3 m).*

Contrairement à sa consœur Del Senora, monnayer ses services ne pose aucun problème moral à Adominus. Toutefois, il renoncera à faire payer les PJ si ceux-ci se convertissent à Dénéir ou acceptent d'accomplir une mission pour son culte (il considère Kentral comme un serviteur de l'église puisqu'il escorte les deux prêtres). Il se satisfait généralement de laisser Del Senora parler pour eux deux, puisqu'elle s'y prend si bien.

### Kentral

*humain, paladin / clerc de niveau 7/9*

**FOR** 17  
**INT** 17  
**SAG** 18  
**DEX** 16  
**CON** 18  
**CHA** 18

**CA** 2 (0 de dos)

**Points de vie :** 84

**Alignement :** loyal bon

**Langues :** commun, elfique, thoras, dragon d'or

**TACO** 14

**Âge :** 34 ans

**Taille :** 1,88 m

**Poids :** 78 kg

Cheveux châains, yeux bruns

**Compétences martiales :** épée longue, lance de fantassin, lance de cavalier lourde, dague, arc court, bec de corbin, masse

**Compétences diverses :** danse (16), navigation (15), dressage d'animaux (17), héraldique (16), équitation (21)

**Objets magiques :** *armure de plates +3, épée longue +3, dague +3, lance*

*de cavalier lourde +3*

**Sorts disponibles :** *soins des blessures légères (x2), injonction (x2), discours captivant (x2), augure, aide, immobilisation des personnes, localisation d'un objet, guérison de la cécité/surdité, dissipation de la magie, prière, soins des blessures graves, action libre, détection des mensonges, vision véritable*

Kentral est un clerc d'Ilmater, remarquablement enjoué et plein d'entrain pour un ambassadeur du Dieu qui pleure. Conscient de la volonté de ses ennemis d'exercer des représailles contre lui, il aurait préféré ne pas se retrouver investi de la charge d'amener à bon port ce convoi improvisé. Ce n'est pas la responsabilité en elle-même qu'il redoute, mais la perspective vraisemblable d'un échec.

### Hoarthgar

*humain, barbare de niveau 8*

**FOR** 18/51  
**INT** 15  
**SAG** 10  
**DEX** 18  
**CON** 18  
**CHA** 9

**CA** 0 (5 de dos)

**Points de vie :** 90

**Alignement :** chaotique bon

**Langues :** commun, langue marchande de Kara-Tur

**TACO** 13

**Âge :** 35 ans

**Taille :** 1,78 m

**Poids :** 71 kg

Cheveux noirs, yeux bruns

**Compétences martiales :** arc court composite, lance de cavalier légère, cimenterre (spécialiste), hache à une main, couteau, lasso

**Compétences diverses :** équitation (x2) (14), survie-plaines (15), course

Hoarthgar est un guerrier des steppes originaire des Terres de la horde, devenu aventurier. Du fait de sa connaissance extrêmement rudi-

mentaire de l'appareil législatif et du code de propriété foncière, il s'est fait refiler par un marchand véreux de Mulmastre une énorme pile de titres de propriété factices.

### Lance

*humain, guerrier de niveau 3*

**FOR** 15

**INT** 10

**SAG** 12

**DEX** 10

**CON** 18

**CHA** 14

**CA** 4 (5 de dos)

**Points de vie :** 27

**Alignement :** neutre bon

**Langues :** commun, nain

**TACO** 18

**Âge :** 17 ans

**Taille :** 1,80 m

**Poids :** 78 kg

Cheveux bruns, yeux bruns

**Compétences martiales :** lance de cavalier lourde, épée longue, couteau, masse, arc court

**Compétences diverses :** endurance (16), équitation (16), chasse (12)

**Objet magique :** *épée longue +1*

Lance ayant été au service de Thorin depuis sa prime jeunesse, ils ont l'habitude de tout faire ensemble. Le jeune écuyer n'abandonnera jamais son maître, et ne le contredira sous aucun prétexte en public.

### Crédits

Scénario tiré du n°66 du magazine *Polyhedron*

Auteur : James M. Ward

Illustration : Pendragon

Cartographie : Brian J. Blume

Traduction : Squilnozor

Relecture : Squilnozor, Marco Volo

Mise en page : Bournazel

Cette aide de jeu pour AD&D1® est destinée aux clercs. Elle comprend les sorts du *Manuel des Joueurs* et des *Arcanes Exhumées*.

# LES COMPOSANTES

## SORTS DE CLERC



### NIVEAU 1

### COMPOSANTES MATÉRIELLES

Apaisement	pas de composante matérielle
Aquagenèse	la goutte d'eau pour la création, la poussière pour la destruction
Bénédictio	de l'eau bénite, ou maudite pour l'inverse
Cérémonie	symbole sacré
Détection d'un déguisement	symbole sacré
Détection de la magie	pas de composante matérielle
Détection du mal	pas de composante matérielle
Endurance au froid/chaleur	pas de composante matérielle
Injonction	pas de composante matérielle
Invisibilité aux morts-vivants	symbole sacré
Lumière	pas de composante matérielle
Pierre magique	pas de composante matérielle
Pluie	une pincée de poudre d'argent
Présage	une roulette numérotée ou des feuilles de thé.
Protection contre le mal	pour lancer le sort, le clerc 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
Purification d'Eau et d'aliments	pas de composante matérielle
Résistance au froid	une pincée de soufre
Sanctuaire	le symbole sacré du clerc et un petit miroir en argent.
Soins mineurs	pas de composante matérielle
Union	pas de composante matérielle



### NIVEAU 2

### COMPOSANTES MATÉRIELLES

Aide	une minuscule bande de tissu blanc avec une substance collante (comme de la sève d'arbre) aux extrémités, plus le symbole sacré du clerc
Augure	la composante matérielle de ce sort est un jeu de baguettes serties de gemmes, des os de dragon ou des objets similaires ou alors des feuilles d'infusion encore humides et placées dans le récipient qui a servi pour cette infusion. Si cette méthode est utilisée, une perle écrasée d'au moins 100 po doit être ajoutée à la boisson avant qu'elle ne soit consommée
Cantique	pas de composante matérielle
Charme-serpents	pas de composante matérielle
Détection de la vie	le symbole sacré du clerc
Détection des charmes	pas de composante matérielle
Détection des pièges	pas de composante matérielle
Diable de poussière	pas de composante matérielle
Discours captivant	pas de composante matérielle
Langage animal	pas de composante matérielle

## NIVEAU 2

## COMPOSANTES MATÉRIELLES

Marteau spirituel	la composante matérielle de ce sort est un marteau de guerre normal que le clerc doit lancer sur son ennemi en récitant une prière à son dieu. Le marteau disparaît quand le sort est lancé.
Messenger	un petit animal ou d'un oiseau
Paralyse	une petite tige de métal droite et rigide
Perception de l'alignement	pas de composante matérielle
Résistance au feu	une goutte de mercure
Retardement du poison	une gousse d'ail qu'il doit écraser et répandre sur les pieds nus de la victime
Retrait	pas de composante matérielle
Silence sur 5 mètres	pas de composante matérielle
Symbole sacré	le symbole sacré du clerc
Wyverne de garde	le symbole sacré du clerc



## NIVEAU 3

## COMPOSANTES MATÉRIELLES

Catalepsie	une pincée de terre d'un cimetière et le symbole sacré du clerc
Délivrance de la paralysie	pas de composante matérielle
Désenvoûtement	pas de composante matérielle
Dissipation de la magie	pas de composante matérielle
Fusion avec la pierre	une grosse pierre (qui doit être assez grosse pour accueillir le corps du clerc dans ses 3 dimensions)
Glyphe de garde	la poudre d'un diamant d'une valeur d'au moins 2000 po
Guérison de la cécité	pas de composante matérielle
Guérison des maladies	pas de composante matérielle
Localisation d'objets	une pierre aimantée
Lumière éternelle	pas de composante matérielle
Manne	pas de composante matérielle
Marche sur les eaux	un morceau de liège et le symbole sacré du clerc
Nécro-animation	une goutte de sang, un morceau de chair humaine et une pincée d'os en poudre ou un éclat d'os
Nécromancie	le symbole sacré du clerc et de l'encens
Portes de la mort	le symbole sacré du clerc, un petit morceau de lin blanc et un onguent quelconque
Prière	le symbole sacré du clerc, son chapelet de prière ou alors un objet similaire ayant le même usage
Protection contre le plan négatif	le symbole sacré du clerc
Traversée des flammes	500 po de poudre de rubis et le symbole sacré du clerc
Trombe d'eau	de la poudre d'argent et de la poudre de cristaux d'iode, plus le symbole sacré du clerc
Vêtement magique	le vêtement sacerdotal à enchanter et le symbole sacré du clerc

**NIVEAU 4****COMPOSANTES MATÉRIELLES**

Abaissement des eaux	le symbole sacré du clerc et une pincée de poussière
Abjuration	les composantes matérielles pour un sort d'abjuration sont le symbole sacré du clerc, de l'eau bénite ou maudite et quelque chose d'hostile à la créature. Pour la forme réversible, les composants matériels sont les mêmes à part le dernier, qui doit être quelque chose pour laquelle la créature implorée éprouve une grande envie ou du respect
Bâtons à serpents	un petit morceau d'écorce et plusieurs écailles de serpent
Contrepoison	pas de composante matérielle
Croissance épineuse	le symbole sacré du clerc et, soit sept épines pointues, soit sept petites brindilles ayant une extrémité taillée en pointe
Détection des mensonges	de la poussière de laiton
Divination	le sacrifice d'une petite créature, de l'encens et le symbole sacré du clerc. Si une divination puissante est tentée, il faut faire des dons de pierres précieuses et même d'objets magiques
Exorcisme	le symbole sacré du clerc et de l'eau bénite
Immunité à un sort	les composantes matérielles sont les mêmes (le cas échéant) que celles du sort concerné par l'immunité
Imprégnation de sort	le symbole sacré du clerc et un objet mineur, emprunté au destinataire
Insectes géants	le symbole sacré du clerc
Langage des plantes	une goutte d'eau, une pincée de bouse séchée réduite en poudre et une flamme
Langues	pas de composante matérielle
Manteau de peur	les composantes matérielles pour un manteau de peur sont un carquois miniature et une plume de poulet ; pour un manteau de bravoure, les éléments nécessaires sont une goutte d'alcool et une cervelle de triton
Protection contre le mal sur 3 mètres	de l'eau bénite ou du sang, de l'encens allumé ou des vapeurs de fumier selon l'alignement du clerc
Soins majeurs	pas de composante matérielle

**NIVEAU 5****COMPOSANTES MATÉRIELLES**

Aiguilles de pierre	4 minuscules stalactites
Arc-en-ciel	les composantes pour ce sort sont le symbole sacré du clerc et une fiole d'eau bénite/maudite. S'il n'y a pas d'arc-en-ciel dans les environs, le clerc peut lui substituer un diamant valant au moins 1 000 po, sur lequel il a préalablement lancé les sorts de bénédiction et de prière à un moment où un arc-en-ciel était à portée de vue. Seul le symbole sacré demeure après l'incantation
Bassin magique	le symbole sacré du clerc et le bassin avec ses ornements, ne sont pas consommées par l'utilisation du sort
Changement de plan	une petite baguette fourchue métallique, sorte de diapason, dont le type de métal et la taille déterminent sur quel plan le(s) destinataire(s) va aller
Communion	le symbole sacré du clerc, de l'eau bénite et de l'encens
Dissipation du mal	le symbole sacré du clerc et de l'eau bénite/maudite
Expiation	le symbole sacré du clerc, son chapelet ou son livre de prière et de l'encens à brûler
Fléau d'insectes	quelques morceaux de sucre, des amandes et de la matière grasse
Golem	en fonction du golem (paille, corde, cuir, bois)
Marche sur l'air	le symbole sacré du clerc et un fragment de chardon

**NIVEAU 5****COMPOSANTES MATÉRIELLES**

Nécro-animation de monstres	le symbole sacré du clerc et un petit prélèvement du type de créature à animer
Pilier de feu	une pincée de souffre
Quête religieuse	une pincée de souffre
Rappel à la vie	pas de composante matérielle
Soin ultime	pas de composante matérielle
Vision réelle	une crème pour les yeux comme composante matérielle ; cette crème est faite d'une poudre de champignons très rares, de safran et de graisse

**NIVEAU 6****COMPOSANTES MATÉRIELLES**

Animation des objets	pas de composante matérielle
Barrière de lames	pas de composante matérielle
Festin des héros	le symbole sacré du clerc et de la gelée royale
Guérison	pas de composante matérielle
Interdiction	de l'eau bénite/maudite, de l'argent/fumier et fer/souffre
Invocation des animaux	le symbole sacré du clerc
Langage des monstres	pas de composante matérielle
Lithomancie	une goutte de mercure et un peu d'argile
Orientation	un jeu d'objets divinatoires de ceux appréciés par le clerc : en os ou en ivoire, sous la forme de bâtonnets ou de runes gravées
Rappel	pas de composante matérielle
Séparation des eaux	le symbole sacré du clerc
Serviteur aérien	pas de composante matérielle

**NIVEAU 7****COMPOSANTES MATÉRIELLES**

Contrôle du climat	le symbole sacré du clerc et son chapelet de prière, ou tout autre objet similaire
Exaction	le symbole sacré du clerc, un peu de matière ou de substance du plan dont est issue la créature attendue, la connaissance de l'espèce et/ou des actes de la créature qui sont écrits sur une feuille de parchemin brûlée pour sceller le marché
Marche des vents	du feu et de l'eau bénite/maudite
Parole sacrée	pas de composante matérielle
Régénération	un objet de prière et de l'eau bénite/maudite
Restauration	pas de composante matérielle
Résurrection	le symbole sacré du clerc et de l'eau bénite/maudite
Secours	un objet spécialement préparé – une ficelle de chapelet de prière, une petite tablette d'argile, un bâton en ivoire, etc.
Seuil	pas de composante matérielle
Sort astral	pas de composante matérielle
Symbole	du mercure et du phosphore
Tremblement de terre	une pincée de poussière, un petit caillou et une motte de terre

## de la côte des Dragons

Et c'est reparti. J'ai une fois de plus essayé de censurer Volo qui va encore s'attirer les foudres de bien des gens avec ce guide. Je n'ai néanmoins pas effacé tous ses attrape-aventuriers, sachant qu'il s'adressait aux lecteurs de la Gazette du donjon, qui comme chacun sait, ont régulièrement besoin de sensations fortes. Escomptons tout de même que la visite de Volo sur la côte des Dragons soit sa dernière œuvre.

Elminster

### PRÉSENTATION

La côte des Dragons est rapidement présentée dans le *Guide de campagne des Royaumes Oubliés*, mais voici un bref rappel des caractéristiques globales de cette région. La côte des Dragons est un terme générique qui désigne l'ensemble des cités-états indépendantes qui peuplent le sud du Lac des dragons jusqu'au lac du Longbras, les terres jusqu'aux Plaines étincelantes et les principales villes coincées entre la mer des Étoiles déchues et la forêt de Gulthmere. On joint également à cette région les Îles pirates de la mer des Étoiles déchues, pour le rapport étroit qu'elles entretiennent avec les différentes cités du littoral (notamment Mantelastre). Trois grandes villes sont souvent mentionnées lorsqu'on évoque cette région : Elversult, cité terrestre et carrefour commercial, et les cités portuaires de Teziir et Port-Ponant. C'est oublier les nombreuses localités, villages, hameaux, qui font aussi la vie de cette région.

Le commerce est roi sur la côte des Dragons, et personne ne se mêle des affaires des autres. Ou alors discrètement. C'est tout l'enjeu de cette région comparable à un nid de serpents à ciel ouvert, qui s'autorégule sans s'occuper des nids voisins. Ou alors pour leur disputer une affaire de gros sous.

### APERÇU DE LA CÔTE DES DRAGONS

On pourrait croire que la région est essentiellement intéressante pour son littoral et ses grandes villes commerçantes et portuaires. Elles valent certes le coup d'œil<sup>1</sup>, mais réduire

la côte des Dragons à ces grandes cités serait oublier les nombreux lacs, tant en surface que souterrains, qui parsèment le territoire et irriguent les cultures des paysans. On ne pense pas non plus, en évoquant la Côte, à la forêt de Gulthmere, qui comprend nombre de dangers et de peuplades étranges, ou aux montagnes du Pas de géant, seule chaîne de haute altitude de la région<sup>2</sup>.

Arriver par l'ouest se fait généralement par la route Marchande, via la ville d'Elversult, qui doit à sa position stratégique d'être la plaque tournante du commerce licite ou illicite en provenance des Contrées du mitan, de la côte des épées et des Empires du sud. Il est déconseillé au voyageur arrivant par la forêt de Gulthmere d'en quitter les pistes car on raconte qu'elle est protégée par une puissance de la nature comptant nombre de dévots à son service. Depuis le sud, il est recommandé d'arriver en barque via la rivière des pluies, qui vous mènera au lac du Longbras, et sera votre porte d'entrée dans la côte des Dragons. Au sein d'une même ville, chaque habitant ne vit que pour lui-même et ses propres affaires. L'égoïsme est ce qui caractérise le plus un natif de la côte des Dragons. Un fort esprit d'indépendance régit la psychologie de ses habitants, pour qui rien n'est plus important que le profit, si ce n'est un meilleur profit.

### CE QUI FRAPPE LE VISITEUR

Les voyageurs originaires du Nord et des Vaux remarquent immédiatement l'absence quasi totale de nains et d'elfes dans cette région. Les Cormyriens et les Téthériens s'étonneront moins de l'absence de ces races, très habitués qu'ils sont aux royaumes à prédominance humaine. Les nains n'ont jamais colonisés massivement les sous-sols de la côte des Dragons, la terre y étant trop friable et pas assez rocheuse et le minerai précieux relativement rare. Les quelques mines dignes d'intérêt sont donc exploitées par des humains. C'est d'ailleurs cette population qui domine ici, avec une présence moindre des demi-elfes et des petites-gens. Les gnomes en revanche



*Voici le moment que vous attendez tous depuis le numéro 3 : Volo est reparti sur la route des Royaumes oubliés ! Après un passage par la Cité des Splendeurs, restons dans les contrées commerçantes avec aujourd'hui une excursion à travers la côte des Dragons. Nous comptons modestement réparer un oubli des scribes quant à la fourniture d'informations sur cette région pourtant centrale des Royaumes. N'ayant pas encore trouvé d'éditeur pour ce guide, la Gazette du donjon en a aujourd'hui la primeur, et je n'en suis pas peu fier ! Comme toujours, le Vieux mage Elminster a annoté de ses sages précisions et de ses piques cet ouvrage, qui je l'espère, sera à votre goût, mes chers lecteurs.*

Par Marco Volo & Outsider  
Cartes : Rag-naroth  
Relecture : Squilnozoz

sont relativement bien représentés, bien plus que les autres demi-humains, et assez présents dans la vie commerciale de la Côte.

Dans les grandes villes comme Port-Ponant ou Elversult, les maisons sont dotées de colombages et couvertes de lause. Elles sont souvent collées les unes aux autres, rendant le moindre départ de feu potentiellement catastrophique. Les villages et hameaux sont plus aérés, mais les maisons sont de bois et de torchis, avec des toits de chaume. La plupart des cités, même petites, sont dotées de fortifications ou de palissades de bois afin d'affirmer leur indépendance face à leurs rivales. Elversult fait office d'exception car cette ville, en perpétuelle évolution, ne pourrait s'enfermer derrière des murailles. L'économie repose essentiellement sur la construction et la vente de bateaux, les autres produits étant importés d'autres contrées comme le Cormyr, la Sembie, le Turmish et les autres régions de la mer Intérieure. Le Bief de Vilhon et certains des Vieux empires importent sur la côte des Dragons des esclaves, qui sont employés comme docker, marins, ouvriers ou porteurs. La Côte est aussi un carrefour commerçant important des Royaumes oubliés. La route Marchande amène les denrées des Contrées du mitan jusque sur la Côte, et les villes portuaires brassent le commerce maritime de la mer des Étoiles déchues et du Lac des dragons.

### RELIGION

Les divinités les plus représentées sur la Côte des Dragons sont Waukyne (déesse de l'argent et de la richesse) et Tymora (chance, commerce, talent personnel). Il serait néanmoins difficile d'ignorer l'importance d'Eldath, dont le clergé notamment à Holnar et sur toute la Côte. Pour une raison inconnue, le dieu des étendues d'eau paisibles et des chutes d'eau semble très présent dans la région<sup>3</sup>. Le nombre de tire-laine et autres filous dans les cités portuaires,

ayant même été jusqu'à infiltrer certains des villages terrestres de la Côte, ce qui explique la forte présence du clergé de Mask, le Seigneur des ombres. Enfin, étant également une terre de marins, la côte des Dragons compte nombre de prieurs d'Umberlie, de Valkur et, dans une moindre mesure, de Talos.

### COUTUMES

Certaines habitudes de cette région humaine sont aujourd'hui devenues des règles à suivre si l'on veut bien se faire voir, ou des usages dont le visiteur ne doit pas s'étonner publiquement à moins de vouloir rapidement s'attirer des ennuis.

Vous verrez beaucoup de maisons dotées d'un auvent auquel est suspendu un pot de pâquerettes « boules » en été, et de primevères en hiver. Ce pot de fleurs est destiné à porter bonheur aux affaires commerciales. Laisser ces fleurs faner est passible d'une amende dans certains villages. Ceci donne aux campagnes, mais surtout aux villes, un charme tout particulier. Un grand nombre de peintres viennent immortaliser ces maisons et leur décorum.

Les habitants de la côte des Dragons portent souvent des bijoux comme symbole de leur réussite. Pourtant, vous ne verrez jamais un habitant masculin de la région avec une boucle d'oreille. Celles-ci, considérées comme des attributs pirates, sont proscrites pour les hommes qui ne veulent pas être pris pour des ruffians et attaqués à vue.

Enfin, les commerçants gauchers sont très bien vus. Cela peut étonner le voyageur au premier abord, mais c'est tout à fait compréhensible une fois que l'on sait de quoi il retourne. En effet, Waukyne, déesse du commerce et des marchands, a pour symbole une pièce frappée d'un visage regardant vers la gauche. Conclure une affaire avec un marchand qui vous tend la main gauche est perçu comme un signe

augurant du meilleur<sup>4</sup>.

L'hommage à la Reine. Il s'agit d'un rituel pratiqué à la fin de chaque année. Tous les habitants ont une pensée pour les marins disparus de l'année et pour ceux qui ont donné leur vie depuis des millénaires pour que le commerce prospère. Cet hommage est suivi d'un sacrifice à la Reine-garce, la déesse Umberlie, afin qu'elle soit clémente avec les navires qui cette année encore, traverseront la mer des Étoiles déchues. Une épave chargée d'offrandes est lancée sur le Lac des dragons, puis coulée afin que ses trésors parviennent à la mer, et ainsi, à Umberlie. Sont associés à cet événement des prières et des offices dédiés à Valkur, dieu des marins et des vents favorables. L'événement se déroule dans toutes les villes du littoral, mais c'est à Teziir que l'hommage à la Reine attire le plus de monde depuis des années, au détriment de Port-Ponant, qui a toujours jaloué ce succès. Il faut dire qu'à Teziir, le sabordage du bateau est accompagné de nombreux feux tirés dans le ciel, rendant ce rituel inoubliable. Le mage Cydaran, chargé de ce spectacle, a souvent reçu des sollicitations de Port-Ponant<sup>5</sup> mais a toujours refusé de quitter sa ville natale de Teziir.

### FESTIVALS

Les habitants de la côte des Dragons ont beau ne pas être unifiés sous la bannière d'un monarque ou d'une quelconque autorité, certaines de leurs habitudes qui se sont développées au niveau local se sont ensuite diffusées sur l'intégralité du territoire.

**Dragon déchu.** Lorsque survient le 23 ukтар, la plupart des villes et villages de la Côte rendent hommage à la fondation par Saldrinar des Sept sorts (en -325 CV) de Port-Ponant, cité la plus importante et la plus riche de la côte, qui fait aujourd'hui encore office de capitale symbolique. Cette

<sup>1</sup> Teziir est évoquée dans le FOR3 *Pirates of the Fallen stars* (on y trouvera également les îles pirates) ; Port-Ponant dans *Cloak and dagger* ; Prôs, Ilipur, Proskul, Reddansyr, Mantelastre sont mentionnées dans le *Guide de campagne des RO* pour AD&D2 ; Elversult est détaillée dans le supplément *L'aventure dans les Royaumes oubliés*. En conséquence, ces villes et localités ne font pas l'objet de répétition dans cet article. Parlecèdre est située sur la Côte mais détaillée par TSR dans le supplément *Vilhon's reach*. Nathlekh est rattachée à la région des Plaines étincelantes, et évoquée dans *Powers & Pantheons*, sous l'entrée « Nobanion ».

<sup>2</sup> Pour les informations sur la forêt de Gulthmere et les montagnes du Pas de géant, voyez le *Guide de campagne des RO* pour AD&D2.

<sup>3</sup> Volo laisse cette question en suspens alors qu'elle est vitale : la côte des dragons était autrefois une vaste forêt peuplée d'elfes, puis de druides humains, avant que la civilisation ne vienne raser la quasi totalité de ces bois. Ne restent de ce havre de paix que les nombreux lacs et rivières encore visibles aujourd'hui.

<sup>4</sup> Merci Volo pour avoir donné moult idées aux escrocs de tout bord...

<sup>5</sup> Il a même subi une tentative d'enlèvement en 1356 CV. Nul n'a pu prouver que Port-Ponant était responsable de cette action, mais les Ménestrels locaux enquêtent sur la question depuis lors.

fête baptisée « dragon déchu » dure deux jours consécutifs. L'heure est à la débauche la plus totale et la plupart des commerces ferment. Les salles des fêtes ne désemplissent pas ; les spectacles représentant le combat de Saldrinar contre le cruel dragon qui régnait autrefois sur la région se multiplient. Nous sommes malgré tout sur la côte des Dragons, et certains marchands dont le chiffre d'affaires profite au mieux des festivités restent ouverts ; on voit même des boutiques de charpentiers ou de savetiers, devenir en une nuit des débits de boissons improvisés ! Chacun y va de son tonneau ouvert à même la rue et les prix du gobelet varient selon son contenu et son vendeur. Je vous recommande notamment l'hypocras de Connie, qui coule alors à foison, et on raconte que Saldrinar en aurait bu avant sa mythique victoire.

**La Braderie.** Le 12 tarsakh de chaque année, la côte des Dragons se transforme en une immense braderie où chacun propose des bibelots à vendre pour un prix modique, en raison de leur état souvent usé voire déplorable. Cette tradition a vu le jour à Prôs il y a des décennies de cela, puis s'est étendue à l'ensemble du territoire lorsque les autres villes ont compris que les dirigeants de Prôs avaient trouvé là un prétexte pour faire venir du monde, et que cela profitait aux commerces locaux. On trouve de tout à la braderie, et même s'il est interdit d'y vendre des objets magiques, certains habitants s'affranchissent de cette prohibition pour en proposer sous le manteau, cachés parmi des vieilleries inintéressantes. À Prôs, j'ai par exemple réussi à dénicher une lentille de détection pour une somme ridicule. Un autre vendeur proposait un cor de brume et un autre encore, un éventail des vents. Cette pratique est néanmoins exceptionnelle, dissimulée, et cantonnée à de petits objets peu puissants, la plupart des habitants de la Côte se pliant à la réglementation<sup>6</sup>. La braderie dure deux jours que je conseille vivement de passer à Prôs, quoique celle d'Holnar vaille également le détour.

### CE QUE LE VISITEUR VOIT RAREMENT

Rurales ou urbaines, les chaumières de la côte des Dragons possèdent des caves, parfois reliées à d'anciennes galeries souterraines de contrebandiers ou à des cavernes partiellement inondées. Il arrive que l'on rate, à moins de chercher les ennuis, les divers objets illégaux qui transitent par certaines caravanes : poisons, contrebande, recel, esclaves. Toute marchandise s'achète et se vend sur la Côte des Dragons, le tout étant d'y mettre le prix. Le voyageur ne soupçonne souvent pas la présence d'un culte dédié à Nobanion dans la forêt de Gulthmere, et de sa lutte, encore aujourd'hui, contre les stigmates du passage de Malar durant le Temps des troubles<sup>7</sup>.

Certaines organisations, présentes uniquement sur la côte des Dragons, ne sortent que la nuit pour accomplir leurs maléfiques desseins. On murmure que des dragons survolent la région une fois le soleil couché, et qu'on voit parfois des boules de feu illuminer le ciel sans raison apparente. Comment le marchand itinérant peut-il soupçonner que le guide de sa caravane le mène droit dans un guet-apens ? Ou que ses marchandises achetées par un quidam iront directement dans l'escarcelle des Sorciers rouges de Thay ? Voici un aperçu des secrets que recèle la côte des Dragons, et j'espère que le compte-rendu de ma visite de la région vous éclairera un peu plus sur ces mystères.

Cabales et organisations (pas si) secrètes On ne peut évoquer la côte des Dragons sans parler des nombreuses organisations qui fleurissent dans les ruelles tortueuses ou les souterrains douteux. En voici deux dont j'ai pu avoir connaissance :

- L'Ombre furtive. Ce groupement de fidèles de Mask a pour principale occupation de rançonner les caravanes à travers toute la Côte des dragons). C'est un vrai problème pour les marchands car cette cabale s'implante de plus en plus à mesure que passent les années. Les victimes de leurs attaques m'ont raconté que

les convois sont passés au crible avant d'être attaqués car les embuscades sont millimétrées. Avant que le combat n'ait commencé, bien souvent un tiers des défenses du convoi ayant déjà été furtivement mises hors d'état. Le deuxième tiers est victime de la surprise de l'attaque, laissant peu de chances au dernier tiers d'offrir la moindre résistance. Il semble que la plupart des assaillants soient humains, bien que quelques demi-humains, notamment des nains et des petites-gens, aient parfois été aperçus. Les membres de l'Ombre furtive sont reconnaissables au masque qu'ils portent autour des yeux et aux grandes capes noires qu'ils vêtent lors des assauts. On dit que l'Ombre furtive possède un excellent réseau d'informateurs, surtout dans les petits villages et même parfois dans les hameaux anonymes perdus au milieu des champs, pourvu que des caravanes aient l'habitude de s'y arrêter, ou simplement de passer à proximité. Nul ne sait qui dirige l'Ombre, mais j'ai pu apprendre qu'une de leurs enclaves (peut-être la principale ?) est basée à Malandre.

- Le Consortium sanglant. Il s'agit d'un regroupement de marchands de toutes nationalités qui ont décidé de baser leurs activités sur la côte des Dragons. Ils affichent la volonté de mettre la main sur différents filons de minerais dont ils semblent avoir récemment eu connaissance. L'épithète « sanglant » est destiné à informer les populations qu'ils ne reculent devant rien pour arriver à leurs fins. Leurs exploitations de minerais (dont l'une est située entre Bleuflamme et Tasdebois et une autre entre Olira et Blund) sont souvent gardées comme des places fortes, et entourées d'une sorte de ronce artificielle qui meurtrit le moindre individu ou animal tentant de la franchir. Les mercenaires du Consortium sont grassement payés, fidèles à leurs

<sup>6</sup> Oui, enfin... Seules les grandes villes appliquent cette interdiction. Allez à la braderie de Malandre (citée décrite plus bas dans cet article), vous verrez que l'interdiction est complètement inexistante.

<sup>7</sup> On se référera pour plus d'informations sur Nobanion (dieu des lions, wemics, lammasu et animaux d'alignement bon) à *Powers & Pantheons* et sur Malar (dieu des bêtes et monstres sauvages, des chasseurs et des lycanthropes maléfiques) à *Religions et Avatars*.

employeurs<sup>8</sup>, et richement dotés de cottes de mailles, d'arcs ou arbalètes, et de masses ou d'épées courtes. La main d'œuvre minière est probablement glanée par l'esclavage, les travaux de soutènement et tous les travaux de force en général étant effectués par des demi-ogres. Toute présence de minerai intéresse le Consortium, en particulier ceux qui permettent de s'enrichir rapidement comme le fer, dont toutes les armées ont besoin pour se forger de l'équipement. Étant donné le rendement garanti par le Consortium, ses prix sont exorbitants, mais on dit que les Thayviens sont particulièrement friands de son travail, tout comme certains seigneurs du Téthyr. Dans un hameau situé non loin de Bleuflamme, on m'a raconté que des conspirateurs opposés à la couronne du Cormyr auraient récemment établi contact avec le Consortium sanglant en vue de la mise en place d'un accord commercial.

### VISITE GUIDÉE DE LA CÔTE DES DRAGONS

Découvrez ci-dessous les localités oubliées de la plupart des cartes de la côte des Dragons. Elles vous sont présentées par ordre alphabétique et accompagnées d'une carte, la plus précise qu'il m'ait été donné de trouver sur place, dans le temple d'Oghma de Reddansyr. Je suis parvenu à obtenir du haut-prêtre une copie que je vous livre, chers lecteurs de la Gazette du dragon<sup>9</sup>.

#### **AMBER**

Village construit au pied des vignes, Amber est célèbre dans la région pour son vin blanc sec, l'amberet, produit sur place par la famille qui dirige l'exploitation : les Amberan. Le patriarche, vieil homme rougeot, se nomme Sylvan Amberan. Il dirige ses équipes, qui sont aussi ses serfs, d'une poigne de fer. Il n'a aucune affection pour son fils aîné, Kelam, qui désire à tout prix quitter le village pour partir à l'aventure, et mise sur son cadet, Héric, qui montre déjà une passion pour le domaine viticole et compte reprendre

l'affaire. Le cépage est caractérisé par des grappes grosses et serrées et de grains ovoïdes d'une couleur noir violacé. Les vendanges s'effectuent vers mi-marpenoth. S'est construit autour d'Amber tout un village de petits artisans, bûcherons, chasseurs et... taverniers. Pour 600 habitants, le lieu compte une trentaine de débits de boisson, tous propriété de Sylvan. Ses employés y bénéficient de tarifs préférentiels et y sont fourrés aussitôt après le travail. On fait la fête à Amber tout au long de l'année ; des bals fortement arrosés sont organisés plusieurs fois par décades, d'où l'origine de l'expression « Je suis passé par Amber » pour décrire une fête qui s'est étalée sur toute une nuit... ou une forte gueule de bois.

Depuis une dizaine d'années, une femme, installée non loin d'Amber, à Finbouquet, concurrence l'amberet de la famille Amberan. Cette nouvelle venue est très mal vue à Amber, et on dit que Sylvan projette d'évacuer les vignes de Finbouquet manu militari. Il hésite encore pour le moment, devant les prouesses magiques de la belle (voir plus bas l'entrée sur Finbouquet), mais la situation est explosive.

#### **AMRY**

Importante cité du littoral, souvent oubliée des cartes officielles, Amry compte quelques 15 000 habitants réunis autour d'un commerce principal : la réception des exportations de la Sembie et leur transit dans les terres de la côte des Dragons. Amry est donc prospère, et accueille de riches marchands peu regardants sur l'origine des marchandises sembiennes (qu'on dit achetées sans regard pour l'origine exacte du produit). La proximité d'Amry avec la forêt de Gulthmere assurant son approvisionnement rapide en bois de construction, elle accueille souvent des navires en perdition ou victimes d'avaries. La ville est aussi celle des troubadours et des bateleurs de toutes sortes. Un grand nombre de travailleurs deviennent, à la nuit tombée, des artistes et baladins qui animent les rues pour

le plus grand plaisir des marchands et des marins de passage. Cette tradition, dont l'origine est inconnue, fait le bonheur du temple de Lliira qui s'est récemment installé afin d'en encourager la perpétuation. Elle est aussi l'occasion pour certaines familles de récolter un petit pécule supplémentaire pour faire bouillir la marmite. Elle rend en tout cas Amry particulièrement agréable à vivre, et en fait un lieu de divertissement quasi unique en son genre.

En vue d'Amry, sur une bande de terre avançant sur la mer se trouve le château Walen. Les Walen y habitent depuis des générations, en fait depuis que Salvar Walen a décidé d'investir la fortune familiale dans cette bâtisse de pierre carrée et encadrée de tours. Seul le blason de la famille (un héron dont le bec transperce un bouclier sur champ or) vient égayer ce qu'il faut bien qualifier de bâtiment sinistre. Les Walen vivant dans le plus grand secret, on ignore combien de membres compte exactement la famille. On sait en revanche qu'ils collectionnent les œuvres d'art et tiennent des galeries dans plusieurs villes d'importance comme Suzail, Eauptofonde, Lunargent ou Port-ponant. Les rares invités du château, amis de la famille, n'ont pas trahi d'informations précises sur la composition de la famille ou sur l'intérieur du manoir, mais ont vanté le bon goût de son ameublement et la fortune qui s'y cache. Les tentatives de pillage se sont toutes soldées par des échecs et aucun survivant n'a jamais été retrouvé vivant.

Lors de mon passage à Amry, Adenia Walen cherchait des aventuriers pour retrouver un objet d'art mulhorande datant vraisemblablement de l'époque où cet empire régnait en maître dans le sud-est de la mer des Étoiles déchues. Que cette annonce soit d'actualité ou non, qu'il soit dit que les Walen (qui n'ont pas daigné me recevoir) sont régulièrement à la recherche d'une main secourable<sup>10</sup>.

Signalons pour être complet qu'entre Amry et Port-Ponant vit une colonie troglodyte de koalinths, dans un repaire

<sup>8</sup> Volo n'admettra jamais avoir tenté d'en apprendre plus par la corruption, et avoir dû courir pour sa vie !

<sup>9</sup> Le pauvre Thyrius Jornan, le prêtre d'Oghma de Reddansyr, vous parlera encore de l'insistance de Volo, des sanglots dans la voix... Il a d'ailleurs perdu à cette occasion le peu de cheveux qui lui restaient !

<sup>10</sup> Disons plutôt qu'ils recherchent des gens prêts à tout risquer pour une belle somme. La dernière expédition qui portait le sceau des Walen est revenue décimée... et bredouille.

où reposent des mollusques géants, des champs infinis de kelpies sauvages et beaucoup d'épaves. Bien que leur présence soit connue, personne n'a encore osé s'attaquer à eux, du fait de l'avantage certain de leur position.

### LA BAIE DE MANTELASTRE

On m'a rapporté qu'une colonie de créatures de boue avait élu domicile le long de cette baie qui, comme son nom l'indique, borde la ville de Mantelastre. Ceci m'avait semblé anecdotique jusqu'à ce que le Vieux mage me rappelle que ces monstres vivent du contact avec de l'eau contenant de la magie résiduelle. Ce qui soulève une question intéressante : d'où vient donc cette mystérieuse magie ?...

### BLEUFLAMME

On raconte que ce réseau de cavernes situé à proximité de la forêt de Gulthmere abrite un antique autel de Mystra. Nul ne sait comment y pénétrer, seul l'emplacement général du site étant connu dans la région. Toujours indiqué avec imprécision sur les cartes, il se trouve en fait au pied d'une cascade à l'orée de la forêt. De l'aventurier qui en est ressorti lorsque j'étais moi-même sur place, j'ai appris qu'on y entre en plongeant sous la cascade et en remontant un embranchement souterrain du ruisseau, qui passe sous la colline d'où tombent les eaux. Toujours d'après cet aventurier, le lieu est hanté par des épées qui parlent et des pièges plus vicieux qu'un changeforme. Le demi-elfe est tout de même revenu avec dans les mains un calice datant d'au moins deux siècles, mais a succombé peu après à ses blessures sans pouvoir profiter de sa découverte. L'objet se trouve désormais dans le temple d'Oghma de Reddansyr, dont le personnel tente encore de comprendre la mystérieuse magie qu'il contient. Il resterait au cœur de Bleuflamme des objets magiques de ce type à foison. Encore faudrait-il être assez fou pour aller les chercher...

### BLUND

Cette communauté fermière vit principalement de l'élevage de volailles

et de la culture de la betterave, qu'elle exporte massivement dans la région, par la voie commerciale menant du nord au sud. Blund est un relais de caravanes, aussi y trouve-t-on une auberge, le Coin d'ombre, dédiée à Shar par son propriétaire, Nevers Versatile ou « Verver » comme l'appellent les habitués. Elle tire son nom du slogan : « le dernier coin d'ombre avant les Plaines étincelantes ». La provende y est variée, bien que l'overdose de betterave vous guette après deux jours en pension complète ! Nevers sert un petit vin local, le Noiro, ainsi appelé car sa couleur est étrangement foncée. Il n'est pas mauvais, un peu sucré, mais a un arrière-goût de... betterave. Blund dispose d'espaces locatifs pour les caravanes à l'abri de palissades de bois qui entourent le village. Il vous en coûtera 4 pa par chariot et 1 pa par animal. Les marchandises ne sont en aucun cas inspectées ni contrôlées. Blund n'a rien d'autre à proposer hormis des champs, des fermes et l'éternel pessimisme de sa bourgmestre, Saleena Creusesillon, une femme à poigne capable de soulever seule un chariot pour changer une roue !

### LA CÔTE DES NAUFRAGÉS

C'est le nom donné au littoral séparant Prôs de Teziir en raison de l'omniprésence de rochers piégeux pour les embarcations ne bénéficiant pas d'un capitaine habitué à l'endroit. On dit en outre qu'une communauté sous-marine agresse les vaisseaux sans distinction de nationalité ni de fret. Les créatures opèrent sous l'eau, creusant des trous dans la coque pour laisser l'eau s'infiltrer, et en profitent pour envahir le bateau, ou simplement voler sa cargaison. Aucun témoin n'a jamais survécu à un de ces naufrages, et la nature même de ces créatures demeure inconnue. Les rumeurs se multiplient à mesure que le nombre d'épaves au fond du Lac ne cesse d'augmenter, et le nombre d'équipages disparus atteindrait la cinquantaine. Voilà pourquoi il n'est pas rare que des vaisseaux fantômes soient régulièrement aperçus par les marins le long de cette côte, et que par temps clair, on devine presque de

la surface les épaves reposant au fond de l'eau. Ou peut-être ne sont-ce là que des récits de marins assoiffés entendus à Prôs, Ilipur ou Port-Ponant ?

### COUDOTH

Ce hameau est le plus méconnu des habitants de la côte des Dragons en raison de son isolement à l'écart des routes commerciales. Coudoth est le fruit du rêve d'un homme nommé Slev Frano, originaire du Turmish, jadis marchand itinérant comme tant des siens. Lassé des voyages, Frano franchit un jour les montagnes Orsraunes, désireux de trouver un endroit où implanter un commerce. La forêt de Gulthmere ne l'ayant pas spécialement ravi, il rejoignit l'intérieur des terres de la côte des Dragons. Depuis toujours, il avait l'idée de faire du lieu de son installation un centre d'attention pour les aventuriers. L'envie de réussite personnelle qui caractérise les habitants de cette région lui plut immédiatement. Il construisit donc une auberge non loin d'un lieu hautement intrigant que l'on nommait la vallée de l'épave.

Je ne vous trompe pas chers lecteurs, la vallée proche de Coudoth accueille une épave de caravelle nommée le Vent favorable. Comment est-elle arrivée là ? Qui en était le capitaine ? Que transportait-elle ? Ces questions se perdent dans les méandres du temps, mais la curiosité principale de ce navire est qu'il est doté de deux panneaux amovibles sur les côtés et d'un large barrot. Ce rafiote renferme un mystère inexpliqué : il n'est absolument pas abîmé, et pourtant, quiconque s'aventure dans ses cales n'en revient jamais plus. N'importe quelle contrée unifiée aurait fait enfermer cette abomination entre de solides murs pour en protéger ses habitants... La côte des Dragons en a fait une attraction commerciale. Slev Frano a donc fait bâtir non loin une auberge de deux étages, seul refuge pour les aventuriers qui souhaitent affronter les dangers du navire<sup>11</sup>. Frano arrondit ses fins de mois en récupérant les chevaux et l'équipement que des aventuriers ont laissés à l'auberge avant d'entrer dans le navire, certains qu'ils n'en reviendront

<sup>11</sup> De nos jours, Frano est décédé depuis des années, son rêve à été repris par bien d'autres. Aujourd'hui, le solide Georg Teroux (CM hm G3) mène les affaires à Coudoth et tente de se faire le maximum de richesses grâce à ce mystérieux bateau.

jamais. Et il ne s'est pour l'instant jamais trompé. Quelques artisans, sentant l'argent des aventuriers affluer, ont ouvert des commerces à proximité. Récemment, une chapelle de Heaum s'est également implantée pour que les aventuriers puissent se recueillir avant leur expédition. Le prêtre, Glen Guettecolline, un jeune blondinet récemment ordonné, dit avoir reçu une vision de son dieu l'incitant à s'installer à proximité de l'épave du Vent favorable, car selon Glen : « *il y a des gens à protéger et quelque chose à surveiller dans ce navire* ». Il attend une nouvelle vision lui indiquant quand passer à l'action pour mettre concrètement fin au danger.

On pourrait penser que Coudoth n'attire que peu de gens : il n'en est rien. Chaque hiver qui passe voit toujours plus d'aventuriers venir tenter d'expliquer le phénomène, parfois à grand renfort de magie, mais rien n'y fait : l'épave conserve jalousement tous ses secrets<sup>12</sup>. Ce qui attire surtout les aventuriers, c'est que l'on retrouve régulièrement des pierres précieuses autour de l'épave, donnant parfois lieu à des foires d'empoigne mémorables que le service d'ordre mis en place par le prêtre Guettecolline calme rapidement... Nul ne sait ce qu'il adviendra du hameau de Coudoth si le problème du Vent favorable est un jour réglé, mais comme je ne pense pas que l'on verra ça de notre vivant, je suis plutôt optimiste quant au développement de cette bourgade.

### DALTURAN

Recroquevillé sur lui-même, ce village est un port de pêche que l'on aperçoit

de loin, toujours survolé d'une nuée de mouettes brillantes. Il est battu par les vents, et la côte n'est ici qu'une haute falaise particulièrement dangereuse, d'où son surnom de rivage du Squelette. Les murs de pierre des maisons sont recouverts de filets et les toits sont dotés de minuscules tiges de métal afin d'éviter (en vain) que les mouettes ne fientent ni ne s'y nichent. Le port se résume à une succession de petits quais auxquels sont est amarrée une vingtaine de bateaux de pêche. À Dalturan, seule la pêche au filet est pratiquée, et dernièrement elle a réservé une sacrée surprise à un marin nommé Ultir, qui prit dans son matériel une sirène évanouie. Depuis, il expose sa trouvaille dans un bocal immergé qu'il a fait fabriquer à ses frais, et fait payer l'entrée. On raconte qu'il est amoureux de sa sirène qu'il ne peut faire sortir sans quoi elle s'enfuira et se vengera pour de l'humiliation qu'elle a subie. Elle est donc emprisonnée et bien protégée par des sorts d'alarme et par cinq individus aux mines patibulaires et bien armés. L'autre attraction de Dalturan est sans nul doute sa quincaillerie, sorte de fourretout incroyable où la dague rouillée le dispute au peigne d'or serti d'un joyau. Le tout est de prendre le temps de farfouiller dans cette boutique, qu'on dit tenue par un receleur qui écoule les restes de butin de bateaux échoués. Il vend aussi quelques cartes au trésor menant vers des îles pirates et autres lieux marins mystérieux. Le gérant, Adret Huien niera toute implication avec un receleur, se défendra d'en être un lui-même, et a de quoi se défendre contre les voyageurs trop curieux<sup>13</sup>. Ses prix, élevés, ne sont pas négociables<sup>14</sup>.

### EAUROUGE (ET LE LAC D'EAUROUGE)

Situé au bord sur la rive du lac éponyme, Eaurouge est un village sympathique, dont les habitants sont toujours prêts à aider leur prochain. Pour les habitants de la côte des Dragons, les Rougiens se comportent étrangement : ils ne semblent pour la plupart pas intéressés par la richesse financière. Chacun vit ici à son rythme, en rendant service à la communauté. Le petit bois au nord fournit tout le gibier dont les habitants ont besoin pour répondre aux besoins des autochtones ; quant au lac, il est assez poissonneux pour varier les plaisirs des trois cents habitants. L'endroit ne comporte aucune auberge, mais un magasin, « Aux meubles de Snarv », vaut le détour. Snarv est un véritable artisan charpentier qui fabrique des meubles comme on n'en trouve que dans les grandes villes du Cormyr, à Port-Ponant, Calimport ou Eauptrofonde. Son atelier, sans être très connu, l'est toutefois assez pour que ceux qui recherchent un ameublement de qualité finissent par en entendre parler, et l'entreprise de Snarv n'est vraiment pas à plaindre. Prévoyez un certain budget pour un meuble qu'il a signé, et comptez quelques mois d'attente. Il se fournit dans le bois voisin, qui regorge de cèdres et de barrebois<sup>15</sup>.

Le lac d'Eaurouge fut jadis le lieu d'un massacre. C'est l'endroit que choisirent des aventuriers pour attendre une troupe d'une cinquantaine de cavaliers qui les poursuivaient. La bataille fut gagnée de haute lutte par la compagnie, et la magie d'un de ses membres qui maniait avec brio quelques sorts de magie de l'eau, fut décisif. La couleur

<sup>12</sup> La présence du navire est très ancienne, et Volo aurait dû comprendre que si aucune organisation n'a encore mis la main dessus, ainsi que sur ses richesses, c'est qu'il se cache dans ses cales une puissante magie et en surface, disons-le, une sorte de mythal. Un mythal est un champ magique invisible très puissant au sein duquel la magie ne fonctionne pas normalement. Ce champ magique est probablement postérieur à l'apparition du navire, mais explique pourquoi les sorts de *détection de la magie* lancés par les aventuriers de tout bord renvoient une formidable aura d'altération. Ce mythal est bien moins puissant que celui protégeant encore aujourd'hui Myth Drannor ; il s'agit en fait d'une sorte de manteau invisible recouvrant le navire et ayant les propriétés listées suivantes :

- Quiconque tente de porter atteinte à la structure du bateau ou de le déplacer, magiquement ou non, y compris en lançant des sorts, s'expose à un sort de *doigt de mort*.
- Quiconque touche la coque du navire fait immédiatement briller les objets magiques qu'il porte pendant 2d4 rounds.
- Le navire renvoie tous les sorts de niveau 1 à 3 à leur source ou, si cela est impossible, fait échouer le sort.

Le MD doit se sentir libre d'ajouter toutes les propriétés qui lui passent par la tête sans toutefois dépasser un certain degré de puissance. Il s'agit d'un mythal « atténué ».

<sup>13</sup> C'est exact. La quincaillerie d'Adret contient plusieurs mimiques habilement dissimulées dans le magasin, prêtes à être relâchées sur les importuns. Adret (LM hm V3) a des contacts avec l'île pirate de Mirg, qu'il saura activer s'il veut se venger de quelqu'un ou faire disparaître un curieux.

<sup>14</sup> Appliquez une majoration de 10 % aux prix du Manuel des joueurs et du Guide du maître. Les MD peuvent se sentir libre de mettre à la disposition des PJ tout matériel, de quête ou non.

<sup>15</sup> Arbre originaire des Royaumes oubliés, ressemblant au chêne mais rare et très cher (si tant est qu'on puisse fixer le prix d'un arbre...) Brûlant difficilement, il est hautement prisé par les créatures forestières comme les dryades, les hommes-arbres, les rôdeurs et les druides, qui assurent la protection de cette espèce en voie de disparition. Ce Snarv devrait prochainement recevoir de la visite... Ce guide aura au moins eu ce mérite.

de l'eau après le combat donna son nom actuel au lac, autrefois appelé lac Jervan, du nom de l'explorateur qui l'avait découvert. Au coin du feu, les habitants d'Eaurouge vous parlent de cavaliers qui réapparaissent dans le lac pour revivre leur mort atroce. En revanche, aucun aventurier ne reparait jamais. Cette vision est terrifiante, et peu nombreux sont ceux qui parviennent à regarder la scène jusqu'au bout. J'ai eu cette chance, et je dois avouer que j'ai vu la main qui tuait une cavalière au port altier lui arracher ensuite un superbe collier en or et lui ôter ses bijoux sur lesquels je crois avoir reconnu le blason d'un baron du Téthyr ! La vision fut brève. Il faudrait être sûr de ce que j'avance car alors, ces aventuriers ont sans doute procédé à un assassinat et au minimum, la famille du baron devrait récupérer ces bijoux.

Je dois ces informations à mon bon ami Hober Fulminant qui passa jadis quelques années dans le village d'Eaurouge à étudier l'écosystème du lac. En effet, je confesse n'avoir pu m'y rendre moi-même à cause de l'épidémie qui y sévit actuellement. Il semble qu'une herbe, la jacinthe d'eau, ayant étrangement proliféré sur le lac, anéantissant peu à peu la vie aquatique. Cette plante recouvrit en quelques semaines la quasi totalité du lac. L'eau devint plus chaude, les plantes ne purent plus respirer, et les poissons crevèrent. La population ne tarda pas à tomber malade : fièvres, toux, douleurs abdominales, fatigue, démangeaisons... Aujourd'hui, les deux tiers de la population sont touchés. Les habitants qui ne sont pas contaminés se sont éloignés de deux kilomètres au nord du lac, dans des cabanes improvisées, et des druides de Silvanus et d'Eldath sont venus aider à soigner les victimes.

J'ai appris qu'au nombre des rescapés figure Victor Lerenard, habitant d'Eaurouge depuis des années, qui a retourné le problème à son avantage en créant une vannerie qui produit des chapeaux, des sacs de toutes les formes,

des dessous de plats et des sous-verre pour les riches, des paniers pour les pauvres, le tout à partir des fibres de jacinthe. Ces fibres sont extraites des feuilles et des tiges mises à sécher en plein soleil pendant quatre semaines<sup>16</sup>. Lerenard parvient à vendre ces objets malgré le drame qui touche Eaurouge. Fervent disciple de Tymora, il clame partout que puisque la chance est avec lui et l'a épargné du fléau, il n'y a aucune raison qu'il partage ses gains avec la communauté et avec ceux qui sont moins favorisés (sans doute parce qu'ils n'ont, selon lui, pas assez prié la déesse de la bonne fortune). Les habitants commencent à imputer l'origine de la recrudescence de ces plantes à Victor, qui clame son innocence et sa bonne foi. Avant peu, il sera retrouvé pendu sans autre forme de jugement, qu'il soit coupable ou non. Ce qui ne résoudra pas le problème d'Eaurouge pour autant...

### EROVAGG

Cet ancien port marchand n'est plus qu'un amas de ruines depuis qu'il a été détruit par le chef pirate Immurk en 1187 CV. Venu piller les entrepôts de la cité, Immurk en profita pour bouter le feu à la plupart d'entre eux. La ville, majoritairement faite de ces entrepôts de planches, brûla comme du petit bois<sup>17</sup>. Ses habitants fuirent s'installer ailleurs ; on dit que certains ont trouvé refuge dans une clairière au cœur de la forêt de Gulthmere. À Erovagg, personne ne répara les dommages, et les rares ruines furent laissées à l'abandon. Aujourd'hui, il n'y a guère qu'une colonie de lapins pour occuper l'endroit. Ceci dit, le visiteur passant la nuit dans les ruines pourra constater qu'une étrange activité agite encore les lieux.

Les derniers occupants sont en effet les contrebandiers, qui ont fait d'Erovagg d'un lieu d'entreposage des denrées transitant par la côte des Dragons et à destination des îles pirates. Les sous-sols de l'ancien port sont creusés

de galeries menant au littoral, où des barques conduisent les caisses de marchandises plus ou moins légales jusqu'à des navires pirates ancrés au large et à proximité. Il est curieux d'observer le ballet des lanternes et des trafiquants, dont j'ai pu dénombrer au moins une vingtaine de contrebandiers, entrant par un côté de la ville, sortant par un autre, ou ne ressortant jamais. Je conseille néanmoins au visiteur de préférer la discrétion à l'action directe contre ces gredins : le dernier groupe d'aventuriers à leur avoir tendu une embuscade fut retrouvé sur une falaise du littoral en direction de Mantelastre, pendu par les pieds, les yeux crevés, les oreilles coupées et la langue tranchée.

### FINBOUQUET

Cette exploitation viticole récente soulève bien des questions dans la région. Il y a dix ans, il n'y avait à cette endroit qu'une prairie vallonnée. Puis est arrivée Dalara Sythe, qui, à grand renfort de magie, a déblayé la prairie pour planter des vignes de raisin blanc. Baptisé Finbouquet, le lieu accueille désormais plusieurs fermes, une coopérative et le petit manoir de Dalara. Le cépage cultivé se caractérise par des grosses grappes et des grains de taille moyenne, ambrés, qui atteignent leur maturité vers mi-éleint. La cuvée est vendue sous l'appellation du domaine, et les marchands tendent à davantage se tourner vers ce vin que celui d'Amber. L'attrait de la nouveauté explique en partie ce changement, mais ce sont surtout les prix pratiqués qui sont déterminants : 3 po la bouteille contre 5 po chez Amber. Ayant dégusté le cru 1360 CV des deux exploitations, je dois objectivement avouer que le finbouquet est plus canaille et charnu, meilleur que l'amber<sup>18</sup>.

Située à quelques dizaines de kilomètres à peine de son concurrent en exploitation viticole de vin blanc, Finbouquet est perçu comme une provocation par les Amberan ! En la matière, Dalara elle-même n'est pas en reste, puisqu'elle n'a

<sup>16</sup> Il n'en aurait fallu que trois dans des lieux très secs comme le désert Calim ou l'Anauroch. Quelque chose me dit que reproduire artificiellement ces conditions climatiques serait dans les plans de Lerenard.

<sup>17</sup> Cet incident fut à l'origine du fait que désormais, pour ceux qui en ont les moyens (et beaucoup les ont), les entrepôts de la côte des dragons sont bâtis de pierre.

<sup>18</sup> J'ai trouvé pour ma part que le finbouquet laissait un goût grasseyé dans la bouche, comme une viscosité. Je me demande encore d'où vient ce goût... Rendons aussi justice à l'amber, qui se marie fort bien avec le perance, fromage à pâte cuite que l'on trouve au Turmish, notamment à Vollermar.

pas hésité à venir annoncer à la famille son installation... une fois celle-ci effectivement réalisée et sa première cuvée réalisée (tout cela en un temps si court que les suspicions vont bon train). Dalara est une belle femme à la crinière flamboyante, originaire d'Amn, plus précisément de Purskul. Elle a à son service un large groupe de demi-orques (une soixantaine à ce que j'ai pu voir) qu'elle considère comme des moins que rien, mais qui lui obéissent aveuglément dans une crainte mêlée de respect.

Ses affaires marchent très bien, et concurrencent celles d'Amber, qui déclinent. Dalara semble se moquer d'une éventuelle expédition armée des gens d'Amberan pour la chasser. Elle n'a en apparence aucunement fait fortifier ou protéger son exploitation, laissée en libre accès, mais on raconte à Amber que les tentatives pour faucher ou mettre le feu à des vignes à Finbouquet se sont avérées vaines, les ceps étant visiblement indestructibles. En conséquence, les plus folles rumeurs courent sur Dalara<sup>19</sup> ; on murmure entre autres qu'elle aurait pactisé avec un démon pour arriver à ses fins aussi facilement, qu'elle serait elle-même un démon, voire l'incarnation d'un ancien concurrent des Amberan jadis assassiné, dont on n'aurait jamais retrouvé le corps, revenu d'entre les morts pour se venger.

### GANN

Traversée de rus et de rivières, Gann repose paisiblement au croisement du chemin reliant Selvenec à la cité portuaire de Dalturan, et de la route très commerciale entre Teziir et Port-Ponant. Fondé par un ancien aventurier amnien qui le baptisa de son prénom, Gann est un bourg prospère dont les exportations vont bon train. En effet, les spécialités locales, le tissu et la draperie, sont reconnues pour leur qualité et s'arrachent littéralement sur les marchés de Féérûne. J'ai vu de mes yeux une jeune femme assommer un badaud qui avait en main le dernier drap

d'un étal ! Un drap de Gann se vend 6 po sur place, et jusqu'à 10 po sur le reste de la Côte ! L'actuel bourgmestre, responsable du commerce local, se nomme Cédric Courtechausse. C'est un trentenaire fougueux et séducteur qui défend la qualité au détriment de la quantité. On rit beaucoup de lui dans la région, car cette politique n'est pas jugée raisonnable et digne d'un dirigeant, mais les plus fins marchands reconnaissent qu'au vu de la situation de Gann, il fait le bon choix.

La cité a une crainte principale ces temps-ci : la recrudescence de morts-vivants rôdant la nuit autour de ses murailles. Nul ne sait d'où ils viennent, puisque le cimetière se trouve en les murs et qu'aucune créature n'en est sortie. D'aucun prétendent que ces monstres sont les anciennes victimes de Gann l'aventurier, venues d'Amn jusque sur la Côte des Dragons pour se venger et enfin trouver le repos. Une milice a été créée, et le prêtre de local de Waukyne a tenté de les faire fuir, en vain. Quelque chose attire irrémédiablement ces créatures<sup>20</sup>...

### GERMEHAUT

Paisible communauté agricole, Germehaut est surtout connue pour l'apparition nocturne qui terrifie régulièrement les paysans, qui la journée, travaillent dans ses champs de blé et d'avoine. Une troupe d'une dizaine de squelettes de chevaux, chacun monté par une armure à tête de squelette, charge à travers le village, lances de cavalerie baissées. Le groupe se bat avec acharnement au milieu du bourg, avant que ses membres ne disparaissent un par un sous des coups invisibles. Ces apparitions n'occasionnent aucun dégât, mais elles effrayent les voyageurs de passage et les enfants, qui peinent à s'habituer à ce phénomène qui se produit une fois par décennie. Le vieil Hector, doyen du village, raconte à qui veut bien l'entendre que ces cavaliers sont d'anciens chevaliers de Tempus qui jadis chassèrent une bande de trolls de l'endroit et que leurs cadavres, jamais retrouvés, n'ont

pu trouver le repos éternel. On sait que Germehaut est la demeure d'une ancienne chapelle de Tempus aujourd'hui disparue, qui se situerait sous le champ de blé de Toric Musclesaillants, qui refuse que des fouilles soient effectuées sur son gagne-pain. Certains disent qu'en réalité, Toric cherche lui-même un accès à la chapelle afin d'en accaparer toutes les richesses. Quoiqu'il en soit, les apparitions recommencent éternellement le même cirque, au point que le bourgmestre de Germehaut en a fait une attraction locale, qu'il fait vanter dans les villages des environs.

### HOLNAR

À première vue, Holnar n'a rien de plus à offrir que d'autres cités des Contrées du Mitan. Entourée de murailles, elle se situe au croisement de la route Marchande qui dessert la côte des Dragons d'est en ouest, et d'une piste de caravanes qui descend au sud vers les montagnes du Pas de géant. Ville de moindre importance que Teziir ou Port-Ponant, elle est absente de nombreuses cartes de cette partie des Royaumes oubliés. Pourtant, le voyageur curieux et désireux de profiter d'un repos bien mérité (ou pas) y trouvera tout ce qu'il lui faut. En effet, sa position stratégique entre les deux cités portuaires de Prôs et de Teziir, tout en étant à l'intérieur des terres et non sur le littoral de la Mare aux dragons, fait d'Holnar un lieu attirant autant les marchands de passage que les aventuriers éreintés.

### Ce que voit le visiteur

Pour le voyageur, la cité n'est pas immédiatement visible. Lovée dans une cuvette, on la surplombe complètement avant d'y pénétrer. L'œil repère d'abord le puissant donjon circulaire crénelé au toit duquel s'élèvent les armes de la ville : une amphore versant de l'eau sur champ blanc. On note également une belle bâtisse surmontée d'une main levée qui flotte au vent. Sur une colline enfin, se dresse un monument ovale à plusieurs étages, auquel on

<sup>19</sup> L'alignement de Dalara est inconnu, mais une chose est sûre : c'est une sorcière bien humaine du douzième niveau. Elle a à sa disposition des baguettes magiques de *charme-personne* et de *projectile magique*, et ne se déplace jamais sans son amulette d'immunité à la *détection de pensée* et à la *détection d'alignement*, entre autres protections magiques.

<sup>20</sup> Quelque chose ou quelqu'un... et je pencherais plutôt pour la seconde proposition.

accède par une sorte de promenade couverte qui monte du pied de la colline, conférant à l'édifice l'aspect d'un énorme luth retourné.

### Économie

La principale richesse d'Holnar provient de ses eaux thermales, seule raison de sa construction dans une cuvette militairement indéfendable. Ces eaux thermales sont le dernier lieu à la mode où les nobles du Cormyr et même de la lointaine Eauprofonde viennent soigner leurs douleurs articulaires. Holnar attire également les riches marchands sembiens, qui semblent de plus en plus intéressés par l'exploitation commerciale des ressources souterraines de la ville.

La cité vit aussi de l'élevage du porc, très prisé par les villes portuaires qui manquent régulièrement de viande. Ces porcs sont élevés dans les meilleures conditions que j'aie vu pour des animaux : en plein air, bouchonnés comme des chevaux et nourris du meilleur repas possible (mélange du son des céréales mélangé<sup>21</sup> à du biscuit brisé). Ces bêtes donnent raison à la vieille expression populaire : « comme un cochon d'Holnar », pour décrire un traitement de faveur.

### Un peu d'histoire

On m'a raconté que la cité tient son nom d'Holnar Retroussesmanche, gnome qui le premier découvrit en 302 CV les cavernes inondées désormais situées sous la ville, et les propriétés de leurs eaux. En commerçant avisé, le gnome fit immédiatement venir des ingénieurs qui installèrent pompes et puits sur le site pour exploiter l'eau et la rendre accessible au public contre une juste obole. Si au cours de son histoire, la ville évita les raids pirates que ses voisins subissaient, elle dut plusieurs fois frayer avec des druides d'Eldath, qui prétendaient ces cavernes sacrées pour leur foi. Des religieux de Talos profitèrent de ce climat tendu pour défier les druides. Ces deux groupes firent régulièrement des « descentes » concertées sur le village naissant, animés d'un esprit

de destruction et des plus mauvaises intentions. Devant la puissance de leur dernier assaut en 330 CV, Holnar et ses pairs durent faire des compromis avec le clergé de Talos et celui d'Eldath. Ils s'engagèrent à ce que certaines cavernes (les plus profondes) ne soient jamais exploitées, et restent préservées quoiqu'il arrive. En 1247, le clergé d'Eldath constata que lesdites cavernes servaient depuis des années aux prêtres de Talos de lieux d'expérimentation magiques. La bataille qui s'ensuivit entre les partisans des deux cultes fit s'effondrer l'accès aux cavernes sacrées et provoqua la disparition des prêtres de Talos. Depuis cette date, une magie résiduelle semble empêcher de creuser jusqu'aux cavernes les plus enfouies. Aujourd'hui encore, les druides tentent d'atteindre à nouveau cet endroit, en vain, bien que ces dernières décades, la situation tende à évoluer (voir plus loin la section « Ragots »).

### Qui dirige ?

Holnar décéda en 1216, laissant aux affaires son fils Simeon, actuel dirigeant de la cité. Comme son père avant lui, il contrôle toute l'exploitation des eaux souterraines, ainsi que les affaires courantes. Il est aidé en cela par un groupe de « gelnirs » (mot gnome pour « conseiller »), au nombre de huit, chacun ayant une attribution principale. Tous siègent au donjon, le centre administratif de la ville, et agissent au nom de Simeon « pour le bien de la cité ». Un druide d'Eldath fait partie des gelnirs pour les questions liées à l'exploitation des cavernes, mais dans les faits, il est dénué de tout pouvoir. Ceci est une des raisons pour lesquelles je me suis laissé dire que les druides n'abandonnent pas leur projet de récupérer les cavernes pour leur compte, afin de faire d'Holnar un immense sanctuaire dédié à la déesse des eaux. L'armée de la cité est composée de mercenaires grassement payés, chargés de s'assurer que chaque visiteur acquitte bien son obole lorsqu'il visite les thermes, et que personne ne vole le précieux bien

de la cité.

### Religion

Outre le clergé d'Eldath, présent dans une modeste chapelle sans décorum autre que des thermes non exploités par la ville mais réservés au clergé, on repère sans difficulté le temple de Shaundakul surplombé de son énorme main qui tourne comme une girouette au gré des vents. Le temple est un lieu propice pour engager un guide ou un éclaircur, et nombreux sont les prêtres qui prennent la tête de convois marchands, notamment ceux qui traversent les Plaines étincelantes au sud. Le prêtre principal du temple, Tobias Fortcourroux, est connu pour ses crises de rage fréquentes et son tempérament aussi imprévisible que le sens du vent. Autre lieu de culte, le bâtiment en forme de luth sur la colline est dédié à Llira, déesse des chansons et des poètes, dont nous reparlerons. Enfin, Holnar et ses amis gnomes ont fait installer dans les cavernes peu profondes un autel à Garl Brilledor, inconnu des gens de la surface, afin qu'il veille sur eux et sur leur commerce.

### Population

La communauté gnome d'Holnar représente environ 20% de la population totale, qui avoisine les 18 000 âmes. Les gnomes détiennent le monopole de l'exploitation des thermes et du commerce de viande de porc. Les autres races se partagent les autres secteurs d'activités. Les humains, majoritaires, sont spécialisés dans le convoiement et les caravanes, ainsi que dans le mercenariat au service des gnomes. Les elfes et les nains sont globalement absents de la cité, hormis ponctuellement comme artisans spécialisés. Les demi-orques servent essentiellement de main d'œuvre (abattoirs, manutention de caravanes), comme les demi-elfes (employés dans les thermes), ou les petites-gens (dans les cuisines).

### Lieux d'intérêt

Le principal magasin d'Holnar digne d'attention est évidemment

<sup>21</sup> Par « son », on désigne ici l'enveloppe des graines, dont les porcs raffolent.

la charcuterie « Jusqu'à l'os », tenue par Charbenan Toutestbon, un bonhomme rougeot qui doit son surnom à la phrase qui l'a rendu célèbre. Vous n'y goûterez pas meilleure marchandise, à condition d'y mettre le prix. Les thermes sont tous hautement recommandables, mais je préconiserais « Le bon bain de Tilbert » pour un service de grande qualité, un accueil impeccable, ainsi que la possibilité d'y entendre des rumeurs colportées par les nobles qui le fréquentent, persuadés que la vapeur d'eau étouffe aussi les sons !

«Le luth scintillant», le temple de Llira, mérite lui aussi une visite pour son immense salle de bal surplombée d'un dôme en vitrail et la joyeuse musique qui y est magiquement diffusée. Parmi les tavernes, on retiendra « L'âne bâti », du nom du comique qui s'y produit, dont le numéro irrésistible compense la faune braillarde que vous y croiserez. Plus calme est l'auberge du « Feu dans l'âtre », tenue par un bon vivant nommé Tiburce. On raconte que le feu qui donne son nom à l'établissement ne s'éteint jamais, depuis qu'un client (dont on murmure qu'il s'agissait d'un dragon sous forme humaine !) a voulu réchauffer la salle commune. Et effectivement, je n'ai jamais vu quiconque entretenir le foyer.

### Ragots

- Il paraît qu'un mystérieux individu est arrivé en ville en toute discrétion, et qu'il a trouvé un moyen d'atteindre les cavernes profondes que les druides d'Eldath considèrent sacrées. Il serait en pourparler avec eux pour monnayer ses services. On raconte déjà en ville que cet homme pourrait être un représentant de Talos venu tromper les druides et perpétrer une vengeance au nom de son dieu.
- L'exportation de la viande de porc est perturbée car certains convois qui partent vers Teziir ne parviennent plus à bon port. Le

gelnir responsable de cette activité, Obtor Pansefournie, cherche à en savoir plus. Les agressions portent la marque d'orques et de gobelins.

- Un groupe de Sembiens a été aperçu rôdant autour des thermes, posant des questions aux employés et aux clients. Leur but est inconnu, mais ils passent leur temps autour d'un établissement de thermes précis. Il est étonnant qu'ils soient aussi peu discrets. Un témoin raconte que la Garde, ayant repéré leur manège, s'apprêtait à les arrêter, mais qu'après avoir discuté avec le groupe, elle est repartie comme elle était venue, sans procéder à la moindre interpellation.
- Le Cormyr tente actuellement de convaincre Simeon d'exporter des eaux thermales à Suzail afin que la famille royale et la Cour puissent profiter de leurs bienfaits. Le gnome s'y oppose farouchement, arguant du fait que c'est ce qui fait vivre sa ville, et que rien ne le forcera à donner son accord.
- On a volé une harpe d'une valeur semble-t-il inestimable au temple de Llira. Les responsables présumés sont, de l'avis du clergé, le groupe d'aventuriers des Fins trancheurs, qu'on a vu traîner de nuit autour de l'édifice. Quoiqu'il en soit une chose est sûre : cette compagnie a quitté l'auberge du « Joyeux verrat » sans payer sa note, et nul ne l'a plus jamais revue.

### JAVENOS

Village lacustre construit en partie sur la rive et en partie sur le lac du Long bras, Javenos est un lieu tranquille où il fait bon vivre. Le temps se partage ici entre la pêche sur le lac, les pique-niques et les promenades lacustres. Javenos Lentremet construisit ce lieu de villégiature il y a une vingtaine d'années, alors que tous lui disaient d'abandonner son projet, l'argument principal étant que l'emplacement choisi était « loin de tout ». Pourtant, à force de diffuser des parchemins vantant les mérites de son village dans

les principales villes frontalières de la Côte (dont Elversult à l'ouest), la nouvelle se répandit vite. Le fait est que la prise en charge du voyageur est parfaite et qu'il s'y repose dans une atmosphère unique. « Paisible » est le mot qui vient immédiatement à l'esprit pour qualifier la vie à Javenos. Tous les habitants sont soit eux-mêmes des visiteurs, soit leur occupation s'articule plus ou moins directement autour de l'accueil des visiteurs. Certains sont chargés de conseiller des activités à faire dans les environs ou sur le lac. Javenos fait parfois office de « lieu de détente annuel » pour nombre de personnes n'ayant pas les moyens<sup>22</sup> de s'offrir une résidence secondaire où aller se changer les idées et se ressourcer. À ce jour, la renommée de Javenos ne s'est pas encore étendue hors la côte des Dragons, mais il est question d'une grande campagne d'affichage prochaine en Cormyr, évidemment à destination des nobles et des riches marchands, afin de renouveler la clientèle, d'autant que Lentremet a récemment fait construire plusieurs demeures calquées sur les résidences secondaires des nobles du Cormyr ou des Royaumes du Nord. Il est peu probable qu'il parvienne à ses fins, car la distance en rebutera plus d'un. Néanmoins, nombre de visiteurs initialement venus pour se détendre quelques temps ont décidé de s'installer définitivement sur place et de faire construire leur nouvelle demeure, la plupart du temps une modeste mesure, par une entreprise locale appartenant à Lentremet. J'ai croisé un groupe d'aventuriers qui a porté mon attention sur un point : l'un d'eux était venu à Javenos pour revoir son oncle, installé depuis un an, et refusant de donner la moindre nouvelle et de recevoir les visites de sa famille. Ceci m'a intrigué et lors de mon passage à la taverne du « Repos mérité », j'ai surpris une conversation dans un salon privé entre Lentremet et un type extrêmement louche, tout habillé de rouge, au crâne rasé. L'entretien portait sur la question de

<sup>22</sup> Ou ne voulant pas se lancer sur les routes à l'aveuglette comme le font de nos jours tant d'aventuriers imbéciles... [Le mot *imbécile* me semble un peu trop méchant à l'égard de Volo. Elminster est généralement moqueur, mais pas insultant, non ?]

savoir si « les moutons avaient été tondu » et si « les résultats portaient leurs fruits ». Il semble qu'il se passe des choses bien étranges à Javenos<sup>23</sup>...

### KARV BLARAN

Un drôle de nom pour un drôle d'endroit. Ce lieu fut baptisé d'après une expression naine signifiant « Trois arbres ». Il y a de cela plusieurs centaines d'années, Karv Blaran était un lieu de retraite elfique au cœur d'un joli bois dans lequel on pouvait croiser une ou deux licornes et des fées. Mais un jour, un groupe de nains en maraude incendia la petite forêt afin de mettre fin à la présence elfique dans la région. Les elfes locaux, pacifistes, furent avec les créatures qu'ils avaient pu sauver. Après ce désastre, il ne restait plus de ce bois que trois grands chênes. Les nains continuèrent leur chemin, se vantant partout d'avoir découvert un nouvel endroit qu'ils baptisèrent Karv Blaran. Peu de gens savent aujourd'hui à quel point ce nom est une insulte faite au peuple elfe. On raconte que ces nains n'atteignirent jamais leur destination de Teziir, et qu'on les retrouva dans une clairière la tête écrasée comme par un énorme marteau. Quelques témoins jurèrent avoir vu des arbres s'éloigner à leur approche, mais nul n'a jamais pu prouver la véracité de leurs dires.

Quoiqu'il en soit, de nos jours, le nom de Karv Blaran est resté pour désigner le village, qui a été construit autour de ces trois chênes, et qui comprend une centaine de maisons au toit de chaume. C'est un des principaux relais de la route reliant Teziir à Germehaut. On y trouve tous les corps de métier nécessaires à l'entretien d'une caravane : charrons, charpentiers, maréchaux-ferrants,

quincaillers, épiciers et éleveurs de chevaux, de bœufs, d'ânes ou de mulets. Le chef du village est un homme sympathique nommé Dalben Outrevide, toujours prêt à partager un bon verre de vin avec vous et à vous demander des nouvelles du monde<sup>24</sup>. Les trois chênes encore en place sont inaltérables ; il semble que quiconque s'apprête à leur faire du tort soit brusquement frappé par la foudre, même par temps dégagé. On ne s'avise pas de les toucher à Karv Bladan, et des panneaux aux deux entrées du village et autour des arbres informent les visiteurs. Certains prétendent qu'un grimpeur suffisamment agile qui escaladerait les quelques soixante-dix mètres de haut d'un des arbres atteindrait le sommet, qui serait un *portail* menant à la mythique et fabuleuse Éternelle-Rencontre. Cependant, nul n'a jamais été vérifier la véracité de ces dires, et les menaces d'appel de la foudre en intimident plus d'un.

### LE LAC DU LONGBRAS

Le lac du Longbras est la plus grande étendue d'eau de l'intérieur des terres de la région. Formé à partir des alluvions de la rivière des Pluies qui traverse les Plaines étincelantes, le lac n'abrite en apparence rien d'autre que des bancs de poissons, et n'intéresse que les pêcheurs et les gens en villégiature à Javenos. Il faut dire que l'endroit est tout à fait charmant par beau temps, même si les pluies diluviennes qui tombent régulièrement sur la région refroidissent souvent les eaux comme ces visiteurs.

Elminster m'a soufflé que le lac était jadis le lieu d'habitation d'une étrange créature, sorte de licorne aquatique capable de communiquer par l'esprit.

À l'époque, le lac se trouvait au cœur d'une vaste forêt que l'expansion toujours plus forte de la civilisation a fini par voir disparaître. S'il ne reste aujourd'hui rien de cette forêt, la créature est encore ardemment recherchée par les visiteurs du lac, puisqu'elle avait dit-on le pouvoir de révéler leur avenir à ceux qui s'en montraient dignes.

Cette créature n'a plus été revue depuis une centaine d'années. Certains la disent morte ou enlevée et exploitée par on ne sait quel bandit<sup>25</sup>.

### LE LAC DU SERPENT

Ce lac est issu de l'élargissement de la rivière Reddan, qui vient faire son lit au pied des montagnes du Pas de géant. Il est tristement réputé pour abriter un dragon d'améthyste d'âge mûr, qui occupe un réseau de cavernes sous-marines. Bien qu'il n'ait plus été aperçu depuis des années, le moindre événement un tant soit peu inhabituel dans la région est attribué au dragon. En réalité, la créature vit toujours en paix avec les villages entourant le lac, mais considère que l'étendue d'eau et les 30 kilomètres avoisinant font partie de son territoire. Nommé Aranjacalavitass, le dragon était jadis en guerre contre les géants peuplant les montagnes du Pas de géant à l'ouest. Lorsqu'elles passèrent aux mains des nains d'écu<sup>26</sup>, le dragon ne se désintéressa pas du lieu. Aujourd'hui, Aranjacalavitass serait ravi de prendre forme humaine afin de charger une bande d'aventuriers de vider les lieux et lui rapporter certaines des richesses millénaires que les montagnes sont réputées contenir.

Aranjacalavitass est aussi la cible majeure d'une cellule de fanatiques du Culte du dragon. Ces cultistes

<sup>23</sup> Javenos pourrait faire partie des quelques « enclaves secrètes » des Sorciers rouges de Thay dans les Royaumes. Je déduis des dires de Volo que les visiteurs servent à quelques sombres expériences magiques, tandis que des changeformes ou d'autres monstres similaires prennent leur place et mettent la main sur le commerce. Lentremet est un LM hm M4.

<sup>24</sup> Volo s'est encore fait avoir par son absence de jugement : Dalben Outrevide cache en réalité Xelar Rasennemi, un membre important du Culte du dragon, qui utilise l'important relais qu'est Lelitarann (le nom elfique originel de Karv Bladan) comme lieu d'information, et comme plaque tournante de divers trafics illicites.

<sup>25</sup> La vérité réside sans doute dans le fond du lac, pour qui serait assez bravache pour s'y risquer... À l'époque où mes amis elfes m'ont parlé de cette étrange licorne, elle était vénérée d'après eux par des créatures marines. Les nombreuses disparitions inexplicables de voyageurs me font pencher -sans certitude- pour une colonie de morkoths.

<sup>26</sup> Les nains d'écus sont fréquemment rencontrés dans le Nord. Ils sont souvent légèrement plus grands et plus ouverts d'esprit que leurs congénères. Les nains d'écu ont été assiégés des siècles durant par leurs ennemis goblinoïdes, résultant en une quasi disparition de leurs bastions et habitations. Il s'agit donc d'un peuple constitué des «cachés» qui tiennent encore farouchement quelques forteresses éparpillées et dissimulées, et de «nomades» qui partent chercher l'aventure.

tentent par tous les moyens de faire tuer le grand ver, qui a plusieurs fois convaincu des dragons maléfiques de la région de refuser la transformation en dracoliche. Trius Prospère, un entrepreneur du Village du ver (voir plus bas), propriétaire d'une affaire de dragage du lac (où on trouve des gemmes de grande valeur) a lancé un appel à aventuriers pour vérifier s'il existe bien un dragon au fond du lac, et si tel est le cas, mettre à mort le ver qui selon lui, et d'autres villageois qu'il a convaincus, menace la région<sup>27</sup>. Le lac du Serpent est relié à l'ouest aux montagnes, et conduit à un puits large de quatre mètres. Quiconque remonte ce puits aboutit à un complexe jadis occupé par le clan des géants Nedeheim. L'histoire du complexe se perd dans les méandres du passé, mais il est certain qu'à une ou plusieurs époques, il fut habité par des nains. On dit que ce repaire taillé à même la roche conduit, via des puits et de très larges escaliers, à plusieurs niveaux. Des richesses incroyables s'y trouvent probablement encore aujourd'hui, attendu qu'aucune expédition n'est jamais revenue de cet endroit. Hélas, on pense qu'il s'y terre encore quelques horreurs casquées, gardiens magiques et autres créatures monstrueuses. La recrudescence de récits d'embuscades tendues par des petits humanoïdes à la peau bleue tend à conforter l'idée que des xvarts<sup>28</sup> y ont élu domicile. Foi de Volo, il y a quelque chose de terrible qui se trame derrière les murs et les pièges de Fort Nedeheim<sup>29</sup>.

### MALANDRE

Sur une hauteur se dresse un temple arborant un fronton pointu en forme de masque. Cet édifice étant tombé dans l'oubli, les environs ont été progressivement laissés à l'abandon. Un certain nombre de guildes de voleurs en ont profité pour investir les lieux. Elles opèrent ici au grand jour :

les Astoriens ont un siège à Malandre, de même que les Masques de la nuit, le Zhentarim, les Hommes du basilic ou le Culte du dragon. Désormais, le temple domine une petite ville protégée par des murailles effritées mais hautes de près de quatre mètres installées par les organisations pour s'assurer une protection minimale. Aucune guerre n'a éclaté depuis leur installation en 1143 CV. On pourrait penser qu'il s'agit d'un lieu étrange pour installer des guildes de voleurs, sans aucun intérêt géographique ni économique, mais la réalité est plus complexe. Il semble que la désunion des villes de la côte des Dragons soit la principale raison pour laquelle un tel lieu perdure, à l'abri des paladins et des autres combattants qui pourraient le voir d'un mauvais œil.

Il faut avouer que depuis que je parcours la côte des Dragons, j'ai compris peu à peu à quel point certains marchands peuvent avoir intérêt à ce que quelques-uns de leurs chariots ou une partie de leur cargaison disparaissent mystérieusement pour être « écoulés » discrètement<sup>30</sup>. Je peux vous affirmer qu'on trouve ici des marchandises illicites (poison, esclaves, victimes de rapt, créatures monstrueuses, objets souillés par le mal). Les responsables de la bonne marche des affaires à Malandre sont des représentants de chacun des groupes présents. J'ai croisé l'un d'entre eux, Pieric Revêtcapè, un demi-elfe au teint halé dont le regard m'a fait l'effet d'un coup de poignard. Il semble qu'il s'agisse d'un prêtre de Mask, peut-être même du haut-prêtre local.

Malandre accueille de nombreux débits de boissons et deux auberges. La première porte le nom peu engageant de « La bourse ou la vie », et pourtant je vous donne ma parole qu'il s'agit de la plus fréquentable des deux. On y mange toutes sortes de gibiers, des tartines au miel, et on y boit du vin sec

d'Arabel ou de la cervoise ombrenoire. Les prix sont raisonnables, et les chambres propres et bien tenues. La clientèle est typique de Malandre : des types souriants toujours prêts à vous planter leur dague sous le nez à la moindre contrariété. Le tenancier, Karl Lemince, rachète cette attitude par sa capacité à prévenir le moindre début de bagarre en brandissant une baguette magique sous le nez des habitués, qui savent apparemment qu'elle est synonyme du moment de se calmer. Karl sera amical avec vous comme il l'a été avec moi, bien qu'il m'ait fortement conseillé de ne rien écrire sur son auberge et (sur) Malandre en général dans mon guide<sup>31</sup>.

Quant à la seconde auberge, « La Paume émeraude », sa décoration est un hommage à la récente ascension de Iyachtu Xvim au statut de demi-dieu. Pour certains des habitants de Malandre, c'est une puissance divine à part entière, qui compte ici une petite communauté de fidèles. Cet hommage prend la forme de fresques représentant l'emprisonnement de Xvim dans les sous-sols de Château-Zhentil, l'explosion de la ville, l'évasion de Xvim, son passage par les îles Sélénae, et enfin son envol vers une terre inconnue apparemment située dans les cieux. Étant donné la faune qui peuple l'endroit, et la foi peu fréquentable dont elle se réclame, « La Paume émeraude » est un lieu que je déconseille. La nourriture y est fade, et les draps à peine remis en place entre deux clients.

Malandre abrite aussi la cabale de l'Ombre furtive, une association décrite dans la présentation générale de la Côte. Sa principale occupation est le vol de pièces d'or en vue de pratiquer le rituel de la Présence invisible<sup>32</sup>, qui a lieu une fois par mois dans le temple de Mask. Autre information inquiétante, j'ai déjà vu des Malandrins (comme on appelle les habitants de Malandre) partir

<sup>27</sup> Trius Prospère est un dangereux agent des fanatiques du Culte, à côté duquel le bagout de Volo fait piètre figure. C'est un être méprisable, aussi beau et charismatique que votre serviteur, mais bien plus venimeux.

<sup>28</sup> Race décrite dans le Fiend folio (Ad&d1).

<sup>29</sup> Il est probable que des créatures bénéficiant de pouvoirs de *charme* comme des nagas aient installés leur repaire ici. La disparition des mousses et surtout des herbes teljarinns (très appréciées des reptiles) qui poussaient habituellement en nombre dans ces montagnes, semble corroborer cette hypothèse.

<sup>30</sup> Oghma ! Il a été touché par ta lumière !... C'est effectivement la seule raison qui explique qu'un lieu comme Malandre existe encore : il est pratique pour bien des gens, souvent les mêmes que ceux qui pourraient ordonner sa destruction, et qui étouffent [mal dit ?] son existence même.

<sup>31</sup> Inutile de vous dire que Volo a pour le moment choisi de se terrer dans un endroit sûr en attendant que les tueurs de Malandre se lassent de le traquer.

<sup>32</sup> Ce rituel est décrit dans *Religions et avatars*, pp. 114.

sous terre et ne jamais remonter, sans que personne ne s'en émeuve. Je pense que certains bâtiments donnent sur des tunnels menant dans les Profondeurs, et qu'une grande partie des marchandises transitant par Malandre finisse par être vendue aux elfes noirs et aux illithids !

### OLIRA

Ce camp de mineurs attire tous les prospecteurs de la région. Ils tamisent l'eau de la rivière Reddan et exploitent les montagnes du Pas de géant, consacrant leur vie à la recherche du fameux « filon de Korben ». Ce filon légendaire désigne un gisement d'émeraudes datant de l'occupation des montagnes par les géants, créatures désormais présumées absentes du lieu. Korben était un drôle de prospecteur humain qui abandonnait un à un les filons qu'il trouvait, en laissant à autrui tous les fruits. On trouve trace de l'explication de Korben à propos de son curieux comportement dans le livre que lui a consacré Pietro Noircilivre : « *Ce n'est pas un filon que je cherche, c'est le mien : celui qui me permettra de réaliser tous mes rêves. Et ce gisement je l'ai vu : il regorge d'émeraudes grosses comme le poing* »<sup>33</sup>. La centaine d'habitants d'Olira creuse la montagne à l'emplacement des dernières fouilles de Korben, qui mourut sans avoir trouvé le précieux gisement, alors qu'il était certain de l'avoir (enfin) localisé. Le camp se compose de tentes provisoires et de cabanes bancales. Il arrive aux prospecteurs de recevoir la redoutable visite des pérytons qui nichent dans les montagnes. Les cavernes creusées dans la roche sont parfois habitées par des morts-vivants ou d'autres monstres peu fréquentables, et le village fait souvent appel à des aventuriers pour assurer sa protection.

### LE PONT DE BRUNIR

Enjambant la rivière Reddan quelques kilomètres avant qu'elle ne se jette dans le lac d'Eaurouge, le pont de Brunir fait gagner un temps précieux aux

caravanes et aux voyageurs souhaitant accéder à Eaurouge, Port-Ponant ou Teziir. Ce pont de pierre est venu remplacer l'ancien service de bac qui était assuré par un couple de petites-gens, les Passerivière. Chassés par le nain Brunir et ses amis bien armés, les Passerivière ont disparu il y a de cela sept hivers, et certains murmurent qu'ils projettent de prendre leur revanche. Brunir impose des prix exorbitants pour la traversée, mais la seule alternative, passer par le pont au sud de Reddansyr, représente un détour important pour les caravanes. Le pont étant flanqué d'une tour fortifiée de chaque côté, on voit mal qui pourrait le prendre d'assaut. Quiconque conteste les prix est promptement mis en joue par des arbalétriers et il lui est intimé l'ordre de payer ou de décamper sans demander son reste. Pour avoir croisé Brunir, je pense qu'il s'agit d'un magicien d'une certaine puissance<sup>34</sup>. Alors qu'un magicien qui voulait narguer Brunir et ses tarifs utilisait un sort de *vol* pour passer sans payer, le nain jeta une *lance de foudre* sur le contrevenant, qui se dispersa en petits morceaux...

### LA PRAIRIE DU CHEVAL

C'est ainsi que l'on désigne la bande de terre délimitée par la route menant de Teziir à Reddansyr, et celle reliant Holnar au lac du Serpent. Cette vaste plaine est peu exploitable pour la culture, mais idéale pour l'élevage de chevaux. Elle est constituée d'herbes grasses et hautes et de petites collines. On y croise quelques mammifères et volatiles, mais aussi quelques insectes déplaisants. Le plus grand danger de cette prairie est la récente colonie de basilics qui en a fait son repaire et attaque les groupes isolés. Il est notoire que les statues des victimes pétrifiées par ces terribles créatures se dressent au cœur de cette plaine, mais nul n'a eu le courage d'affronter les monstres pour sauver les imprudents.

### LA RIVE DU CONTREBANDIER

Ce lieu doit son nom à l'ancien

repaire de contrebande situé sur la rive sud de la rivière Reddan. Il n'en reste aujourd'hui plus rien qu'un réseau de galeries occupé par un groupe de goules et de nécrophages. Si les prêtres de Lathandre veulent bien aller faire le ménage, j'en saurai sans doute plus sur le contenu réel et l'étendue de ces cavernes.

### SELVENEK

Selvenec est une bourgade installée au pied d'une large tour de pierre. Bien que beaucoup prennent cet édifice pour un donjon, il s'agit de la résidence du magicien Godran Beauxatours. Il y a des années de cela, Selvenec était un village pastoral tout à fait paisible, où l'autoproclamé baron de Blancharnais maintenait l'ordre, rarement troublé autrement que par des querelles d'éleveurs. Cette tranquillité fut mise à mal par un débarquement à l'improviste de cyclopes venus de la mer des Étoiles déchues, qui entreprirent de raser le village. C'est le passage providentiel de Beauxatours, monté sur un griffon, qui permit de sauver ce qu'il pouvait en être du village. À l'époque, le massacre des deux tiers de la population sans que ni le Cormyr ni les autres habitants de la Côte ne bougent le petit doigt fut à l'origine d'un véritable scandale<sup>35</sup>.

Toujours est-il que Beauxatours se fixa sur place, aida à financer la reconstruction du village et en profita pour se faire construire une tour par les habitants reconnaissants. On m'assura à Selvenec que le mage rétribua généreusement les ouvriers qui travaillèrent à sa tour. Ce que le visiteur voit aujourd'hui de Selvenec doit tout à Beauxatours, qui est devenu le seigneur de l'endroit. Il appliqua une justice équitable et essaya d'éviter les condamnations trop sévères. Depuis, il est établi à Selvenec que les Beauxatours sont les mieux à mêmes de régner sur l'endroit. L'Histoire a donné raison aux habitants : les Beauxatours qui se sont succédés à la tête du village ont toujours été de bons bourgmestres.

<sup>33</sup> On trouvera l'intégralité de cet entretien dans l'ouvrage de Noircilivre, « *Korben Piochemâtre : le fil(on) de sa vie* », publié l'année du Soleil couchant (1303 CV).

<sup>34</sup> Pour une fois, Volo présume bien : Brunir a à sa disposition un certain arsenal magique et quelques sorts offensifs puissants. Il est NM nm M9.

<sup>35</sup> Les sources, Volo, les sources ! Le gredin a trouvé autant de détails sur ce drame (qui eut lieu en 1345 CV, l'année de la Selle), dans le récit des événements que fit Fiona Paiegodet dans son excellent ouvrage *Selvenec, le massacre oublié*, publié l'année de l'Arc (1354 CV).

Aujourd'hui, l'endroit est dirigé par Halberan Beauxatours, qui est la caricature du magicien riche comme Karsus<sup>36</sup>, luxueusement vêtu en toute occasion et arborant fièrement sa rune sur ses robes. Il porte une légère barbiche tombant sur le haut de sa poitrine, et s'appuie sur un bâton pour marcher. Il faut dire qu'il doit être dans sa quarantième année. Il ne vit pas reclus dans sa tour, et on peut le voir quasi quotidiennement arpenter les rues de Selvenec, en passant surtout du temps au marché, son grand plaisir.

Selvenec est le lieu de rencontre des marchands qui se rendent de Port-Ponant à Mantelastre, et de fait, le bâtiment le plus imposant après la tour est l'auberge de la Roue de rechange. Comme son nom l'indique, elle fournit, en sus des habituelles prestations de ce type d'établissement, l'entretien des chariots et des caravanes. La particularité de cette auberge est l'omniprésence de motifs circulaires rappelant des roues de chariot. Ce motif est répété au niveau des tables, des plateaux des serveurs, des lustres, des poignées de portes... Même le miroir derrière le comptoir n'est rien d'autre qu'une roue de chariot dont les quartiers ont été comblés par du verre. Ledit miroir aurait été fabriqué à grands frais par l'actuel Beauxatours, et offert à la tenancière de l'établissement, Lanna Versepichet, dont il serait secrètement amoureux. Du haut de ses trente-et-un printemps, la belle demi-elfe n'a encore jamais cédé aux avances de son galant.

L'autre lieu imposant de Selvenec est son cimetière, étrangement étendu pour une bourgade de cette envergure. Le passé du village y est pour beaucoup, et les voyageurs arrivant de l'est ne voient d'abord du village

que ces murets dont certaines stèles dépassent la hauteur. Un hommage annuel est rendu aux victimes de l'attaque durant le mois d'alturiak, date du drame.

Pour les caravanes, des enclos sont loués à la nuit par des particuliers de Selvenec, qui bichonnent les montures et les animaux de traits tandis que les conducteurs se reposent. Le village est redevenu le havre de paix qu'il était autrefois. Les cyclopes ne sont jamais revenus, mais pour les villageois, il ne fait nul doute qu'au fil des années, les Beauxatours ont prévu de quoi les recevoir en cas de récidive. Il semble qu'Halberan ait trouvé, après des années de recherche, d'où venaient les créatures, et soit en train de monter une expédition punitive au nom de la justice<sup>37</sup>. Les aventuriers intéressés sont priés de se rendre sur place dès que possible.

### TASDEBOIS

Ce village fait partie des curiosités de la côte des Dragons. Il y a de cela cinq hivers, une communauté humaine s'est installée dans ce coin reculé pour y vivre loin de toute idée de commerce et de richesse. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, aucun culte précis n'est à l'origine de cette réunion de gens autour des mêmes valeurs. Tasdebois est pour le moment un amas d'une quinzaine de cabanes de bois dotées de cheminées de pierre, bâties autour d'une rivière, la Sulve. La communauté vit du troc, fabriquant principalement des objets à base de peaux d'animaux : tam-tams, tambours, manteaux, le tout signé par de très bons artisans. Les villageois chassent, pêchent et vivent en toute simplicité. Réunissant une douzaine de familles, la communauté n'a pas de chef, et chaque décision collective fait l'objet d'un consensus. Le visiteur n'a

rien à trouver ici, si ce n'est une soupe chaude, un abri pour la nuit, et des gens chaleureux prêts à discuter auprès d'un bon feu de camp. Ne payez pas pour votre repos : un peu d'alcool ou un morceau de musique seront plus appréciés. Cela dit, on m'a raconté que la communauté pourrait être en réalité un repaire de bandits, qui attendent que des voyageurs fassent halte au village pour les détrouser et les faire disparaître de la circulation<sup>38</sup>.

### TELPIR

Telpir, le port de la côte des Dragons le plus proche du Turmish, entretient une bonne entente commerciale avec son voisin. Les échanges marchands avec la capitale Alaghône, permettent à Telpir de se fournir en céréales, sont fréquents et amicaux. Deux autres importantes sources de revenus de Telpir sont l'importation de fourrures et de bijoux venus des Terres gelées via l'Impiltur, et de bois de construction d'Aglarond. Ces denrées sont en effet revendues à des prix exorbitant à l'intérieur des terres. Ces richesses étant source de convoitise, Telpir entretient une flotte de défense importante, et son port, le plus fortifié de la côte, comprend une seule entrée encadrée de tours de guet et deux enceintes à passer avant d'atteindre les quais ! Les pirates se montrent plutôt frileux à l'attaquer, mais le commerce est perturbé malgré tout par les récifs de Xedran (voir l'entrée sur Amry) et surtout, par la présence d'une théocratie de ixitxachtls<sup>39</sup>.

La ville est dirigée par Tomar Taiseux, un Chessentien expatrié, obèse et décadent, qui apprécie par dessus tout les jeux du cirque et laisse la gestion véritable à Tazar Mendos, son conseiller et trésorier. Tomar a fait construire une arène où les combats à mort sont légion, et où mercenaires et

<sup>36</sup> Une expression datant de l'ère Néthénil, employée avant que la soif de pouvoir du magicien Karsus ne le fasse sombrer dans la folie.

<sup>37</sup> Beauxatours (LB hm M9) aurait situé leur repaire dans l'une des Îles pirates.

<sup>38</sup> Pour avoir visité Tasdebois, je peux confirmer la rumeur entendue par Volo. Les aventuriers baissent souvent leur garde face à la gentillesse et à la nonchalance des habitants, or l'attaque de ces bandits est planifiée et bien rôdée. La boisson alcoolisée généralement demandée aux nouveaux arrivants est discrètement droguée de belarris, un poison qui, ingéré, fait perdre conscience à la victime pour plusieurs minutes. En moins de temps qu'il n'en faut après que la substance a fait son effet, les victimes sont égorgées, l'équipement récupéré et bien caché. Les corps sont enterrés dans un charnier en bordure de la forêt de Gulthmere.

Le belarris est un mélange de sang de wiverne, de l'écorce de deux arbres distincts (qu'on trouve en abondance à Tasdebois) et de six sèves de plantes différentes. Ce poison conserve ses effets s'il est appliqué à de la nourriture, même chauffée.

<sup>39</sup> Cette colonie n'est pas récente. Elle se trouve au sud-est, à 300 km sous le niveau de la mer, et sa capitale se nomme Xedras. Elle est dirigée par un prêtre vampire de niveau 8 décidé à couler des navires, ce que ses sorts lui permettent, et à récupérer ainsi de nombreux esclaves pour un projet encore inconnu.

gladiateurs de toute origine viennent prouver leur valeur. Accessoirement, Tomar offre à son bon vouloir et lorsqu'il lui en prend l'envie<sup>40</sup> quelques milliers de pièces d'or au combattant survivant d'une semaine dans l'arène à raison de trois combats par jour. Les combats sont au bon vouloir de Tomar, qui peut décider d'ajouter un monstre à l'événement sans en prévenir les candidats. Il est soupçonné d'avoir assis sa fortune sur le commerce d'esclaves et de le pratiquer encore aujourd'hui, bien que rien n'ait jamais pu être prouvé. Telpir accueille le Dôme du corps sain, un temple dédié à Lathandre qui fait aussi office de complexe voué au maintien physique du corps dans une optique sportive et athlétique. Autant dire que les donations de Tomar abondent pour que le Dôme soit un endroit irréprochable où gladiateurs et combattants peuvent venir se muscler. On notera également une chapelle de Heaume, elle aussi assez populaire grâce aux nombreux gardes qu'entretient la ville. La cité est surtout dotée d'une bibliothèque majestueuse, « Recueils Préservés », un bâtiment de plusieurs étages, dont les rayonnages dépassent la taille d'un ogre, et qui constitue la meilleure source d'informations de la région. Son accès est soumis au paiement d'une obole conséquente, mais elle vaut le déplacement, ne serait-ce que pour les peintures qui ornent ses plafonds. Dans un autre registre, quitte à visiter Telpir l'excentrée, descendez au Bouquet garni, auberge qui cuisine aux épices d'Aglarond : exotisme et surprise garantis. Une réduction est possible sur présentation de ce guide.

### TOLERAIN

Ce village ne figure plus sur aucune carte officielle depuis qu'il a été rasé durant le Temps des troubles. Ce qu'il en reste est détaillé dans le scénario « La statue de Volo », fourni dans ce numéro de la Gazette.

### ULAMBER

Perché sur une hauteur des

montagnes du Pas de géant, Ulamber est un monastère dédié à Ilmater. Son fondateur, Ulamber Delos III, était un chevalier errant originaire du Bief de Vilhon. Autrefois imbu de lui-même, Ulamber privilégiait l'accumulation de richesses à l'aide aux plus démunis. Alors qu'il passait à proximité de ces montagnes, il eut une vision : le dieu du martyr lui indiqua l'emplacement du futur monastère en lui disant : « *Ce lieu sera celui des humbles, dirigé par un humble, et uniquement riche de la souffrance partagée avec autrui* ». Ulamber prit ces paroles au pied de la lettre et dépensa sa richesse dans la construction de la bâtisse. Quelques trente ans plus tard, elle était terminée. Sans fioriture, le monastère est un tas de pierres carré recouvert d'un toit de tuiles et entouré d'un muret aucunement fortifié. Ulamber y vit toujours en tant que fantôme, et accueille tous les nécessiteux dans son refuge glacial ouvert aux quatre vents. On dit que certains mineurs d'Olira convoient l'emplacement du monastère pour y dégager le gisement de jade de sépulcre sur lequel il est réputé avoir été bâti, bien que personne n'ait jamais su si cette légende était fondée ou non.

### LE VILLAGE DU VER

Ce village est appelé ainsi en raison de la légende qui veut qu'il se trouve toujours un dragon au fond de la vaste étendue d'eau douce en bordure de laquelle il est installé. Il n'y a pas grand intérêt pour des aventuriers à passer ici, le village n'ayant aucun attrait, tant esthétique que festif. On mentionnera pour mémoire la sauce écaillée, spécialité de Fiona Gracile qui tient le Coin de table, un établissement charmant et accueillant. Cette sauce accompagnera avec bonheur vos plats de gibier et Fiona m'a permis de partager sa recette avec vous, fidèles lecteurs. Vous noterez qu'un des ingrédients, qui lui donne son nom, est très difficile à se procurer. Nul ne sait à ce jour comment Fiona parvient à l'obtenir<sup>41</sup>. On rappellera, bien qu'il ait déjà été mentionné dans cette colonne,

la présence au village de l'homme d'affaires Trius Prospère, qui exploite le fond du lac à grand renfort de sorts de *respiration aquatique* qui coûtent aussi chers que les grosses gemmes qu'il déterre régulièrement. Malgré cette réussite, nul curieux ni prospecteur du village d'Olira n'est venu concurrencer son commerce faute des moyens nécessaires, et à cause du fait que Trius a perdu deux chercheurs de trésors en trois décades, dont personne n'a retrouvé les corps. L'entrepreneur a donc lancé un appel à aventuriers pour vérifier s'il existe bien un dragon au fond du lac, et si tel est le cas, mettre à mort le ver qui selon lui et d'autres villageois qu'il a convaincus, menace la région (et son commerce).

.....

### La sauce écaillée de Fiona

14 cl de vin rouge (idéalement, du vin rubis de Port-Ponant)  
14 cl de vinaigre de vin  
40 cl de bouillon de bœuf  
1 tranche de pain  
4 bâtons de cannelle  
2 petites cuillerées de gingembre râpé  
6 clous de girofle broyés  
1 petite cuillerée de glande de dragon moulue  
poivre

.....

Faites griller le pain puis émiettez-le et faites le tremper dans de l'eau froide. Pressez-le pour éliminer le liquide et broyez-le. Délayez les épices avec la poudre de glande de dragon dans le vinaigre. Versez le mélange bouillon de bœuf, vin et vinaigre dans une petite marmite, donnez un tour de bouillon et faites réduire de moitié à petite ébullition. Laissez sur le feu pendant 25 minutes. Ajoutez le pain. Remuez jusqu'à obtention d'un mélange onctueux. Broyez et passez à l'étamine.

### YSELER

Située au cœur de la Prairie du cheval sur la petite route reliant Elversult à Karv Blaran, cette bourgade est célèbre pour être la plus fleurie de la côte des Dragons. Yseler s'enorgueillit de ce titre alors même qu'elle est la seule à vouloir l'obtenir. Au printemps, des buissons fleuris et des plantations viennent

<sup>40</sup> Cette « envie » lui prend au moins deux fois par mois, raison du nombre croissant de combattants de toutes contrées à Telpir.

<sup>41</sup> Peut-être faudrait-il chercher parmi les ancêtres de Fiona ? Ou peut-être parvenir à la voir sous sa réelle apparence...

s'intercaler entre les chaumières. Tous les ans à Herbeverte, un druide de Silvanus vient bénir le village et ses compositions florales, et attribuer le prix du plus beau buisson. Arracher une fleur ou faire un bouquet est une délit à Yseler, et les soldats du bourg se feront un plaisir de vous mettre en geôle pour cette action. Les femmes du village préfèrent recevoir des objets utiles au quotidien plutôt que de savoir qu'on a « tué » une fleur pour la leur offrir.

Yseler est également célèbre pour son élevage de chevaux et encore plus pour ses mines de fer, qui se trouvent au cœur de diverses collines à proximité. Ces mines prospères font vivre le village et ses trois forgerons (un nombre étonnant pour un village qui ne comprend que cinq cents habitants). L'auberge locale, « La tête à l'envers », est un bâtiment croulant tenu par Danglebert Percetonneau. Il y a tout ce qu'il faut pour boire ici, mais rien d'exotique ni de raffiné. Quant à la nourriture, elle est digne de l'aspect de ce taudis. Complètement à l'écart des routes commerciales, l'auberge n'est que rarement occupée, ce qui explique le relâchement complet de son tenancier, qui n'en est pas moins impardonnable. Par ailleurs, Yseler est gangrené par de nombreux groupes de conspirateurs de la région comme les Astoriens, les

Couteaux enflammés et d'autres plus locaux comme le Consortium sanglant. Leur but est de mettre la main sur les mines de fer pour leur propre compte afin de se constituer une certaine fortune ou d'équiper une solide armée<sup>42</sup>. Nul doute qu'au moins un de ces groupes qui agissent dans l'ombre a trouvé refuge à quelques kilomètres du village dans l'ancienne abbaye de Waukyne restée à l'abandon depuis le Temps des troubles, date de la disparition de la déesse<sup>43</sup>. On dit au village que l'abbaye a été bâtie sur une très ancienne crypte où les reliques du clergé sont solidement gardées. Que cette protection soit assurée par des protections magiques, des conspirateurs ou les deux, mieux vaut garder ses distances.

### ZERANN

Il y a peu de maisons à Zerann, mais il y a plus d'habitants qu'on pourrait le croire. Chaque demeure comprend plusieurs étages et abrite une dizaine de familles. On remarque de loin ces hautes bâtisses, d'autant qu'elles sont peintes de couleurs chaudes. Le choix de « moins de maisons mais autant d'habitants » est une conséquence de la bataille qui a récemment eu lieu à Zerann entre un groupe de Ménestrels et une troupe de Sorciers rouges de Thay.

Il semble que les Thayviens, débarqués de Mantelastre, transportassent des marchandises illicites et des objets magiques d'évocation. La ruse élaborée par les Ménestrels pour contrer leurs plans ayant éventée, la confrontation tourna au carnage et à la destruction de plusieurs bâtiments de la ville. La défaite fut partagée par les deux camps, et nul ne saurait vous dire à Zerann qui a gagné.

Le village est donc en pleine reconstruction, et il y a des affaires à conduire, des opportunités à saisir sur place. Zerann fait dans l'élevage de moutons et de chèvres, et produit des fromages tout à fait délicieux. Si vous passez par là pour la nuit, vous logerez chez l'habitant. Tous sont très accueillants, pour peu que vous n'ayez pas le crâne rasé ni une broche sur la cape. Après la bataille, la disparition d'un chariot appartenant aux Thayviens fut constatée. On raconte que Brunir (du Pont de Brunir) a mis la main dessus, mais cela reste à prouver. Mon avis est que ce chargement a fini dans les mains de pirates qui vont l'utiliser pour s'en prendre à une cité portuaire qui leur résiste comme Teziir ou Port-Ponant<sup>44</sup>.

Par Volothamp Geddarm

<sup>42</sup> Dans le cas du Consortium, c'est la première option, pour les deux autres, c'est la seconde.

<sup>43</sup> Le destin de Waukyne est détaillé dans l'aventure officielle *Une déesse aux enfers*.

<sup>44</sup> Encore une fois, Volo se trompe. Il est plus probable que ce chariot a été récupéré par le couple Passerivière pour prendre leur revanche sur Brunir. On peut espérer que quelqu'un intervienne avant la boucherie. Je me suis laissé dire que les petites-personnes avaient trouvé refuge à Malandre.

**OSR**

## Épées & Sorcellerie 2

La seconde édition d'**Épées & Sorcellerie** reprend intégralement les règles de la première édition, revues, corrigées des coquilles et fautes d'expression. Elle ajoute :

- Une classe, le voleur, ainsi que plusieurs options supplémentaires pour le sorcier et le prêtre (ermite, clerc et anti-clerc, corruption magique).
- Un système d'origines des personnages, orienté *sword'n'sorcery*.
- De nouveaux sortilèges et incantations.
- Une clarification de la séquence de combat et quelques options supplémentaires.
- De nombreux nouveaux monstres, inspirés des premiers suppléments du matériel source.

 **Frightful Hobgoblin**  
<http://hobgoblin.fr/>



LIVRE DE 107 PAGES  
pdf gratuit et  
impression à la demande

UN JEU DE RÔLE INSPIRÉ  
DES RÈGLES DE 1974  
D'APRÈS L'IDÉE ORIGINALE  
DE DAVE ARNESON & GARY GYGAX





# LA STATUE DE VOLO

Scénario niveau 2-4 pour un groupe de six aventuriers, se déroulant sur la Côte des dragons dans les Royaumes oubliés. Ce scénario, initialement prévu pour AD&D<sup>®</sup>, pourra facilement être adapté à d'autres systèmes de règles. La présence d'un voleur ou d'un personnage compétent en *alpinisme* est requise.

Portes :

Monstres :

Trésors :

Par Outsider et Marco Volo  
Illustrations : SdC  
Plans : Rag-naroth et SdC  
Relecture : Squilnozor

*Ce scénario se déroule trois ans après le Temps des troubles (en 1361 CV). Il se situe dans une région de la Côte des dragons que Volo, célèbre explorateur des Royaumes oubliés, parcourt afin de collecter des informations pour un futur guide (présent dans la Gazette du donjon n°4). Ce guide n'est pas indispensable pour faire jouer le présent scénario, mais il permet de mieux comprendre les déplacements de nos héros. N'oubliez pas qu'il n'a pas encore été écrit au moment où se déroule le scénario, et que par conséquent, les personnages ne peuvent en avoir connaissance.*

## INTRODUCTION

Lorsqu'il explore une région, Volo prend des notes dans un carnet lui servant ensuite à composer ses célèbres guides de voyage. En parallèle, il tient un journal personnel sous forme de feuillets de parchemins. Une page de ce journal (voir appendice 2), qui constitue le préambule de ce scénario, s'est égarée durant les trajets de son auteur. Le MD est libre de décider de la façon dont les personnages trouvent ce feuillet, mais il est prévu qu'il soit en leur possession au début de l'aventure. Ils ont par exemple pu l'acheter comme carte au trésor ou le découvrir sur des bandits.

Quoiqu'il en soit, au début de cette aventure, les personnages se trouvent dans le petit village de Germehaut. Ils entendent dire qu'un certain Volo recherche une escorte pour se rendre dans les Collines percées, qu'on appelle ainsi car, à en croire les rares anciens qui s'en souviennent, elles s'ouvrent sur des galeries depuis longtemps inexplorées.

Quand les aventuriers le retrouvent à l'auberge du Chaudron d'or, Volo négocie la solde à 50 po par personne, payable au retour, et précise qu'en cas d'incident au cours de la mission, il prendra à sa charge les soins éventuels. Il explique qu'il compte se rendre dans les collines, à la recherche d'un village en ruines datant du Temps des troubles, afin d'y effectuer des fouilles. Il espère y découvrir la statue d'un dieu méconnu, mais craint qu'une tribu de sauvages dégénérés ne s'oppose à son appropriation.

À ce stade, les PJ lui auront sans doute mentionné qu'ils possèdent un extrait de son journal. Peut-être même est-ce la seule raison de leur rencontre avec le jeune magicien. Volo sera ravi de récupérer son bien et remerciera les aventuriers. Il ne possède pas plus d'informations que celles qu'il a couchées dans ses écrits après sa visite aux grottes, et espère justement en savoir plus en retournant sur place.

Il précise qu'il a fait l'acquisition d'un chariot et de son attelage de deux solides chevaux pour transporter la statue. Il a également prévu trois pelles et trois pioches. Vu l'opposition probable, il désire une escorte d'au moins huit personnes. Le MD complétera par des guerriers de niveau 1 ou 2 en fonction de la puissance des PJ. Certains PJ peuvent voyager dans le chariot s'ils le souhaitent, en tout cas tant que celui-ci ne contient pas la statue. Les autres devront prendre leurs propres chevaux, ou bien marcher.

## CHAPITRE 1 : UNE TRIBU SURVIVANTE

Le groupe quitte Germehaut vers le sud-est, en direction du lac du Longbras, le long d'un chemin boueux qui se transforme rapidement en prairie. Volo indique que son objectif est d'atteindre les Collines percées, qui surplombent le lac.

Plus les collines approchent, plus les hameaux se font rares et plus Volo semble anxieux. Inévitablement, le sujet du village finira par être mentionné par les aventuriers ou par Volo lui-même. Ce dernier précisera alors qu'il s'agit d'un village troglodytique situé à l'intérieur de ces collines, dans lequel vit une tribu sauvage. Ces primitifs ont le corps tatoué aux couleurs de la végétation et de la roche, ce qui les rend difficiles à repérer. Mais il ajoute qu'étant affligés de difformités, ils ne seront pas tous dangereux. Une fois les grottes localisées, il sera possible de les contourner. En effet, d'après Volo, l'objet de ses recherches se trouve non pas dans le village lui-même, mais dans une autre colline qui lui fait face.

## LA VIE À GERMEHAUT

Outre l'attraction du lieu que les MD taquins peuvent faire vivre à leurs joueurs (voir le guide de la Côte des dragons dans ce numéro de la Gazette), Germehaut offre plusieurs services aux visiteurs. D'abord une auberge, le Chaudron d'or, mais aussi une forge, celle d'Odren Cognedur, réputé pour son travail sur les lames de toutes sortes. On dit qu'il forgea l'épée de Vinera Chassefantômes, la célèbre aventurière spécialisée dans la pacification des endroits hantés.

Germehaut est dirigé par le bourgmestre Leric Breloque, qu'on entend arriver avant qu'il ne parle puisqu'il a plusieurs petites clochettes accrochées aux vêtements. Il en fait collection et en change régulièrement. C'est un homme paresseux et bon vivant, qui n'aime jamais tant Germehaut que lorsque les récoltes vont bien et que le temps s'accorde avec la saison.

Il y a peu d'enfants dans les rues du village, puisqu'ils sont toujours à jouer dans les nombreux champs de céréales alentours. Seules les femmes sont présentes pendant la journée, car les hommes partent s'occuper des terres. Quant aux vieillards, ils peuplent le Chaudron d'or, à raconter sempiternellement que les récoltes sont « pires que l'année dernière ». Volo pourra raconter aux joueurs que cette phrase est entendue tous les ans à Germehaut et qu'elle n'a en conséquence aucun fondement réel.

Dans ce village, tout le monde est couché à 20h et levé à 4, excepté les jeunes enfants qu'on laisse dormir un peu plus. Les gens sont rustres mais chaleureux pour qui gagne leur confiance ou a des discussions en commun avec eux (principalement sur l'agriculture). Le village compte également de nombreux chasseurs et pêcheurs. Les Germehautais ragent régulièrement contre les voyageurs et promeneurs venus de Javenos. parce qu'ils occupent le lac « comme si c'était chez eux ». Ils sont en revanche bien contents de pouvoir leur vendre à prix d'or du ravitaillement et leur offrir un gîte contre une « participation aux frais ».

Cette fois-ci, Volo tient à conserver son chariot et ses bêtes de trait. Il les fera garder par deux des PNJ à bonne distance, tandis qu'il partira avec les autres en direction du village. Le plan de l'explorateur est de pister le trajet de la procession car il est persuadé que celle-ci rejoint la bonne colline, celle qui contient la statue.

### DESCRIPTION DU VILLAGE DE TOLERAIN

Le nouveau Toleraïn, aussi appelé par ses habitants « le refuge », occupe des grottes naturelles à flanc de colline, dont certaines ont été agrandies pour former deux à trois pièces. La végétation basse recouvre la plupart des ouvertures, camouflant ainsi naturellement les grottes. Il est donc possible de voir des villageois surgir de n'importe où. Un ruisseau qui serpente à flanc de colline couvre les besoins en eau.

### **I – GÉNÉRALITÉS**

À l'origine, les ancêtres des autochtones vivaient à Toleraïn, au bord du lac, et vénéraient Istishia, le dieu des eaux. Ils furent massacrés par une expédition thavyenne au moins deux siècles avant le Temps des troubles. Depuis, les survivants, réfugiés dans les collines, ont découvert l'art du tatouage et du camouflage. Leur village s'est intégré à la nature. Le traumatisme du raids thavyen a laissé des séquelles. Le raid de Kossuth et des sorciers les a confortés dans leur méfiance vis à vis des étrangers. ils vivent maintenant reclus, terrés dans leurs grottes, refusant tout contact avec le monde extérieur, mais continuant de veiller sans savoir pourquoi sur l'entrée d'une ancienne nécropole où ils déposent leurs morts. Ceux-ci, animés par la magie résiduelle, deviennent des morts-vivants gardiens des lieux. La consanguinité a inexorablement affecté cette communauté qui est, de surcroît, devenue anthropophage, dévorant

les curieux qui s'aventurent sur son territoire. Certains villageois présentent toutes sortes d'infirmités (voir la table des tares ci-dessous).

Une grotte résidentielle typique comprend une ou deux ouvertures permettant le passage d'un humain debout, et d'autres plus petites, laissant entrer une lumière tamisée par la végétation. Des fissures dans la roche forment aussi parfois des cheminées naturelles. Les ouvertures sont dissimulées par la végétation de type lierre ou plantes rampantes. Les grottes sont généralement divisées en quelques salles creusées par le ravinement de l'eau, assez hautes pour qu'un humain puisse tenir debout, et suffisamment vastes pour que six personnes puissent s'y allonger. Le sol est relativement plat, de la terre tassée emplissant les irrégularités. Certaines pièces ont été agrandies par les occupants en fonction de leurs besoins.

Une famille typique se compose d'un guerrier de niveau 2 âgé de 20 à 40 ans, d'une femme de 5 ans plus jeune, considérée comme guerrier niveau 1 et de 1d4 jeunes de moins de quinze ans. Considérez les enfants de plus de 10 ans comme des guerriers niveau 0 avec 1d4 points de vie. 30 % des familles s'occupent d'un vieillard plus ou moins invalide (guerrier niveau 2 avec -2 au toucher et aux dégâts).

Il y a une quarantaine de grottes occupées sur la soixantaine disponible. Les villageois vivent pour l'essentiel en dehors de leurs grottes, qui ne leur servent que pour dormir, se cacher et se protéger des intempéries. Ils ont pour habitude de préparer à manger en commun dans un vaste espace à ciel ouvert où un feu couvert est maintenu actif en permanence et peut être camouflé par des branchages tressés si des intrus sont signalés.

Il n'y a pas de trésor dans le village troglodyte. Tout ce qui a de la valeur au sens civilisé du terme est enterré dans la grotte du chaman, excepté les armes magiques ou en acier qui sont remises à des guerriers du village. Le trésor de la tribu, dans la cabane du chaman, se

## Aventure niveau 2-4

résume à un coffret contenant 34 pièces d'or. Les villageois offrent leurs plus beaux trésors à leurs morts. Observer le sol de la grotte du chaman permet de découvrir des pièces disséminées mélangées à la terre. Il est possible de trouver 3 pp, 34 po, 56 pa, 230 pc ainsi que six gemmes valant respectivement 100/50/50/10/10/10 po.

### II – LES HABITANTS

- Le chaman : Grand maître, magicien niveau 4. Ce vieillard connaît l'art du tatouage. Il porte un collier en or valant 120 po et un *anneau de protection +1* à la main droite. Il vit seul. C'est lui qui procède au tatouage des enfants lorsqu'ils atteignent 15 ans.

La grotte du chaman contient sur un lutrin un livre de sorts thâyvien ouvert à la page du sort *création d'un tatouage caméléon*. C'est grâce à ce sort que la tribu a réussi à développer l'art du tatouage conférant un effet de *confusion* (voir ci-dessous). Il est impossible de déplacer le livre sans le détruire car il est fort abîmé par les effets du temps. Il contient les sorts suivants : *lecture de la magie, détection de la magie, création d'un tatouage enchanté*. Les autres pages ont moisi, rendant les sorts illisibles. Quant au livre de sort du chaman, en cuir d'animaux, il se résume à *lecture de la magie, détection de la magie, sommeil, projectile magique, création d'un tatouage caméléon*.

- Le chef du village s'appelle Gunder (guerrier niveau 3).

- Les villageois

ME 12, CA 10 (pagne), Intelligence basse (sauf le chaman/mage), AL NN, Taille M (1,80 m), DV 2 pour les guerriers, DV 1 pour les femmes. Ils parlent un commun difficilement compréhensible.

Il y a 32 guerriers, 36 femmes, 12 vieillards et une soixantaine de jeunes dont 15 ont plus de 16 ans.

Ils ne portent pas d'armures et utilisent comme armes ce que la nature leur offre et ce qu'ils rapinent sur leurs victimes.

Arc court (flèches à pointe de pierre, 1d4 points de dégâts)

Bâton, Couteau d'os (1d2 points de dégâts)

Fronde, Gourdin à deux mains (2d4 /



1d6 +1 points de dégâts)

Javelot à pointe de pierre (1d4 points de dégâts)

Hache de pierre (1d4 points de dégâts)

Répartissez entre les combattants les armes suivantes, qu'ils ont récupérées sur leurs victimes : une *épée courte +1*, une *épée longue +1*, 20 flèches légères, trois épées longues, une épée à deux mains. Ne maîtrisant pas l'épée, ils manient cette arme avec un malus de 2 points au toucher.

Les membres de la tribu ont le corps couvert de tatouages aux couleurs de la nature environnante. La façon dont ces tatouages s'entremêlent impose à leurs adversaires en mêlée de réussir chaque round un JS contre les sorts. En cas d'échec, ceux-ci subissent les effets d'un sort de *confusion*. Jetez alors 1d6 au début de chaque round. Sur un résultat de 1-2, le personnage reste sur place sans attaquer ; sur 3-4, il attaque le villageois ; sur 5-6, il attaque un compagnon à portée. Le chaman utilise en outre le sort *création d'un tatouage caméléon* sur certains guerriers du village. D'une durée de quatre jours (car le chaman est de niveau 4), il accorde au récipiendaire 40 % de chances de passer inaperçu tant qu'il reste immobile.

Si les villageois repèrent les aventuriers qui s'approchent de leur village ou si leurs allées et venues autour de la colline ne sont pas aussi discrètes qu'ils le voudraient, 1d4+4 guerriers vont leur

donner la chasse. Ils pourchasseront les intrus jusqu'à ce qu'ils soient semés ou que les aventuriers retournent à leur chariot (situé à une distance raisonnable du village).

### CHAPITRE 2 : LA NÉCROPOLE

#### I - HISTORIQUE

La nécropole s'étend dans un réseau de grottes bien plus profond que celui de la tribu, sur le versant opposé de la colline.

Cette grande cavité était utilisée par les habitants de Tolerein pour entreposer leurs morts. Ils ont commencé par déposer les corps enveloppés dans des linceuls puis recouverts de petites pierres dans de petites alcôves sur le pourtour de la salle. Puis, faute de place ils occupèrent toute la surface de la pièce excepté le passage central. Une fois Tolerein détruit, les villageois ont continué à déposer leurs morts dans la nécropole. Maintenant, il doit bien y avoir cinq couches de corps dans la salle. Les cailloux en bordure du couloir ont été scellés par du mortier pour former un mur.

Bien avant le Temps des troubles, et avant même l'an 1300 CV, la nécropole était habitée par un magicien humain. Ayant découvert la terre friable et malléable de ces grottes, l'idée avait germé en lui de l'utiliser pour modeler des golems d'argile dont les extrémités des

## LES TARES DES VILLAGEOIS

L'isolationnisme des villageois les a contraints à pratiquer la consanguinité. Leur score d'intelligence est de 8-10, seul leur chaman ayant un score d'intelligence de 13. Chaque fois qu'un villageois intervient dans le scénario, lancez 1d20 dans la table ci-dessous pour déterminer s'il a hérité d'une ou plusieurs malformations (le chaman n'en a aucune).

1. Débilité profonde ⇒ Intelligence de 3.
2. Bossu ⇒ Port d'armure impossible, -2 au charisme, malus de 1 point au TAC0.
3. Hémophilie ⇒ toute plaie entraîne la perte de 1 point de vie par round.
4. Surdit  ⇒ Surpris 50 % du temps, invuln rabilit  aux sorts du type *Commandement* et *suggestion*.
5. C civit  ⇒ M mes effets que le sort de m me nom : -4 au TAC0.
6. Bec de li vre ⇒ Charisme -2.
7. Manque une main ⇒ Possibilit  d'une proth se genre crochet ou pointe (d g ts 1d2). Si le villageois tient une arme dans son autre main, appliquez les r gles de combat   deux armes.
8. Manque un bras ⇒ malus de 1   la CA.
9. Manque un pied ⇒ Vitesse de d placement de 3 avec b quille et combat avec arme l g re   une main   -2 au TAC0. Si proth se (type jambe de bois), vitesse de d placement de 4 et combat avec -1 au TAC0 au corps   corps.
10. Manque une jambe ⇒ Vitesse de d placement de 3 avec b quille, combat avec arme l g re   une main.
11. Membres difformes ⇒ D placement de 6 et -2 au TAC0.
12. Ossature renforc e ⇒ Force 17 minimum. Bonus de +2 aux d g ts (en plus du bonus d    la force).
13. Laideur extr me ⇒ Charisme de 4.
14. Pied bot ⇒ Vitesse de d placement de 9, -1 au TAC0 en m l e.
15. D bilit  l g re ⇒ Intelligence de 5-7.
16. Lancer deux fois le d  sans tenir compte d'un r sultat sup rieur   15.
17. Lancer trois fois le d  sans tenir compte d'un r sultat sup rieur   15.
18. Pas de tare.
19. Pas de tare.
20. Pas de tare.

Les villageois seraient sans doute trop puissants pour les PJ sans leurs tares, et celles-ci servent    quilibrer le combat. Ainsi, un MD cherchant    tre indulgent envers des PJ d butants ou en difficult , attribuera aux autochtones combattants des tares aux pieds et aux jambes (facilitant ainsi le repli des aventuriers) ou imposant des malus importants au maniement des armes (permettant aux joueurs de d faire plus ais ment leurs adversaires).

bras seraient m tamorphes, pouvant prendre par exemple successivement la forme d'une masse, d'une main, puis d'une pioche. Il s' tait mis en qu te de cerveaux afin de doter les golems de capacit s mentales leur permettant de choisir quelle extr mit  se « greffer » en fonction des circonstances. Toutefois, ses projets n'aboutirent jamais, et il mourut dans l'anonymat au fond de ses grottes.

Quelques ann es plus tard, le r seau de grottes fut   nouveau investi par les habitants de Tolerain, qui

le d barrass rent des vestiges des exp rimentations douteuses du mage. Ils se servirent du lieu pour entreposer leurs morts, pla ant les cercueils de bois par rang es de trois dans des petites alc ves le long des parois des grottes.

Durant le Temps des troubles, des adorateurs d'Istishia dissimul rent le corps de la statue de Kossuth dans ces grottes-tombeaux du village de Tolerain, dont la divinit  principale  tait alors Istishia. Depuis l'attaque des Thayviens, les villageois gardent l'entr e de l'ancienne n cropole, perp tuant

la tradition d'y d poser leurs morts. La puissance d'Istishia permet aux d funts de d fendre la n cropole et par l  m me, l'acc s   la cache. Pour entrer en s curit , il faut psalmodier le chant des morts durant trente minutes, ce qui d sactive le sortil ge qui prot ge les lieux pendant une heure. Ce chant est bien connu des habitants du village, qui le chantent tous ensemble devant l'entr e avant d'y d poser leurs morts. Le sortil ge anime dix squelettes cinq rounds apr s qu'une cr ature vivante est entr e dans la n cropole, puis un squelette par round par cr ature vivante pr sente, jusqu'  ce que la menace soit  limin e ou ait quitt  les lieux.

## II - L'EXPLORATION DE LA N CROPOLE

Les personnages ayant lu le journal de Volo penseront   rechercher une grotte sur la colline faisant face au village, l  o  il avait vu des torches dispara tre. Dans le cas contraire, Volo est l  pour les aiguiller.

Comme les rites fun raires commencent par une procession depuis le village, un pisteur ou un chasseur sera en mesure de trouver le sentier menant   la n cropole s'il explore la bonne colline ou en partant du village. L'ouverture de la grotte est camoufl e par du lierre. Le sol a  t  longuement foul    proximit , car au d but de chaque rite fun raire, les villageois s'arr tent devant l'entr e pour chanter une trentaine de minutes. Par cons quent, les PJ b n ficient d'un bonus de +1   leur jet de recherche de passage cach . Il s'agit d'une cavit  naturelle formant un tunnel large de trois m tres pour deux m tres de haut qui se prolonge sur dix m tres, aboutissant   une grande salle naturelle.

Lors de l'approche de l'entr e de la n cropole, vous pouvez confronter le groupe   quelques guerriers du village, qui donneront l'alerte. En effet, la grotte est interdite aux  trangers, et les autochtones sont pr ts   se sacrifier pour en d fendre l'acc s. Ceci a pour cons quence qu'une fois entr s, les PJ seront assi g s dans la n cropole. Par respect pour l'endroit, les autochtones refusent d'y combattre, mais ils attendront de pied ferme la sortie des PJ. Huit guerriers stationnent,

prêts à en découdre. Des rondes sont effectuées devant l'entrée, et plus aucune négociation n'est possible si les aventuriers sont entrés « en douce » dans la nécropole, c'est-à-dire sans palabres préalables avec les villageois. Les villageois pourront aussi attendre et entrer dans la nécropole après avoir psalmodié le chant des morts afin de poursuivre les aventuriers. Le choix est laissé au MD.

Avant d'entrer dans la nécropole, les PJ peuvent très bien décider d'aller à la rencontre des villageois, que cela soit pour tenter de savoir si une malédiction frappe le village (à l'origine des malformations) ou pour leur demander s'ils peuvent librement entrer dans un lieu que ces gens considèrent visiblement comme sacré. Auquel cas, les joueurs auront d'abord à convaincre Volo du bien fondé de cette idée. Lui qui a fait connaissance avec leurs « coutumes » n'est pas très enthousiaste à l'idée de parlementer. S'ils parviennent à obtenir son suffrage et se rendent au village, il faudra recourir au troc. L'acier notamment sera apprécié des autochtones et pourra les décrisper. Au mieux les PJ y gagneront un sursis avant de finir en ragoût ou à la broche.

Le MD a plusieurs façons d'envisager les villageois :

- les considérer comme de dangereux anthropophages chassant les joueurs à vue.
- en faire de dangereux anthropophages mais autoriser des PJ militairement faibles ou malins à recourir à la négociation. Même dans ce cas, les joueurs doivent sentir peser sur eux le regard des anthropophages.
- en faire simplement les protecteurs du lieu sacré (même s'ils ne savent plus pourquoi).

La négociation peut être facile si les PJ mentent avec brio, les villageois ne brillent pas par leur intelligence. Se faire passer pour les envoyés de la déesse peut se révéler efficace. Dire la vérité sur les raisons de leur venue ne réveillera aucun souvenir chez les autochtones, qui ne se rappellent pas l'existence de la statue. Si les PJ réclament la possibilité d'entrer

## LE DIEU KOSSUTH ET LE TEMPS DES TROUBLES

En 1358 CV, les dieux furent envoyés sur Féerûne. Ils évoluèrent parmi les humains et côtoyèrent leurs adorateurs. Certains y trouvèrent la mort, d'autres virent leur pouvoir renforcé. Cette époque fut plus tard connue sous le nom de Chute des dieux.

Pour la plupart des scribes des Royaumes, et même pour les spécialistes du Temps des troubles, le passage sur Féerûne de Kossuth, dieu élémentaire du feu, demeure sujet à débat. Seuls quelques érudits et bibliothécaires de Château-suif connaissent la vérité, qu'il est préférable de taire aux âmes sensibles. Et mêmes eux n'ont à ce jour reconstitué que quelques bribes des événements marquant le séjour de ce dieu dans les Royaumes.

Kossuth comptait profiter de son passage sur Féerûne pour réveiller plusieurs volcans des Royaumes afin de faire savoir qu'il était présent et entendait être vénéré davantage. Son premier objectif fut le discret volcan Umglider, endormi sous les montagnes du Pas de géant, sur la Côte des dragons. Pour le réveiller, Kossuth fit forger dans différentes forges alimentées par les puissants feux des entrailles des Pics enflammés, plusieurs parties d'une statue à son image. La statue devait ensuite être assemblée au sommet des montagnes du Pas de géant lors d'une cérémonie présidée par Kossuth lui-même, et destinée à ouvrir le cratère du volcan au pied de la statue.

Cette manœuvre ne passa pas inaperçue. Des adorateurs d'Istishia, dieu élémentaire de l'eau, ennemis jurés des pieurs de Kossuth, volèrent les quatre parties de la statue durant leur transport et les dispersèrent le long de la Côte des dragons.

La vengeance de Kossuth ne se fit pas attendre. Ayant appris que les fragments de la statue étaient cachés dans les grottes sacrées d'Istishia, à proximité d'un village en ruine de la Côte des dragons appelé Toleraïn, il se rendit en Thay, où il est très populaire auprès des Sorciers rouges pratiquant la magie du feu. Motivés par des promesses d'objets magiques et de pouvoir, ces sorciers suivirent Kossuth dans un raid sur le village resté en ruine suite à une précédente conquête. Ils massacrèrent les quelques autochtones découverts, ceux-ci refusant d'avouer où se trouvaient les fragments de la statue. Malgré des recherches intensives, Kossuth fut mis en échec par les protections divines des grottes d'Istishia et dut repartir bredouille avec les Sorciers rouges. Il fut heureusement rappelé par Ao, comme les autres dieux, avant d'avoir pu ourdir d'autres plans pour retrouver la statue.

Aujourd'hui encore, sur la Côte des dragons, un culte voué à Kossuth recherche inlassablement les éléments de la statue... Comme le suggéreront les scénarios suivants.

dans le sanctuaire, le chaman leur conseille de prier trente minutes Istishia agenouillés devant l'ouverture de la grotte, sans plus de détails (Seul le rituel tel que les villageois l'accomplissent lève le sortilège pour une heure).

Les couloirs et les salles souterraines n'étant pas éclairés, les personnages devront se débrouiller par eux-mêmes pour avoir de la lumière. Tenez compte des distances de visibilité dans les salles hautes de plafond afin de maintenir les joueurs dans un état de tension. Le sol est lisse, et les stalactites et stalagmites ont été cassées il y a bien longtemps pour faciliter le passage.

La première grande salle, grossièrement demi-sphérique, mesure une vingtaine de mètres de diamètre. Couvert de stalactites, le plafond est haut d'une dizaine de mètres. Dans le prolongement du tunnel, un chemin large de deux mètres traverse la caverne. Il est bordé de chaque côté par un empilement, également haut de deux mètres, formé de petites pierres qui tiennent facilement dans la main, et qui proviennent des rives du ruisseau qui s'écoule entre les deux collines. Douze échelles de bois réparties régulièrement contre ces contreforts permettent d'accéder au sommet de cet empilement qui recouvre la salle. Si les personnages creusent, ils découvrent sous les pierres

des ossements humains. Les villageois déposent leurs morts sur les pierres, puis recouvrent les dépouilles de cailloux. Ainsi, la hauteur de l'empilement progresse d'année en année.

Le chemin mène à la paroi opposée de la grotte. Ce cul-de-sac apparent est une illusion qui s'étiole par moments (bonus de 2 au JS contre les illusions et bonus de 1 en cas de recherche de passages secrets). Derrière, un couloir large de deux mètres pour une hauteur de quatre mètres a été taillé dans la roche. Si les PJ empruntent cette issue pour échapper aux morts-vivants, ceux-ci les y poursuivent, mais les PJ pourront y combattre dans de meilleures conditions. Ce couloir en pente douce s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Plus loin, un embranchement permet de poursuivre soit par un couloir naturel large de un mètre pour une hauteur de deux mètres (vers n°3 sur le plan), soit par un couloir taillé dans roche, large de deux mètres pour quatre mètres de haut (vers n°1).

### 1. L'atelier des golems

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

Ce couloir long de dix mètres aboutit à une grande porte entrebâillée en bois pourri, renforcée de fer rouillé. Devant cette porte gisent les débris de deux grandes statues hautes de 3,50 m, de forme humanoïde. L'une a pour bras une pioche, et l'autre, un marteau.

La porte s'ouvre sans difficulté sur une salle aussi haute de plafond que le couloir et de dimensions imposantes (12 m x 8 m), mais presque vide. Une grosse table en bois massif longue d'au moins quatre mètres, aussi pourrie que la porte, est renversée. À côté gît une autre statue, cassée à la taille. Un de ses bras est formé d'une pioche en pierre qui est cassée en plusieurs morceaux identifiables. Deux autres statues de mêmes dimensions (trois mètres de haut, et séparées de deux mètres l'une de l'autre) sont adossées au mur (elles encadrent une porte secrète). L'une a pour bras gauche un marteau de forgeron ; l'autre a pour

bras droit une pioche.

Ces statues sont des golems de pierre modifiés. La salle sent l'humus, mais pas tellement le renfermé, ce qui suggère l'existence de fissures dans la roche. Mis à part du mobilier en bois pourri, en majorité cassé, il est possible de trouver au sol du verre brisé. Ces golems gardent une porte secrète. Ils s'activent si quelqu'un s'approche à deux mètres de celle-ci. Ils ne peuvent quitter la pièce et, une fois la menace éliminée, reprennent leur place.

Les golems : il s'agit de golems de pierre standards légèrement modifiés, qui de surcroît présentent chacun une défektivité chronique que leur créateur, Théophraste Stentor, n'a pas réussi à éradiquer (détails ci-dessous). Ils possèdent une intelligence minimale qui leur permet de combattre ensemble dos à dos.

Le golem au marteau est vulnérable au feu qui lui inflige double dégâts. Quant à celui à la pioche, c'est l'eau qui lui inflige 1d10 points de dégâts par litre. Les armes autres que contondantes se brisent lorsqu'elles portent un coup contre une de ces créatures (JS contre les chocs violents pour résister). DV 6 (30 pv), CA 5, ME 6, TAC0 13, Taille G (3 m), AL NN, ML 19-20, Intelligence faible, Attaque 1, Dg 3d6 avec le marteau et assomme pour 1d4 rounds (JS contre la pétrification pour annuler) ou 2d8 avec la pioche et empalement sur un 20 naturel (dégâts doublés). PX 650 pour la version « marteau », 420 pour la version « pioche ».

Une *détection des passages secrets* dévoile une porte de pierre habilement dissimulée. Toutefois, elle ne ferme pas complètement et un interstice d'un centimètre peut être décelé à sa jonction avec le sol. Une pression sur une pierre entraîne la bascule d'un contrepoids qui tire cette porte vers le haut. Elle se referme en la tirant simplement vers le bas. L'ouverture de la porte s'accompagne de bruits, craquements et grincements qui persistent tant qu'elle reste ouverte. Au bout de 5d6 rounds, les cordages qui la retiennent en position haute lâchent. La porte s'effondre alors complètement par soubresauts en trois

### Nouveau sort :

Création d'un tatouage caméléon

Niveau : 2

École : altération

Portée : toucher

Éléments : V, S, M

Durée : 1 jour / niveau

Temps d'incantation : 1 tour

Zone d'effet : une créature

Jet de sauvegarde : aucun

Les Sorciers rouges de Thay portent souvent des tatouages enchantés sur leur crâne rasé. Ce sort permet à de tels tatouages, s'ils couvrent plus de la moitié du corps, de se fondre dans le décor environnant, conférant le même camouflage qu'une *dissimulation dans l'ombre* de voleur. Chaque fois qu'il veut ainsi se camoufler, le porteur a 10 % de chances par niveau du mage qui a lancé le sort que son tatouage prenne l'aspect de son environnement. Cela implique bien sûr que ces tatouages soient visibles des observateurs bernés pour que le sort face son effet. L'élément matériel est un pinceau et des pigments de couleur pour rehausser le dessin des tatouages.

rounds, condamnant définitivement le passage. Il est possible de la bloquer temporairement en enfonçant des pitons dans la « glissière ». Toutefois, la masse de la porte finira par venir à bout de la résistance des pitons. Elle s'effondrera au bout d'un tour par paire de pitons.

### 2. La chambre de Stentor

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

La pièce suivante, tout aussi grande et haute de plafond, a manifestement été creusée dans la roche. Tout porte à croire que personne n'est entré depuis plusieurs siècles. La poussière est omniprésente, et une profonde odeur de moisi, d'humidité et de cadavre offusque les narines. Des torchères rouillées où sont fichées des torches inutilisables sont fixées aux murs. Sur une paroi, deux torchères encadrent une tapisserie mitée. Le reste du mobilier se

compose d'un lit à baldaquin dont les tentures en mauvais état laissent voir au travers un squelette allongé sur le matelas. À côté du lit, une table de chevet porte cinq gros tomes très abîmés par le temps. Devant elle se trouve une statue similaire à celles qui gardaient l'accès à la salle. Elle brandit une masse en guise de bras droit. Un sac à dos totalement démodé et rapiécé est posé sur un tas de vieux cordage. Dans un des angles de la pièce, une table ronde pouvant accueillir quatre personnes fait office de bureau, mais un seul tabouret repose à son côté.

La pièce mesure huit mètres de long pour six mètres de large. Le sol semble avoir été balayé sur une largeur de trois à quatre mètres entre la porte et le lit, comme si quelque chose y avait effectué de nombreux passages. Ce phénomène est dû à une vase grise qui a élu domicile sous le lit.

**Vase grise** : intelligence animale (1), AL NN, CA 8, ME 1, DV 3+3, TAC0 17, Dg 2-16 + spécial (corrode le métal), taille G (3 m de long sur 1 m de large), ML moyen (10, elle se réfugiera sous le lit), PX 270.

La tapisserie mitée s'émiette si on la déplace. Elle représente plusieurs chariots défendus par des humains contre des tigres à dents de sabre dans un décor de prairie. Les prédateurs sont pris à revers par des cavaliers en armure, humains eux aussi.

Un jet d'intelligence réussi avec un malus de 4 permet de reconnaître en cette scène un fait historique : en 640 CV, des compagnies de mercenaires avaient été engagées par les marchands pour sécuriser les routes caravanières transitant par les Plaines étincelantes, sans cesse attaquées à l'époque par de redoutables tigres à dents de sabre.

Le golem est muni d'une masse à la place du bras. Il n'a pas d'ordre auquel obéir, mais il se défendra s'il est attaqué. Une bibliothèque rassemble des ouvrages rares cruellement abîmés par l'humidité. Les livres portent principalement sur la nécromancie, la géologie et les golems. Deux d'entre eux se distinguent par un état de conservation apparemment correct. Il

s'agit d'un *manuel de création de golem d'argile* et d'un *manuel de création de golem de pierre*. Ils sont magiques (ce qui les a préservés des méfaits du temps) et destinés à des magiciens. Le mage Stentor s'en servait de référence lorsqu'il fabriquait des golems mineurs.

Les gros tomes de la table de chevet, dont il n'émane plus qu'une légère aura magique, sont difficilement déplaçables. Il s'agit des livres de sorts du magicien (un livre par niveau de sorts). Seuls les sorts suivants sont lisibles : *identification* (1), *fermeture* (1), *patte d'araignée* (1), *lévitation* (2), *poussière scintillante* (2), *bouche magique* (2), *toucher vampirique* (3), *protection contre le mal* (3), *mur de glace* (4), *façonnage de la pierre* (5).

Sous le lit, une caisse, qui se délitera si on tire dessus, contient quatre potions (*Soin ultime* (3d8+3 pv), *contrôle des morts-vivants* (squelettes), *escalade, résistance au feu*).

Un coffre vermoulu abrite un tas de vêtements moisis sous lesquels sont cachés trois sacs contenant chacun 600 pièces d'or.

Le sac à dos contient un petit marteau et une trentaine de pitons rouillés (50 % de chances de casser ou de plier à chaque utilisation), ainsi qu'une lanterne à bougie et trente chandelles d'une durée de 30 minutes chacune. Les cordes (3 x 20 m) sont usées. Si elles sont utilisées pour s'assurer ou pour soulever une charge, elles ont 5 % de chances par 10 kilos portés de rompre (retirer à chaque round de tension de la corde).

Sur la table, un livre est ouvert, une plume d'oie dont la pointe est encore noire d'encre séchée posée en travers. À côté, un encrier, dont le bouchon en verre ouvragé est posé sur la table, a séché. Le livre est en mauvais état, et l'écriture, ancienne. La couverture, lisible, porte le titre *De l'inerte à l'animé, la personnalisation du golem* par Théophraste Stentor. La préface date de 932 CV. Le livre est inachevé, et ses pages sont collées par l'humidité.

Que le MD se rassure, plus les livres seront chahutés, plus ils auront de

risques de se détruire. Et ce ne sont pas les occasions de se mouiller qui vont manquer par la suite ! Le magicien du groupe devra se résoudre à apprendre un sort sur place, prendre le risque de rester enfermé, ou encore tenter de transporter les grimoires.

Le squelette sur le lit est celui d'un humain, dont il ne reste plus ni peau ni organe. Une robe de magicien noire aux ourlets ornés d'étoiles dorées couvre ses os en mauvais état. Il s'agit d'une *robe scintillante*, dont seul Stentor connaissait le mot d'activation. (Un sort de *communication avec les morts* permettra peut-être de l'apprendre). Théophraste Stentor est mort de vieillesse. Il porte encore à sa main gauche un *anneau de chaleur* qui lui permettrait de supporter les températures glaciales des grottes.

### 3. Le sanctuaire d'Istishia

Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs :

Ce couloir descendant serpente jusqu'à une salle naturelle de six mètres de large sur huit mètres de long, haute de trois mètres. Elle est traversée par un petit ruisseau glacial de faible débit qui, sortant d'une paroi par une ouverture large d'environ 80 cm, s'écoule de la droite vers la gauche, et qu'enjambe un pont naturel. Face au pont, sur la paroi opposée, une gravure représente une arche sous laquelle une ondine déverse le contenu d'une amphore dans une rigole creusée dans le sol, rejoignant le ruisseau.

Si elle est soumise à une *détection de la magie*, la gravure irradie une aura magique d'altération. Si elle est aspergée d'eau, le filet qui coule de l'amphore s'écarte, dévoilant un passage large d'un mètre pour un mètre de haut. Ce couloir rejoint une salle naturelle, modifiée pour lui donner sa forme actuelle de six mètres de long pour quatre mètres de large et trois mètres sous plafond. Dix amphores vides (qui contenaient à l'origine de l'eau) sont réparties sur le pourtour de la salle.

Sur un bloc de pierre repose une carcasse constituée de bandes métalliques entrelacées. Cet assemblage évoque une sorte d'armure, ou plutôt le corps d'une statue à qui manqueraient la tête et les membres. Cette sculpture diffuse une aura magique d'altération. Elle mesure un mètre de long pour 80 cm de large, l'épaisseur ne dépassant pas 40 cm. Si la sculpture est déplacée, une voix sortant du socle (via un sort de *bouche magique*) dira en thorass ancien : « Ce qui a été ne doit pas être de nouveau ».

Volo désire absolument emporter ce fragment de statue, l'objet de sa quête. Les morts-vivants, comme arrêtés par une barrière invisible, ne peuvent traverser le cours d'eau et le pont naturel. Il n'est possible de remonter le ruisseau que sur une vingtaine de mètres, car le boyau rétrécit rapidement.

De l'autre côté, le ruisseau s'engouffre dans une fissure qui s'élève du sol au plafond de la salle. Ce boyau irrégulier se réduit par endroits à un étroit goulot – à peine un mètre de large sur un mètre de haut – que les PJ ne peuvent alors franchir qu'en tirant derrière eux leur équipement, leurs armures et la statue, et parfois en rampant.

#### 4. Couloir glissant

Cette galerie qui descend peut se révéler glissante dans cette eau fraîche, sur un sol érodé. Un PJ qui glisse sera entraîné sur quelques mètres. Après une cinquantaine de mètres de l'entrée, la pente se fait plus abrupte (20°, puis 30°), alors que le plafond ne dépasse pas 1,20 m de haut. Le ruisseau finit par se déverser dans une mare profonde de un à deux mètres qui occupe le tiers de la superficie d'une grande salle longue de trente mètres. Pour franchir les passages les plus pentus et les moins praticables sans tomber et glisser, chaque PJ doit réussir un jet sous la dextérité. En cas d'échec, il finit sa course par un plongeon dans la mare, complètement trempé, noyant les moyens d'éclairage qu'il transporte, mais sans conséquence véritablement grave. Le plafond est haut de huit mètres.

Une galerie naturelle descendante de dimensions plus confortables (un mètre de large) permet de quitter cette salle, toujours les pieds dans l'eau, en suivant le lit du ruisseau. La hauteur de cette nouvelle galerie oscille entre 1 m et 2,30 m. Le sol est irrégulier, et il est toujours possible de chuter si on ne fait pas attention. Après deux cents mètres, les PJ entendent le bruit d'une chute d'eau. Le ruisseau choit douze mètres plus bas dans un lac souterrain profond de huit mètres.

#### 5. Un peu d'escalade...

Cette caverne, gigantesque, mesure au moins soixante-dix mètres de long et son plafond est à dix-huit mètres, c'est-à-dire six mètres plus haut que la corniche où se tiennent les PJ. Une ouverture est visible sur la droite à une douzaine de mètres (n°6 sur le plan). Il est possible d'utiliser les escarpements de la paroi pour s'y rendre. Les personnages ne connaissant pas l'escalade seront soumis à deux jets de dextérité pour éviter la chute. Un personnage possédant la compétence d'escalade n'exécutera qu'un seul jet, de même qu'un voleur (qui bénéficiera en outre d'un bonus de 40 % à son jet de grimper et 10 % supplémentaire s'il est compétent en escalade). Si un PJ compétent en alpinisme place des pitons et des cordes contre la paroi, tous les autres personnages peuvent ensuite passer automatiquement.

Une fois ce passage difficile négocié habilement par leurs talents d'alpinisme ou à l'aide de cordes et de pitons, les PJ ne sont guère loin de la sortie. Ils distinguent au bout du tunnel la lueur du jour, tamisée par un enchevêtrement de toiles d'araignées.

En revanche, en cas de chute, c'est le plongeon. Un PJ tombé à l'eau peut soit escalader la paroi pour rejoindre l'ouverture, soit plonger pour découvrir que l'eau s'écoule par le fond du lac, à une profondeur de six mètres, dans un passage immergé. Tenter de passer en apnée est très risqué. Un personnage sans armure et sans sac devra retenir son souffle pendant 4 rounds (attention aux règles sur l'apnée) avant de gagner la surface du lac du Longbras. Il n'est

## THÉOPHRASTE STENTOR

Il est possible que des PJ curieux s'intéressent à ce personnage afin de trouver d'autres de ses écrits. Stentor était un magicien humain originaire de la ville carrefour de Shamph, au Chondath. Fuyant la « Guerre pourrissante » survenue durant l'année 900 CV, ce transmutateur partit à la recherche d'un endroit où mener à bien ses expériences sur les golems. Après un bref séjour dans les Plaines étincelantes, qui se révélèrent trop sèches pour ses desseins, il trouva finalement dans les Collines percés, qui surplombent le lac du Longbras, un lieu propice à ses recherches, fournissant à la fois une terre humide et meuble (donc aisément malléable) qu'il enchantait grâce à sa magie, et le calme qu'il avait toujours souhaité. Érudite passionné, voire obsédé par ses travaux, Stentor travailla toute sa vie à ses golems aux bras interchangeables, sans jamais parvenir à la perfection qu'il ambitionnait. Il mourut sans avoir foulé à nouveau sa terre natale, sans famille, et oublié de tous. Seuls les aventuriers, désormais en possession de ce qui reste de son travail, font en quelque sorte revivre sa mémoire.

pas question de traîner la statue par cette issue (elle se mettrait en travers et bloquerait le conduit). Un personnage qui garderait son armure mettrait le double de temps pour arriver au lac, et serait ensuite tiré vers le fond par le poids de l'armure. Il n'est pas possible de remonter le courant une fois engagé dans ce siphon.

#### 6. Sortie bouchée

Des toiles obstruent le boyau qui s'évase en hauteur, formant des cheminées. C'est la tanière de cinq grandes araignées. Des squelettes de mammifères de tailles diverses reposent sous ces toiles. Il est possible de reconnaître un crâne d'ours, deux de renards ou de chiens et trois crânes humains, ainsi que deux javelots à pointe de silex et une hache en pierre taillée. Combattre dans l'étroit

## Aventure niveau 2-4

boyau impose un malus de -2 aux jets pour toucher avec des armes tranchantes. Si un combattant doit se courber à cause de sa taille, il subit un malus supplémentaire de 2 points. Les araignées attendent que les PJ aient avancé dans les toiles avant de descendre des cheminées pour les attaquer, afin de les prendre entre deux feux et d'avoir pleinement l'avantage du terrain.

**Grosses araignées** : CA 8, ME 6 (15 dans la toile), DV 1+1, TAC0 19, AT 1, Dg 1 pv + poison, taille petite (60 cm), ML 7, PX 175.

Les toiles sont poisseuses ; il faut (19 - score de force) rounds pour s'en extraire. Un personnage pris dans une toile perd ses bonus de dextérité à la CA, et les araignées bénéficient d'un bonus de +4 pour le toucher. Le venin des araignées est un poison de type A (15/0, +2 au JS).

Quinze mètres après la fin des toiles, le tunnel aboutit à l'air libre, au pied d'une colline proche du lac.

Les aventuriers ressortent enfin avec la statue. Celle-ci est de fabrication robuste, mais peut avoir été cabossée si les PJ l'ont manipulée dans tous les sens. Néanmoins, elle ne devrait pas se briser davantage qu'elle ne l'est.

Les aventuriers arrivent en vue de leur chariot juste au moment où deux villageois en jettent le contenu au sol. Quatre autres villageois sont contre des rochers, immobiles et difficilement repérables grâce à leurs tatouages enchantés. Les gardes PNJ qui avaient été laissés au campement ont été massacrés ; leurs corps reposent déjà sur des sortes de litières fabriquées avec deux branches et du lierre. Les villageois n'ont pas encore abattu les chevaux ; ils comptent revenir plus nombreux pour le faire et rapporter la viande. Une fois ce contretemps réglé, les PJ sont libres de retourner à Germehaut sans autres incidents.

### ÉPILOGUE

Une fois de retour à Germehaut, Volo conduit le chariot vers un entrepôt où il dépose la statue. Ensuite, il donne

rendez-vous aux aventuriers à l'auberge, laissant entendre qu'il pourrait encore avoir besoin de leurs services, et les prie de rapporter le chariot au loueur, chez qui il les retrouvera pour leur régler la somme convenue, c'est-à-dire 50 po par personne. Il n'a pas la somme sur lui, et si les PJ insistent pour être payés de suite, il leur remet un acompte de 25 po.

Volo s'éloigne dans la rue, laissant les PJ à leurs occupations. En fait, il se rend dans un atelier de cordonnier qui fait aussi office de petit troquet. Là, il rencontre un homme qui a tout l'air d'un mercenaire, portant une cote de mailles, un fléau d'armes passé à la ceinture et une cape brune à capuche en tissu grossier sur les épaules. Au cours de la conversation qui s'engage, Volo apprend où se trouve un deuxième élément de la statue.

Une fois l'entretien terminé, les deux hommes se séparent sur une poignée de main, et repartent chacun de leur côté. Un observateur discret ne pourra pas voir le visage de l'indicateur, celui-ci ne lui tournant le dos et portant une capuche.

L'interlocuteur de Volo se nomme Berem Sanglebête. C'est un prêtre de Kossuth qui n'opère pas seul. Il est protégé par des petites frappes qui feront le nécessaire pour qu'il ne soit pas suivi. Ces gredins ne savent rien de Berem, et le feront savoir à des PJ qui les captureraient.

Si les PJ interrogent Volo sur ce rendez-vous, il leur dit travailler en collaboration avec de vieux érudits qui ne peuvent plus se déplacer eux-mêmes et financent sa quête. L'homme qu'il a rencontré est leur intermédiaire. Volo estime que cette affaire ne concerne pas l'escorte qu'il a engagée. Puisqu'il tient les PJ, il en profite pour leur verser leur solde et sollicite leur aide pour retrouver une autre partie de la statue. Cette future expédition fera l'objet d'une nouvelle aventure disponible en exclusivité sur le site [Donju du Dragon](#).

### EXPÉRIENCE À PARTAGER ENTRE LES MEMBRES DU GROUPE

Découvrir la statue : 2 000 XP

Rapporter la statue à bon port : 2 000 XP

Découvrir le repaire de Théophraste Stentor : 4 000 XP

Découvrir que Volo est en relation avec les prêtres de Kossuth : 1 000 XP

S'ajoutent à cela l'expérience liée à l'affrontement des monstres, trésors et scènes de roleplay.

### FICHE DE PNJ

VOLOTHAMP « VOLO »

GEDDARM

*mage humain de niveau 5*

**FOR** 12 ; **DEX** 17 ; **CON** 15 ;

**INT** 18 ; **SAG** 11 ; **CHA** 16

**AL** CB ; **CA** 8 ; **VD** 12 ; **PV** 16 ;

**TAC0** 19 ; **AT** 1 ; Dég selon sort ou arme ;

**Sorts** : premier niveau : *détection de la magie, sommeil, projectile magique, lecture de la magie* ; deuxième niveau : *invisibilité, déblocage* ; troisième niveau : *boule de feu*.

**Langues connues** : commun, elfe, nain, gnome, petites-gens, thorass.

**Compétences** : connaissance des sorts, cuisine, dague, étiquette, histoire ancienne, langues anciennes, lecture/écriture, religion, sens de l'orientation

**Équipement** : rapière, dague, *broche de communication avec les animaux* (chevaux), *anneau de résistance contre la nécromancie*, *bottes elfiques*, *baguette de détection de l'ennemi*.

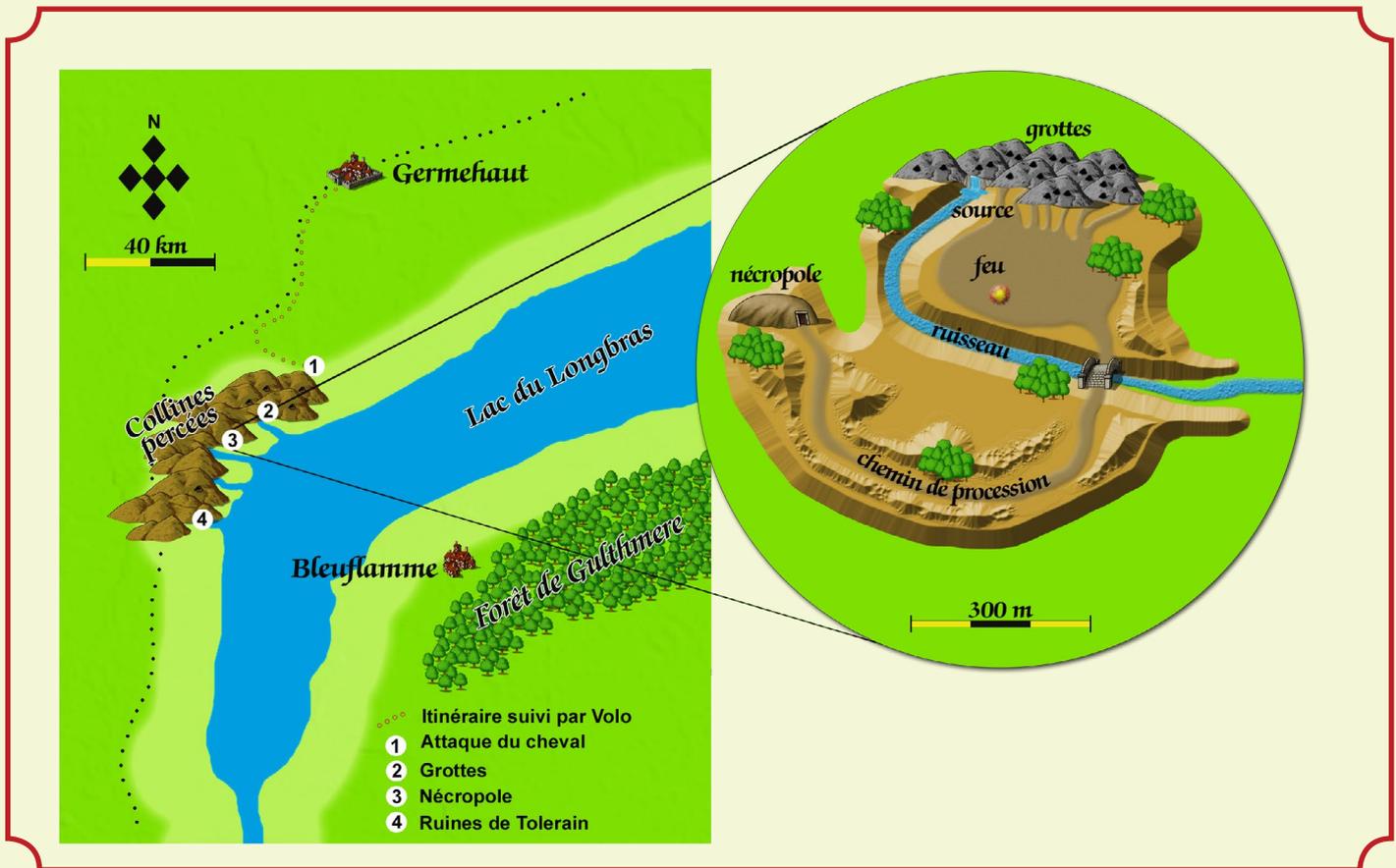
**Grimoire de voyage** : premier niveau : *armure, détection de la magie, lecture de la magie, identification, projectile magique, sommeil, oreille attentive de Volo\** ; deuxième niveau : *image miroir, invisibilité, ouverture, lecture d'ingrédients de Volo\** ; troisième niveau : *bouche magique majeure\**, *boule de feu, main reposée de Volo\**.

**Personnalité et description** : Volo est né dans un marais quelque part dans Féerûne. C'est un sage spécialisé dans les sorts et les agissements des humanoïdes. Il est également spécialisé

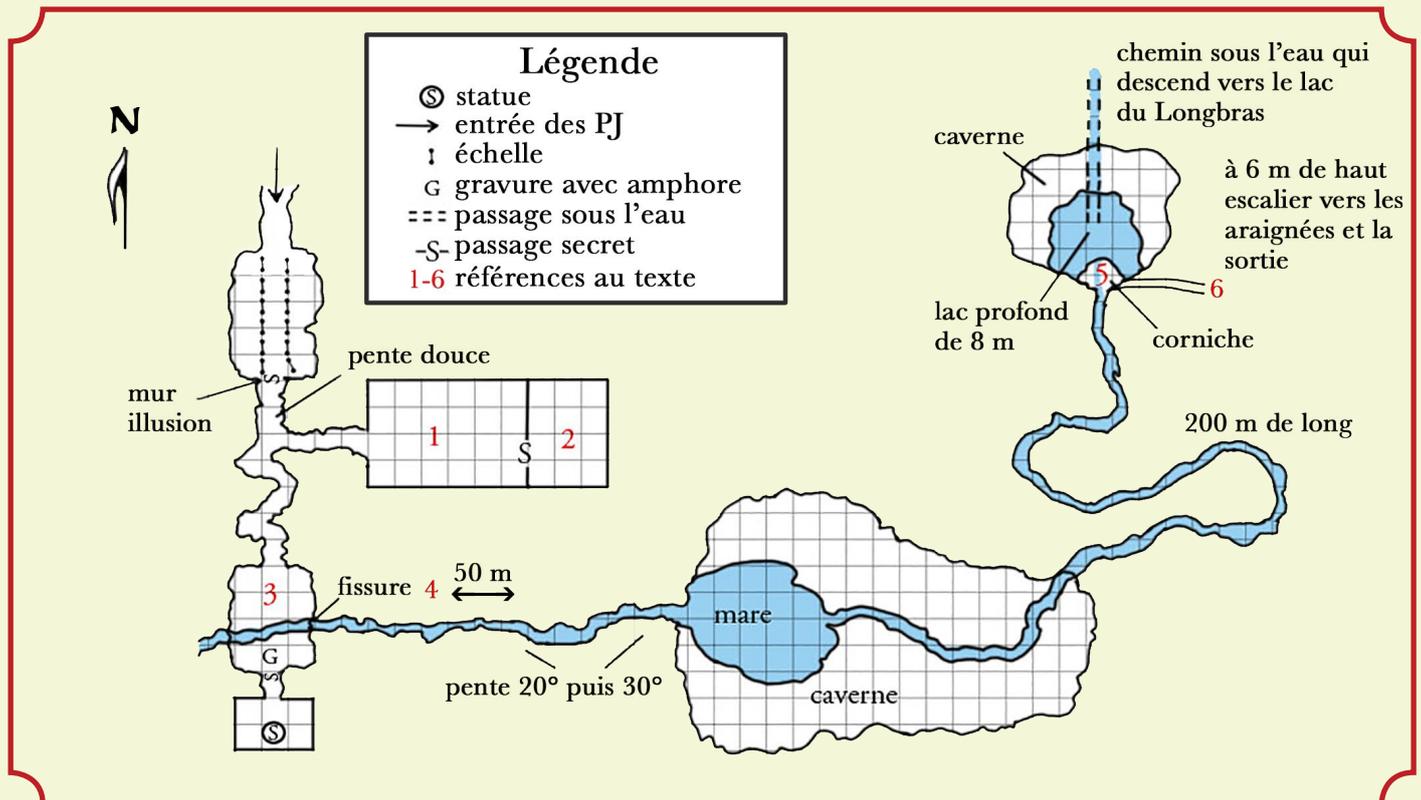


# LES CARTES

## CARTE DES COLLINES PERCÉES



## CARTE DE LA NÉCROPOLE



# Extrait du journal de Volothamp Geddarm

(ANNÉE DES VIERGES, 1361 CV)

« Ce 14 tarsakh est un grand jour. Je viens enfin de découvrir où reposait la dépouille d'un artéfact datant de la Chute des dieux. Sa découverte pourrait enrichir la réédition de mon *Guide de la magie sous toutes ses formes* d'un article inédit ! Je quitte donc le Village du ver et son agréable lac pour parcourir les champs et les prairies qui agrémentent le voyage dans cette région de la Côte des dragons. Je découvre de charmants hameaux, puis la petite bourgade de Germehaut, un peu trop rurale à mon goût, mais dont les environs sont peuplés de ravissants oiseaux sauvages. Je m'installe dans la seule auberge du lieu, le Chaudron d'or, qui tire son nom de l'ustensile décoratif accroché au-dessus de la cheminée de la salle commune, et qui doit sa bonne réputation à son excellent ragoût de strige.

Quelques jours me suffisent pour recruter des hommes d'armes et un charretier qui m'accompagneront jusqu'au lac du Long bras. Après deux jours de voyage sans incident vers le sud, nous abordons des collines rocheuses et boisées. La roche est couverte d'une végétation basse, luxuriante, aux couleurs vives. Les derniers fermiers rencontrés nous ont conseillé d'éviter ces collines qui depuis toujours ont mauvaise réputation. De mémoire de fermier, rares sont les voyageurs qui les ont traversées et sont revenus s'en vanter.

Me fiant à ma grande expérience des voyages et des récits de taverne, je décide de ne pas tenir compte de ces contes pour enfants, et nous poursuivons droit vers notre but. L'objet de ma convoitise se trouverait dans une grotte, au cœur d'une antique cité en ruine bâtie à flanc de colline, sur le versant surplombant le lac. Il est difficile de progresser avec le chariot, que nous devons bientôt abandonner. Nous laissons également nos montures et poursuivons à pied.

En revenant bredouilles au chariot à la tombée de la nuit, nous découvrons les traces d'un carnage. Nos chevaux ont été tués et dépecés. Il n'en reste que les entrailles non consommables. Des traces de pas souillées de sang frais se dirigent vers le haut de la colline à l'opposé du secteur que nous avons exploré en cette fin d'après-midi. Notre chariot a été délesté de l'équipement que nous avons laissé, c'est à dire pelles, pioches et toutes nos provisions.

Jaren, un des gardes, pose des collets pour avoir de quoi manger au réveil. Nous assurons chacun notre tour de garde, rendus inquiets par le sort funeste des chevaux. Je profite de ma faction pour étudier la zone du massacre à la lueur d'une branche enflammée. J'y découvre une pointe de lance primitive avec une tête en pierre taillée.

Les traces de pas semblent humanoïdes mais il ne m'est pas possible de déterminer le nombre des créatures. Les mouches pullulent, se délectant du sang et des viscères.

Au matin, après avoir dégusté le lapin attrapé par Jaren, nous suivons prudemment les empreintes sanglantes laissées par des pieds nus. Kernin, le charretier, désire être indemnisé pour son cheval et le chariot qu'il doit abandonner. Je lui donne son dû et il nous quitte, retournant à Germehaut.

La végétation est épaisse ; nous nous frayons un chemin parmi des fougères de différentes tailles. Une sorte de lierre, dont les grosses racines horizontales menacent le marcheur inattentif d'une mauvaise chute, recouvre le sol. Des rochers de toute forme affleurent, dépassant de la végétation basse. Quelques arbres épars peinent à nous protéger du soleil montant. Un frisson me parcourt le dos quand je me rends compte que les oiseaux ne chantent plus. Killgard, qui progresse en tête, nous alerte. Il désigne un individu dont le corps, peint aux couleurs de la végétation, rend difficilement visible. L'homme n'est qu'à une dizaine de pas. Il agite un javelot de son unique bras et se fend d'un sourire édenté. Il ne porte qu'un pagne de feuilles tressées.

Killgard, l'épée en main, se rue sur l'individu qui prend la fuite, aussitôt suivi par Kern. Je reste en retrait avec mes deux derniers compagnons, Glenn et Richard. Après quelques instants, ne voyant pas les gardes revenir, j'observe les lieux et remarque que les rochers, partiellement couverts par la végétation, présentent des ouvertures. Serait-ce la grotte que je recherche ? Un cri retentit, puis un deuxième, puis plus rien. Nous nous adossons à un arbre et attendons. Une dizaine d'individus de petite taille, présentant pour la plupart des difformités, approche. Leur camouflage provient de tatouages aux motifs hypnotiques. Deux d'entre eux portent une épée longue. J'entends Richard s'écrier : « c'est l'épée de Killgard ! » Les autres portent des épieux ou des javelots primitifs. Certains s'en servent comme canne, faute de posséder deux jambes.

Au moment où ils se jettent sur nous, je lance le premier sort qui me passe par la tête et le sommeil terrasse les assaillants les plus proches. Les autres reculent pour s'entretenir dans une langue gutturale qui ressemble à une forme primitive de thorass, datant de plusieurs siècles. J'arrive à distinguer les mots « sorcier », « chaman » et « attendre ». Nous n'osons pas achever les victimes du sort et restons à observer. Il est difficile de distinguer nos adversaires quand ils sont immobiles, et encore plus difficile de les suivre du regard quand ils se

déplacent. Je me demande quel est cet enchantement lié à leurs tatouages.

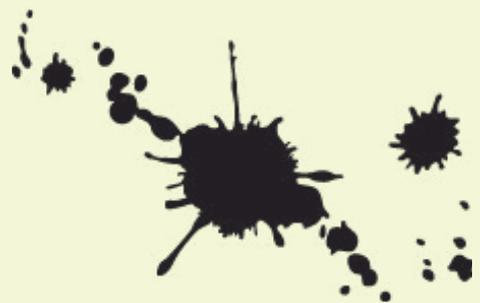
Soudain, un vieillard semble se matérialiser à quelques mètres de nous. Vêtu comme les autres, il porte en outre un collier en or sur la poitrine et se déplace à l'aide d'un bâton. Il nous fait signe de le suivre. Nous nous dirigeons vers ces gros rochers qui se révèlent être des cavernes composées d'une ou deux salles. Serait-ce le village que je recherche ? Nous nous arrêtons à l'entrée d'une grotte. Un vieux livre est posé sur un lutrin en fort mauvais état, protégé des intempéries par le surplomb de pierre. Le vieillard s'incline devant le livre, puis se tourne vers moi et essaie d'engager la conversation. Il explique que ses compagnons sont les descendants d'un peuple disparu et qu'ils vénèrent la magie. Il m'invite à examiner le livre. Celui-ci, dans un état de décrépitude avancée, ressemble à un grimoire. Je doute qu'il soit encore possible d'en tourner les pages sans le réduire en confettis. Les quelques enluminures encore à peu près intactes me font penser au livre de sorts d'un sorcier thayvien.

Je remercie l'ancêtre et m'enquiers de notre sort. Il explique que son peuple va nous donner le gîte pour quelques jours. Nous sommes en liberté surveillée : nous nous rendons compte que des indigènes ont été affectés à notre surveillance. Bien que nous ne les voyions pas toujours, nous savons qu'ils ne sont jamais très loin. Au cours de la journée, nous découvrons qu'ils nous autorisent à nous déplacer tant que nous ne nous éloignons pas trop de la caverne du sorcier. Ils ont l'air simples ; je les distrais par des tours primitifs. Il ne devrait pas être difficile de s'échapper. Les armes des gardes leur ont été retirées, mais pas leurs armures de cuir. Je n'ai pas été fouillé. Je suis donc en possession de mes composantes de sorts et d'une dague que je cache dans ma botte.

On nous sert un repas de viande cuite à la broche – apparemment du cheval – puis, à la tombée de la nuit, à nouveau un ragoût de cheval accompagné de tubercules et d'épices. Enfin, on nous conduit à une caverne libre. Un garde reste devant la porte. Sans que je sache pourquoi, une douce torpeur m'envahit progressivement. Peut-être la fatigue ? Plus haut sur la colline, face à notre prison, nous entendons des lamentations et ce qui ressemble à des chants tristes. Je distingue dans la pénombre une procession encadrée par des torches qui disparaissent une à une, comme avalées par une énorme bouche. Finis les lueurs et les chants. Plus près de nous, en contrebas, les indigènes ont aménagé un espace avec un grand feu au-dessus duquel sont suspendues de vieilles marmites. C'est sans doute de là que viennent nos repas. Outre les guerriers, il y a des femmes et des enfants. Nombre de ces gens, vêtus de façon précaire, sont estropiés : soit il leur manque un membre, soit ils ont des excroissances. Les enfants les plus jeunes ne sont pas tatoués.

Les autochtones viennent de poser une broche pour faire rôtir quelque gros gibier sur des trépieds. Je n'arrive pas à l'identifier, mais le doute me pèse. Sa forme est humanoïde. Que font-ils donc cuire ? Il faut que je sache ! Je distrais l'attention de notre sentinelle, permettant à Glenn de le ceinturer tandis que Richard lui abat une grosse pierre sur le crâne. Richard récupère son épieu, puis nous nous dirigeons vers la zone éclairée par le feu de cuisson en espérant ne pas être vus. C'est bien une forme humaine qui est embrochée. Je comprends tout quand je vois un peu plus bas les armures de Killgard et de Kern. À côté d'un ru qui dévale à flanc de colline repose sur un lit de fougères le corps évidé de Killgard...

Pour nous soustraire au sort qui nous est réservé, nous nous éloignons le long de ce ruisseau naissant afin de rejoindre le lac. Je ne sais pas si c'est le festin organisé par nos hôtes ou les chants que nous avons entendus qui les a tenus à l'écart, mais nous sommes arrivés sans encombre sur la rive du Longbras. Suivre le ruisseau était rétrospectivement une bonne idée. J'ai encore l'esprit embrumé et mes mouvements me semblent saccadés. Mes deux derniers gardes ressentent les mêmes effets. Glenn s'est trouvé un gourdin en cours de chemin. Refusant de céder au sommeil qui nous accable, nous nous mettons en route vers le nord. Après une nuit de marche, nous avons la satisfaction de laisser derrière nous les collines et de retrouver la plaine. La langueur qui nous habitait finit par disparaître. C'est avec une joie non feinte que nous apercevons une ferme. Nous y trouvons le couvert et le logis, et nous nous accordons deux jours de repos avant de reprendre la route. J'en profite pour coucher nos aventures par écrit. Nous nous enquérons de Jaren, mais le fermier ne l'a pas vu passer. Nous partons de bon matin, avec quelques provisions offertes par notre hôte contre quelques pièces. Celui-ci a eu la gentillesse, en plus de nous cuisiner un savoureux tétas aux champignons, de nous indiquer la piste la plus proche pour rejoindre Germehaut. Vu l'équipement de notre compagnie, tout juste bon à effrayer les corbeaux, nous avons intérêt à ne pas faire de mauvaise rencontre. »





# L'écologie de l'aspis

## Notification d'explication

Source : Dragon magazine #260

**Interrogation :**  
que donnez-vous à un monstre insectoïde de deux mètres de haut qui veut faire affaire ?

**Notification de fait avéré :** tout ce qu'il désire.

**K**ARL LE BÛCHERON ÉTAIT ACCOUTUMÉ À LA SOLITUDE. Tous les matins, il quittait sa petite chaumière dans les bois, emportant dans un mouchoir propre un morceau de pain et du fromage pour son déjeuner, et sur son épaule, sa fidèle hache qui était son outil de travail. Il était accoutumé aux bruits de la forêt : le gazouillis des oiseaux, le babil des écureuils, jusqu'à son propre ahanement tandis qu'il abattait sa hache avec l'implacabilité d'un métronome. Il était accoutumé à l'odeur de la futaie : la saine fragrance des pins fraîchement coupés, la senteur capiteuse et boisée des troncs, jusqu'aux effluves de sa propre transpiration tandis qu'il peinait à sa tâche. Il était accoutumé à la faune des sous-bois : les tamias qui le surveillaient avec circonspection, les libellules qui vrombissaient autour de lui dans une sarabande de couleurs diaprées, jusqu'aux cerfs qu'il apercevait parfois dans le lointain.

Il fut donc surpris lorsqu'il vit s'approcher un beau jour un trio d'insectes géants.

Ces insectes ne ressemblaient à aucun de ceux qu'il avait jamais vus. Ne serait-ce que parce qu'ils marchaient debout sur leurs pattes arrières. Leur corps trapu était engoncé dans une carapace chitineuse rigide comme celle des scarabées, sauf que la leur était gris-blanchâtre, comme aucun scarabée de sa connaissance<sup>1</sup>. Ils lui firent un peu penser à des charançons avec leur rostre fuselé et leur paire d'antennes rabougries qui pointaient de part et d'autre de leur tête étroite – sauf que les charançons n'avaient pas pour habitude d'être aussi grands que lui – près de deux mètres.

Tout en grognant, Karl retira sa hache du tronc de l'arbre qu'il était

sur le point d'abattre – sa belle jeunesse était, hélas ! derrière lui – et la fit tourner dans une posture qu'il escomptait menaçante à l'égard des intrus insectoïdes. « N'approchez pas ! » les mit-il en garde.

« Napro chépa » acquiesça une des bestioles.

« Je ne plaisante pas » insista Karl, sa hache brandie à deux mains derrière les épaules, prêt à frapper si l'ennemi se rapprochait encore.

« Jeun'plé zant'pas » répondit le monstre docilement. « Napro chépa » opina un de ses compagnons.

Comme ils continuaient d'avancer, Karl asséna un coup de hache. Si l'insecte de tête avait été un tronc d'arbre, il aurait eu la satisfaction de sentir la lame mordre dans le bois jusqu'au cœur ! Mais pas cette fois. Presque

par  
**Johnathan M. Richards**

Illustration : Brad Mc Devitt

Traduction : Squilnozoz

nonchalamment, la créature se saisit du manche avec deux de ses pattes droites et l'arracha prestement des mains du bûcheron<sup>2</sup>. Celui-ci, désarmé, ne put rien faire pour empêcher les deux autres monstres de fondre sur lui. Il tenta bien de se défendre, mais qu'aurait-il pu faire avec ses deux bras contre les huit de ses adversaires ? Il se retrouva rapidement soulevé de terre, encadré par deux des insectes qui le tenaient chacun fermement par un bras, tandis que le troisième observait avec intérêt sa hache et l'arbre qu'il avait commencé de fendre. « Jeun'plé zant'pas » commenta-t-il d'un air entendu. Enfin, par un signal qui passa inaperçu du bûcheron<sup>3</sup>, le chef donna l'ordre du départ, et les trois insectes se remirent en route, emportant le vieux Karl avec eux.

Le trajet fut bref et sans histoires. En moins de temps qu'il n'en aurait fallu à Karl pour engloutir son déjeuner, les bestioles arrivèrent devant un trou creusés dans le sol de la forêt, dans lequel elles le laissèrent tomber. Glissant sur une rampe de terre, il atterrit dans une vaste salle souterraine. Il faisait noir, le seul éclairage étant dispensé par quelques faibles rayons de soleil s'étant faufiletés dans le puits oblique<sup>4</sup>. Avant que le bûcheron n'ait

eu le temps de reprendre ses esprits, il fut ceinturé par deux autres insectes surgis de l'obscurité, et bientôt rejoint par ses trois ravisseurs descendus à leur tour dans le puits. Tentant de se débattre, il laissa exploser sa frustration. « Baste ! Laissez-moi partir ! » L'insecte qui tenait la hache s'approcha, fixant l'humain de ses yeux à facettes. « Baste. » N'obtenant nulle réponse, il tenta « Jeun'plé zant'pas. Napro chépa. Lésé moipartir. » Karl, sentant la lassitude et le désarroi le submerger, se contenta de fixer à son tour son interlocuteur. Celui-ci soutint quelques instants son regard avant que, répondant à quelque nouveau signal imperceptible, les deux créatures qui encadraient le bûcheron ne l'emportassent plus profondément dans le nid.



L'ouvrier pénétra dans la chambre de la femelle pour rendre compte des événements. Comme toujours, les lieux étaient plongés dans une obscurité absolue, mais cela ne faisait aucune différence pour lui. Il percevait la présence de la femelle grâce à une odeur spécifique qui la distinguait entre tous. En outre, il sentait le liquide épais qui humectait les murs

et le sol suinter entre ses pattes<sup>5</sup>. Il fit son rapport dans son langage olfactif<sup>6</sup>. « Notification de fait avéré : Avons capturé un humain, conformément aux ordres.

– Sentiment de fort contentement : Bien. Interrogation : A-t-il été conduit à la chambre d'apprentissage ?

– Avis de réponse positive : oui.

– Ordre : Assimile son curieux mode de communication. Clarification : Trois ouvriers doivent apprendre cette langue. Donne instruction aux deux ouvriers qui étaient avec toi d'étudier aussi.

– Déclaration d'obéissance absolue : Ce sera fait.

– Sentiment de contentement : Bien. Ordre : Vaque. »



Les semaines qui suivirent furent éprouvantes pour les trois ouvriers. D'emblée, l'humain se montra peu coopératif. Comme il se sentait mal à l'aise dans l'obscurité, on lui ouvrit le panneau au sommet du tunnel vertical qui menait vers l'extérieur, pour laisser entrer le soleil. Il tenta aussitôt de s'évader, et il fallut le rattraper. En outre, il faisait la fine bouche, refusant d'ingérer des morceaux d'écorce ou

<sup>1</sup> L'armure chitineuse qui recouvre le corps des ouvriers aspis leur procure une excellente protection contre différents types de dégâts. Outre qu'elle leur confère une classe d'armure de 3, elle les immunise contre le froid et l'électricité et divise par deux tous les dégâts dus au feu.

<sup>2</sup> Chacun des six membres des ouvriers se termine par des « doigts » articulés. Ils disposent ainsi de quatre « mains » préhensiles lorsqu'ils se tiennent debout, ce qui leur permet de manier à la fois deux armes (en général des épées courtes ou des hachettes) et deux boucliers. Ils tiennent leurs deux boucliers d'un même côté du corps, et leurs deux armes avec les membres opposés (comme chez les humains, il existe des spécimens droitiers et des spécimens gauchers). Ils évitent de porter une arme et un bouclier du même côté du thorax, car les parades avec le bouclier perturberaient les mouvements de l'arme. Dans certaines circonstances, il leur arrive de renoncer aux boucliers pour se battre avec deux arbalètes. Dans ce cas, ils font feu chaque round avec une des arbalètes tandis qu'ils rechargent l'autre avec une deuxième paire de pattes.

Lorsqu'un ouvrier n'est pas armé, il frappe avec deux de ses pattes griffues à chaque round, infligeant 1-4 points de dégâts par coup.

<sup>3</sup> Les aspis communiquent entre eux à l'aide de phéromones émises par des glandes spéciales, qu'ils détectent grâce à leur odorat hyper-développé. Les humains, incapables de sentir la moindre effluve de ces

substances, sont hermétiques à cette « langue » olfactive. Toute communication n'est toutefois pas impossible, environ 5 % des ouvriers étant capables de parler une langue articulée – en général la langue commune locale.

<sup>4</sup> Les aspis construisent des nids souterrains peu profonds. En général, un tunnel d'entrée principal conduit à une salle centrale. De là s'étend un réseau primaire de galeries. Une d'entre elles rejoint les couveuses et les crèches pour les larves (un nid de taille moyenne comprenant généralement 1-3 œufs et 1-6 larves à un instant donné). Une deuxième galerie mène aux greniers où est stockée la nourriture, et une troisième, à la chambre de la femelle reproductrice – dont le rôle est le même que celui de la reine d'une fourmière. Des ouvertures latérales le long de ces passages donnent sur des galeries secondaires qui rejoignent des laboratoires et des petites zones de stockage où sont entreposés les boucliers, les armes et les trésors de la colonie – encore que les aspis ne connaissent généralement pas la valeur des pierres précieuses et des pièces de monnaie, qu'ils ne différencient pas des débris minéraux.

Aucune de ces salles n'est éclairée, hormis par quelques rayons de soleil qui filtreraient incidemment depuis la salle centrale. L'obscurité n'est pas un handicap pour les aspis, capables de manœuvrer grâce à leur ouïe et leur odorat, tous deux excellents (les ouvriers reçoivent l'équivalent de la compétence *combat aveugle*). Toutefois, la plupart des nids sont équipés de plusieurs « is-

sues de secours » – des tunnels verticaux qui rejoignent la surface via un panneau camouflé amovible, permettant d'éclairer la salle en contrebas lorsqu'il est écarté. Ces salles, en contact direct avec l'extérieur, sont généralement laissées vides afin d'être plus polyvalentes en cas de besoin. Au minimum un ouvrier monte en permanence la garde dans chacune d'elles pour prévenir toute intrusion ennemie.

<sup>5</sup> La femelle reproductrice d'une colonie d'aspis est unique, comme l'est la reine d'une fourmière. Les ouvriers et les larves sont tous de sexe mâle. Physiquement, la femelle ressemble aux larves ; on dirait un gros asticot de près de cinq mètres de long. Sa couleur blanc laiteux est le résultat d'une vie entière passée sous terre.

Quoique la femelle soit moins intelligente que les ouvriers, elle n'en décide pas moins de tous les aspects de la vie de la colonie. Elle formule des ordres simples que les ouvriers se chargent d'interpréter de manière à les exécuter au mieux. Les ouvriers sont toujours prêts à se battre jusqu'à la mort pour sauver la femelle car celle-ci, étant seule à ovuler, est indispensable à la survie du nid.

Bien qu'une femelle ne quitte jamais sa chambre (et par conséquent, n'ait quasiment aucune occasion de rencontrer des représentants d'autres espèces), elle n'en est pas moins tout à fait capable de se défendre. Dépourvue d'organes visuels, elle repère les intrus grâce à son odorat et les attaque avec ses mandibules disproportionnées, infligeant 3d6 points de dégâts. En

de la moisissure spécialement cultivée dans les greniers<sup>7</sup>. Même une fois qu'il eut fait comprendre à ses surveillants qu'il se nourrissait de chair animale, il dédaigna la viande d'un ouvrier mort qui lui fut apportée. Il refusait également de gratter les parois du nid pour trouver des vers de terre ou des coléoptères. En fin de compte, il sembla se satisfaire de fruits et de noix qui furent cueillis à son intention dans la forêt. Peu après le coucher du soleil, il advint que l'humain ferma les yeux et perdit connaissance. Quand les ouvriers vinrent vérifier qu'il était en bon état, il se mit à se débattre en hurlant. Les ouvriers s'étant écartés de peur de le blesser, il se roula en boule et perdit à nouveau connaissance. À l'issue d'un bref conciliabule, ses ravisseurs prirent le parti de le laisser seul un instant pour voir ce qui allait se passer. L'humain bredouilla quelques mots, changea plusieurs fois de position, se tournant et se retournant, pour finir par s'immobiliser. Il se mit alors à produire de curieux sons rythmiques avec sa gorge. Heureusement, lorsque le soleil revint et que la lumière du jour pénétra à nouveau dans la salle, il reprit conscience. Les ouvriers, un instant décontenancés par cette étrange particularité du métabolisme humain, se remirent à leur apprentissage<sup>8</sup>.

outre, elle sécrète un liquide blanc épais et corrosif qui recouvre son corps boursoufflé ainsi que les murs et le sol de sa chambre. Cette substance est capable de ronger le bois et le métal en un seul round. Au contact de la chair vivante, elle inflige 1d8 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle soit nettoyée. Les aspis sont immunisés à cet effet. Si la colonie est envahie, les ouvriers s'en enduisent les griffes avant de combattre, majorant ainsi de 1d8 points les dégâts infligés par leur première attaque réussie.

Si la femelle vient à périr, les ouvriers découpent une ouverture dans sa carapace pour extraire une substance chimique de son cerveau. Ils nourrissent une larve avec cette substance, provoquant un changement de sexe et stimulant une croissance accélérée. En l'espace d'un mois, la larve, qui a atteint la taille d'une femelle adulte, est en mesure d'assumer ses nouvelles responsabilités.

<sup>6</sup> Le langage olfactif des aspis permet de transmettre un grand nombre d'informations en peu de temps. Certaines phéromones remplissent la même fonction que des « mots », tandis que d'autres en infléchissent le sens, apportant des précisions circonstancielles. Par exemple, la phrase « L'ennemi attaque ! » serait restituée par une combinaison des « mots-odeurs » signifiant « ennemi » et « attaque », d'une phéromone « modifcatrice » précisant une temporalité présente, et d'une autre dénotant un caractère d'urgence. Lorsqu'un ouvrier apprend un langage parlé, il a ten-

Les cours de langue connurent un début laborieux, mais petit à petit les ouvriers assimilèrent un vocabulaire de base et apprirent à assembler les mots entre eux. Au début, ils se contentaient de répéter tout ce que disait le vieux bûcheron, ce qui avait le don de l'irriter. Toutefois, après qu'il eut compris que ses ravisseurs ne lui voulaient aucun mal et attendaient seulement de lui qu'il leur parle dans sa langue, leurs progrès se firent plus réguliers. Karl donnait presque l'impression de prendre à cœur son rôle de professeur, comme s'il se rendait compte que plus vite il aurait terminé, plus vite il recouvrerait sa liberté. Curieusement, il sentait se développer en lui un attachement croissant pour le trio d'insectes. Il éprouvait du respect pour l'application qu'ils mettaient à enrichir leurs connaissances.

Quant aux ouvriers, c'étaient de bons élèves. Comment aurait-il pu en être autrement ? Leur souveraine leur ayant ordonné de s'instruire, ils s'instruisaient. Ils y consacraient toute leur énergie.

Après avoir appris les mots désignant les parties du corps (aussi bien du leur que de celui de Karl), puis ceux désignant les éléments de la chambre d'apprentissage (« roche », « terre », « puits », « tunnel », « trappe d'éva-

lution », « cafard », « humain », « homme » et « Karl » – ces trois derniers substantifs étant source de confusion pour les ouvriers qui ne comprenaient pas le concept de nom individuel et les utilisaient donc indifféremment<sup>9</sup>), les élèves se mirent à apporter d'autres objets pour que Karl les identifie. Par exemple, il leur disait « Ceci est une hache », et ils opinèrent flegmatiquement, hochant la tête en répétant « Une hache. Ceci est une hache. » ou « Ceci est une hache. Je ne plaisante pas. »

Plus tard, le vieil humain eut recours au mime pour tenter de retranscrire un grand nombre de notions telles que « grand », « petit », « vieux », « jeune », « manger », « boire », « dormir », « chasser » et ainsi de suite. Les insectes, qui semblaient intrigués par ce manège, imitaient souvent les gestes et les attitudes du bûcheron en même temps qu'ils répétaient ses paroles. Finalement, les ouvriers emmenèrent leur hôte / prisonnier / professeur faire une visite du nid. Dans les greniers, ils apprirent les mots « champignon », « moisissure » et « saloperie dégueulasse » – sans pleinement assimiler la différence entre les trois. Dans la couveuse, ils apprirent à dire « œuf », « bébé » et « éclore ». Karl dut mimer ces deux dernières notions pour se

tunnels menant vers l'extérieur car la moisissure ne se développe que dans l'obscurité.

<sup>8</sup> Les aspis ne dorment pas. Ils doivent toutefois se reposer quelques heures chaque jour. Pour cela, ils restent simplement immobiles, dépensant un minimum d'énergie, tandis que leur organisme expulse les toxines accumulées. Comme tous les insectes, les ouvriers aspis n'ont pas de pupille (les larves et la femelle n'ont même pas d'yeux). Ils restent donc conscients de ce qui se passe dans leur champ de vision lorsqu'ils se reposent (encore qu'il y ait bien plus de chances qu'ils repèrent quelqu'un qui approche grâce à leur odorat ou leur audition que grâce à leur vue, celle-ci étant légèrement plus faible que celle d'un humain). Leurs yeux à facettes étant conçus pour détecter le mouvement, un voleur qui tente de passer inaperçu d'un ouvrier aspis grâce à son talent de *dissimulation dans l'ombre* bénéficie d'un bonus de +10 % – pour autant qu'il se déplace hors de portée de l'odorat du monstre.

<sup>9</sup> Les aspis ne comprennent pas le concept d'identité – un ouvrier est un ouvrier et vice-versa. Ils n'ont pas de nom individuel, et encore moins de personnalité propre. À l'échelle du nid, la vie d'un ouvrier en particulier n'a pas d'importance, puisque chacun peut prendre la place d'un autre sans difficulté. Cela ne signifie pas pour autant que tous les ouvriers soient rigoureusement identiques. Au sein du nid, diverses tâches doivent être menées à bien. Tous les

faire comprendre. Pendant que ses élèves étaient en train de répéter, deux fourmis géantes firent leur entrée, palpèrent délicatement les œufs avec leurs antennes graciles, en retournèrent quelques-uns, puis sélectionnèrent un des plus gros. De concert, elles entreprirent de le traîner le long d'un couloir étroit qui menait à une des crèches<sup>10</sup>.

Emboitant le pas des fourmis géantes et de leur précieuse cargaison, les ouvriers apprirent accidentellement le sens des mots « vomir », « avoir la gerbe » et « puanteur » lorsqu'ils demandèrent à Karl des éclaircissements quant à son comportement en arrivant dans la crèche<sup>11</sup>. Ils prirent rapidement la décision de poursuivre la visite dans un autre secteur.

Malgré tout, bon an mal an, les ouvriers continuaient de progresser. Un beau jour, ils décrétèrent qu'ils avaient appris tout ce qu'ils pouvaient sans sortir du nid. L'un d'eux se dirigea vers la chambre de la femelle pour faire un compte-rendu de l'évolution du projet.

« Notification de fait avéré : Trois ouvriers ont appris à parler le langage des humains autant qu'il est possible dans le nid.

– Sentiment de bien-être : Bien.  
Ordre : Amène-moi l'humain.

– Déclaration d'obéissance absolue : Ce sera fait. » L'ouvrier prit congé pour reparaître peu de temps après en compagnie de Karl. Le duo resta à l'extérieur de la chambre afin que l'humain ne fût pas exposé aux sécrétions acides. Écarquillant les yeux, Karl s'exclama : « Crénom ! Elle est aussi grosse qu'une vache ! »

« Avis d'intention : Je vais interroger l'humain, déclara la femelle dans son

ouvriers sont capables de s'acquitter de chacune d'entre elles, mais certains se « spécialisent », par exemple dans la défense, la construction, la communication orale avec les humains et les humanoïdes, l'exploration, la culture des moisissures dans les greniers, l'élevage des larves dans la crèche, la récolte de nourriture, et même dans l'approvisionnement en nourriture de la femelle. Un ouvrier spécialisé émet une phéromone spécifique qui identifie son domaine d'expertise. Ainsi, une odeur synonyme de « éleveur de larves » ou de « récolteur de nourriture » est ce qui se rapproche le plus d'une identité propre. Toutefois, tous les ouvriers n'ont pas une telle odeur spéci-



*Les insectes se rapprochèrent, fixant l'humain de leurs yeux à facettes. « Baste. Lésé moi-partir. »*

langage-odeur. Ordre : Tu traduiras.

– Avis de compréhension : Compris.

– Interrogation : D'où vient son arme ? »

L'ouvrier se tourna vers Karl pour demander : « D'où vient ton arme ?

– Je l'ai achetée au village.

– Achetée ? Qu'est achetée ?

– Je l'ai payée. Avec de l'argent. Tu sais, quoi, des pièces. » L'ouvrier fixa l'humain sans comprendre. « Je l'ai... échangée contre des morceaux

de métal.

– Qu'est village ?

– Village, bah... un nid d'humains. »

L'ouvrier repassa au langage-odeur. « Avis de confusion partielle : Il l'a obtenue dans son nid en échange d'un objet ayant de la valeur.

– Interrogation : Y a-t-il d'autres armes semblables dans son nid ?

– La femelle demande D'autres haches dans le village ?

– Oui.

fique, et même quand c'est le cas, il y a peu de chances que celle-ci suffise à identifier un individu en particulier – un nid pourrait par exemple abriter trois « éleveurs de larves » et sept « récolteurs de nourriture », chacun étant interchangeable.

<sup>10</sup> Les nids d'aspis comprennent souvent 1-10 fourmis géantes (voire 10-100 dans les plus grandes structures). Ces insectes sont des prises de guerre, volées alors qu'elles n'étaient encore que des œufs lors du raid d'une fourmière. À la naissance, elles s'attachent à la femelle de la colonie, croyant à tort qu'il s'agit de leur reine. Elles sont capables de comprendre les concepts les plus simples véhi-

culés par les phéromones, en tout cas assez pour obéir aux ordres émanant directement de la femelle. Toutefois, étant vulnérables aux sécrétions acides émises par cette dernière, elles ne peuvent pas pénétrer dans sa chambre. Elles sont généralement utilisées pour récolter de la nourriture, s'occuper des œufs et défendre le nid en cas d'invasion. Il s'agit toujours de fourmis soldats ou ouvrières, jamais de reines. Les aspis doivent donc régulièrement voler de nouveaux œufs pour renouveler leurs effectifs de fourmis esclaves.

<sup>11</sup> Les larves d'aspis ressemblent à des asticots géants blancs ou rose pâle. N'ayant ni yeux ni oreilles à ce stade de leur développement, elles sont aveugles et sourdes. Elles

– Notification de réponse positive : Oui.

– Interrogation : Qu'accepteraient-ils en échange des armes ? Explication : Grâce à des armes métalliques, les ouvriers pourraient protéger le nid plus efficacement. »

Après quelques instants de réflexion, l'ouvrier reprit : « La femelle demande Qu'échangent les humains ? Cafards veulent acheter des haches pour le nid. »

« Qu'est-ce que j'en sais ? Il faudrait demander au forgeron. »

L'ouvrier, après s'être fait expliquer ce nouveau concept, retranscrit : « Avis d'interprétation possible : L'humain est incertain. Il suggère que nous demandions au fabriquant d'armes de sa colonie.

– Ordre : Rends-toi au nid des humains pour informations complémentaires. Interrogation : La présence de l'humain serait-elle utile pour communiquer avec les congénères de son nid ?

– Avis de réponse résolument positive : Oui ma reine reproductrice. Notre maîtrise du langage-bruit est imparfaite.

– Ordre : Alors emmène-le avec toi. Les deux autres ouvriers resteront ici. Si tu es tué, je ne veux pas devoir tout recommencer. Vaque maintenant.

– Déclaration d'obéissance absolue : Ce sera fait, ma reine. » L'ouvrier se tourna vers Karl : « Allons à ton village maintenant. »

« Loués soient les dieux ! » conclut ce dernier.

Karl fut ébloui par la lumière du jour. C'étaient les premiers rayons de soleil qu'il voyait depuis plus de trois se-

maines. Derrière lui, l'ouvrier camoufla l'entrée du puits d'évacuation puis se dressa sur ses pattes arrière et lui emboîta rapidement le pas. « Conduis le cafard à ton village » dit-il.

« On fait d'abord une pause à ma bicoque, répondit l'humain. J'ai besoin d'un bain et d'un repas décent avant de t'emmener où que ce soit. » La femelle ne lui ayant pas spécifié de contrainte temporelle, l'ouvrier haussa mentalement les épaules et suivit le bûcheron jusqu'à sa petite maisonnée dans les bois.

« Une bicoque est un petit nid humain, commenta-t-il en arrivant. Je comprends. Qu'est bain ? »

« Un nettoyage à l'eau. Frotter pour enlever la crasse du corps. Laisse tomber. » L'ouvrier ajouta mentalement cette pratique à la liste des habitudes humaines irrationnelles, comme celles de prier des dieux invisibles<sup>12</sup>, de ronfler ou d'évacuer des déchets liquides de leur organisme<sup>13</sup>. Pendant que Karl se dirigeait vers un tonneau rempli d'eau sur le côté de la bâtisse, l'ouvrier entreprit de jeter un œil à l'intérieur du nid d'humain.

Il n'y avait pas grand chose à voir : un lit, une couverture, une petite table, une commode en bois – autant d'objets inconnus de l'aspis qui n'avait aucune idée des impératifs mystérieux auxquels ils répondaient. En revanche, l'épée et le bouclier suspendus au mur au-dessus du lit lui étaient familiers car le nid en possédait plusieurs, récupérés sur les corps d'ennemis – tels des orques ou des gobelins – qui attaquaient parfois les ouvriers partis récolter de la nourriture dans la forêt. La femelle, toujours soucieuse du bien-

être de la colonie, désirait récupérer le plus possible d'objets semblables<sup>14</sup>.

En attendant que Karl sorte de son bain, l'ouvrier examina les armes tout en rongant nonchalamment la couverture du bûcheron.



« À partir de maintenant, c'est mieux que tu me laisses causer » suggéra Karl tandis qu'ils approchaient du village.

En fait de village, Bois-pelé n'était guère plus qu'un hameau. On y trouvait une auberge, deux tavernes, un forgeron, quelques maisonnettes, et pas grand chose d'autre. L'échoppe du forgeron était fermée. Karl, qui n'en fut pas surpris, se dirigea vers la taverne la plus proche. En cette fin d'après-midi, les rues étaient vides, aussi fut-ce un âne attaché à un poteau qui remarqua le premier l'arrivée de l'aspis. Paniqué par l'odeur inhabituelle de cette créature, il se mit à braire à pleines dents. Le monstre, ayant reçu un plein effluve de l'odeur du mammifère apeuré, la répliqua par une émission de phéromones appropriées. L'âne, immédiatement convaincu que tout danger était écarté, s'ébroua puis se tint tranquille.

« Je me disais bien que je te trouverais ici, Aegon, dit le bûcheron en passant la tête par la porte. Sors voir une minute. Il y a quelqu'un que je voudrais te présenter. »

Aegon termina sa bière d'un trait puis s'essuya les lèvres du dos de la main avant de se lever de son tabouret. Il adressa un clin d'œil à sa femme Daphnia qui, l'air morose, faisait

disposent toutefois déjà d'un odorat hautement développé qui leur permet de trouver de la nourriture comestible dans leur bassin. Un nid contient entre une et six crèches, chacune pouvant accueillir jusqu'à dix larves à un instant donné. Le sol des crèches est creusé en forme de piscine peu profonde entourée d'un muret étroit. Ces bassines font également office de fosses à ordures ; les ouvriers y jettent les rebuts de nourriture et d'autres déchets. La puanteur est telle que toute créature, hormis les aspis et leurs fourmis géantes esclaves, doit effectuer un jet de protection contre le poison dès l'instant où elle entre dans une crèche. En cas d'échec, elle est prise de violentes nausées qui perdurent tant qu'elle reste à portée de l'odeur. Accessoirement, cette tolérance qu'ont les aspis pour les odeurs puissantes les immunise au sort de nuage puant (et à tout

sort similaire).

Les larves ont un appétit insatiable. Elles passent leur temps à manger et grossissent constamment au cours des trois ou quatre premiers mois de leur existence jusqu'à atteindre une longueur de deux mètres. À ce moment, guidée par son instinct, une larve rampe par-dessus le muret qui entoure sa crèche et commence sa métamorphose. Après quelques jours, parvenue à la taille d'un ouvrier adulte, elle s'extrait de sa carapace larvaire externe, rejette cette coque devenue inutile dans la bassin et quitte la crèche pour remplir les tâches usuelles des ouvriers. Les restes de la coque sont dévorés par les autres larves.

<sup>12</sup> Les aspis n'adhèrent à aucune religion. Ce sont des esprits pragmatiques qui ont du mal à croire en une chose qu'ils ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir. Les

femelles et les larves ne se soucient que de manger. Quant aux ouvriers, il n'ont besoin d'autre dieu que leur femelle.

<sup>13</sup> Les déjections des aspis prennent la forme de petites fientes blanches qu'ils expulsent par leur abdomen. Leur système digestif – très efficace – recycle tous les liquides (qui ne sont pour la plupart que des sous-produits des aliments solides qu'ils ingèrent – il est très rare que ces créatures soient amenées à boire de l'eau).

<sup>14</sup> Le niveau technologique des aspis est relativement primitif. Ils savent tresser des objets simples en osier ou construire des boucliers en bois. Ils taillent souvent des lances et des javelots dans des branches ou des troncs d'arbre assez longs et droits. En revanche, la métallurgie leur étant inconnue, ils sont dépendants des prises de guerre ou du troc pour obtenir des objets en métal.

le service au bar. Celle-ci continua à vaquer à sa tâche sans sembler lui prêter attention. « Comment en est-on arrivé là ? se dit Aegon. Nous qui étions si proches. »

Le forgeron sortit dans la rue, une réplique mauvaise aux lèvres. Mais il n'eut jamais l'occasion de la proférer. Lorsqu'il aperçut l'insecte blanc-gris qui se dressait derrière Karl, ses mâchoires tombèrent de stupéfaction.

« Aegon, je voudrais te présenter... euh, fichtre, j'imagine qu'il n'a pas vraiment de nom. »

L'aspis lui vint courtoisement à l'aide. « Je suis un cafard. »

Aegon le fixa bouche bée.

« Tu es un Karl, poursuivit l'insecte.

– Non, c'est moi Karl. Lui, c'est Aegon.

– Ai-gon. Aegon. Aegon est un humain. Karl est un humain.

– C'est ça.

– Je suis un cafard.

– Écoute, vieux, je croyais qu'on était d'accord. C'est moi qui cause.

– Qu'est-ce que c'est que ces histoires ? » Le choc rendait encore la voix du forgeron incertaine.

« Ce cafard ici présent aimerait acheter des haches. Il voudrait savoir contre quoi tu les lui échangeais.

– Des haches ? Les haches coûtent une pièce d'or, tu sais bien.

– Non, il ne veut pas vraiment les acheter. Il voudrait faire du troc.

– Qu'est-ce qu'il propose ?

– Bonne question. Karl se retourna vers l'ouvrier. Qu'as-tu à proposer à Aegon en échange de haches pour ton nid ? »

L'aspis réfléchit. « De la nourriture. Avons beaucoup de champignons et de saloperie dégueulasse en réserve.

– Qu'est-ce qu'il raconte ? s'étonna le forgeron.

– Non, laisse tomber. Quoi d'autre ?

– La poisse.

– Quoi, la poisse ?

– La poisse blanche de la femelle. »

Aegon adressa au bûcheron un regard interrogatif. « Ils ont plein d'un truc gluant qui ronge la chair, le bois, le métal ou n'importe quoi d'autre. »

« Et qu'est-ce que tu veux que j'en fasse ? »

Karl fronça les sourcils. « Mouais, quoi d'autre ? »

– Esclaves. Avons beaucoup de fourmis géantes. Sommes prêts à échanger contre des haches.

– Mais qu'est-ce que je pourrais bien faire d'une fourmi géante ?

– Elles sont utiles. Elles veilleront sur tes œufs et les aideront à éclore et à devenir des bébés bien gras. Elles sont bonnes à manger aussi.

– Ouh là ! Ça ne fonctionne pas comme ça chez les humains, commenta Karl.

– Pas question, confirma Aegon.

– Fabriquons des produits chimiques, suggéra l'ouvrier.

– C'est-à-dire, des produits chimiques ? demanda le forgeron. Comme des potions, tu veux dire ?

– Potions ? Qu'est *potions* ?

– De la magie, expliqua Karl. On boit la potion et il se produit quelque chose de magique. Par exemple on peut voler, ou on devient invisible, ce genre de trucs.

– Cafards ne connaissons pas *magie*. Mais fabriquons beaucoup de produits chimiques<sup>15</sup>. Pouvons attirer les rats ou les faire fuir. Pouvons faire vomir Karl. Pouvons faire sentir une créature comme une autre. Pouvons provoquer une attraction entre deux créatures. Pouvons faire...

– Attends voir. Comment ça, une attraction entre deux créatures ? Comme un philtre d'amour, c'est ça ? »

L'ouvrier leva les yeux vers Karl dans l'espoir d'une explication. Sans tenir compte de l'insecte, celui-ci s'adressa directement au forgeron : « Tu ne crois pas si bien dire. Ces cafards peuvent te concocter une potion qui fera tomber toutes les femmes à tes genoux. »

Aegon se massa pensivement les mâchoires. « Même Daphnia ? Tu crois que ça marcherait sur elle ? »

Karl sourit de toutes ses dents. « Dis voir, Aegon, tu aimerais bien rallumer la flamme dans ton couple, c'est ça ? Cette potion, c'est pile ce qu'il te faut. Vous serez à nouveau comme deux jeunes mariés. Alors, qu'est-ce que tu en dis ? Ça vaut combien de haches ?

– Dix.

– C'est trop peu.

– Vingt.

– Tu te moques de moi. On ferait peut-être mieux d'aller voir la concurrence, le cafard et moi. Je suis sûr qu'il y a dans la cité des forgerons qui savent flairer une bonne affaire. Allez, sans rancune, Aegon.

– Cité ? Qu'est *cité* ?

– Un grand nid d'humains. Plus grand qu'un village.

– Pas si vite ! les retint Aegon. Combien de haches il vous faut ? »

Karl et l'aspis tinrent un bref aparté. Le bûcheron estimait la population du nid à une douzaine d'ouvriers ; l'aspis confirma qu'ils étaient quinze. Il leur fallait deux haches chacun, plus quelques-unes pour les larves sur le point de se métamorphoser. « Quarante haches. Ni plus ni moins. »

Aegon prit le temps d'une intense réflexion. Cela faisait beaucoup de travail. Il avait douloureusement conscience de ne pas avoir quarante haches en magasin. Il tourna la tête vers l'auberge, pensa à sa femme qui

<sup>15</sup> Bien que les aspis ne connaissent pas le concept de magie, leur expertise de la combinaison de réactifs naturels leur permet de reproduire quasiment n'importe quelle odeur, y compris celles que les humains ne sont généralement pas capables de percevoir à un niveau conscient. Ces « potions non magiques » peuvent avoir toutes sortes d'effets. Il en existe qui attirent ou repoussent certaines

espèces animales. Ainsi, une forme de représailles privilégiée contre une ville qui aurait agressé une colonie d'aspis consiste à asperger ses murs avec un liquide jaune poisseux qui non seulement attire les rats et autres nuisibles, mais aussi les rend fous-furieux, les incitant à attaquer tout ce qu'ils rencontrent.

Pour pouvoir créer un composé actif sur un type de créa-

tures spécifique, un ouvrier doit avoir été plus ou moins directement en contact avec un de ses représentants. Il est par exemple incapable de synthétiser une odeur agissant comme un répulsif contre les gloutons tant qu'il n'a pas été assez proche d'un spécimen pour enregistrer son odeur spécifique.

s'affairait à l'intérieur. *Vous serez à nouveau comme deux jeunes mariés.*  
« Ça marche. » conclut-il.



L'ouvrier fit son rapport à la femelle dans le langage olfactif de son espèce.  
« Déclaration de réussite totale : J'ai pris des dispositions pour recevoir quarante haches en provenance du nid des humains.

– Interrogation : Que demandent-ils en échange ?

– Avis de perplexité : Une petite quantité de ce qu'ils dénomment philtre d'amour.

– Interrogation : Sommes-nous en mesure de produire ce qu'ils demandent ?

– Avis de réponse positive : Oui ma reine reproductrice. J'ai analysé les phéromones humaines qui interviennent dans le processus. Celles-ci peuvent être adéquatement reproduites dans un élixir.

– Ordre : Mets-toi à la disposition d'un ouvrier-chimiste pour qu'il synthétise cette préparation.

– Déclaration d'obéissance absolue : Ce sera fait.

– Déclaration de contentement : Excellent. Ordre : Quand le composé aura été synthétisé, échange-le contre les armes.

– Précision : Il me faudra de l'aide pour transporter un tel chargement, ma reine reproductrice.

– Consentement : Prends d'autres ouvriers pour t'aider.

– Déclaration de gratitude : Merci ma reine.

– Ordre : Quand nous aurons les armes, tu quitteras le nid.

– Avis de perplexité. » L'ouvrier émit des phéromones de confusion et de désespoir sans se révéler capable de formuler une phrase cohérente. Avait-il offensé la femelle ? Était-il banni ?

« Ordre : Calme-toi. Explication : J'ai décidé qu'un rapprochement avec d'autres nids d'humains serait profi-

table à la colonie. Par conséquent, tu vas parcourir le monde et prospecter. Il est peut-être possible de se procurer d'autres objets utiles. Tu vas les découvrir et les rapporter au nid. »

L'ouvrier retrouva le contrôle de sa voix-odeur. « Interrogation : Combien de temps serai-je parti ? »

« Incertitude : Autant qu'il faudra pour trouver des objets intéressants. »

La femelle cessa presque aussitôt d'émettre des phéromones indicatrices d'incertitude et poursuivit :

« Clarification : Entretemps, nous allons établir une relation commerciale suivie avec le nid d'humains. Il est possible qu'ils nous fournissent d'autres objets métalliques que nous connaissons déjà. Il nous faut des boucliers, par exemple. Agacement : Il suffit ! Vaque à tes devoirs. »

« Déclaration d'obéissance absolue : Ce sera fait. » L'odeur de leurs derniers échanges flottait encore dans la chambre de la femelle lorsqu'il prit congé<sup>16</sup>. Venait-il de lui parler pour la toute dernière fois ? Ce n'était pas impossible – qui sait quels dangers l'attendaient, seul dans un monde qu'il connaissait à peine ? Mais la femelle était la femelle ; il ne pouvait déroger à ses ordres. En se dirigeant vers le laboratoire, il se préparait mentalement à ses tâches à venir.



L'ouvrier regardait le Karl appelé Aegon, forgeron de Bois-pelé, faire le compte des haches devant son échoppe et les confier aux multiples pattes des trois congénères qui l'avaient accompagné. Satisfait qu'il n'en manquât aucune, il se sépara de la fiole de composé qu'il avait aidé à produire.

« Verse ça dans la nourriture. Donne la nourriture au partenaire. »

Aegon, satisfait, se frotta les mains et prit la fiole. « Ce fut un plaisir de traiter avec toi » dit-il avant de repartir à grands pas vers la taverne.

L'ouvrier se tourna vers ses comparses. « Ordre : Retournez au nid et donnez les armes à la reine.

– Interrogation : Tu ne rentres pas avec nous ?

– Avis de réponse négative : J'ai d'autres ordres.

– Acquiescement : Il faut toujours obéir à la reine reproductrice.

– Approbation : Il faut toujours obéir à la reine reproductrice. Déclaration de tristesse : Le nid me manquera. »

Les insectes repartirent sur le chemin de terre de Bois-pelé. En les regardant s'éloigner, l'ouvrier ne put s'empêcher de commenter dans le langage-bruit des humains : « Je ne plaisais pas.

– Allez, courage ! le réconforta Karl.

Tu seras de retour dans ton nid avant même de te rendre compte que tu es parti, avec tout un tas d'histoires à raconter à tes petits copains cafards. Et dans l'immédiat, pense au monde infini qui attend que nous l'explorions.

– Tu m'accompagnes ?

– Tu parles, Charles ! Je ne suis peut-être plus le preux guerrier d'autrefois, mais je sais toujours me défendre avec une hache en cas de coup dur. Et tu peux me croire, j'ai des tonnes de choses à te montrer ! Tu n'en croiras pas tes yeux quand tu verras la cité – le gros nid d'humains. Je te montrerai les boulangeries ! les arènes ! la place du marché ! On pourrait même faire un tour en bateau. Tu vas adorer !

– Tu m'aideras à comprendre le langage-bruit encore mieux ?

– Plutôt deux fois qu'une !

– Bien. Alors qu'est *traiter* ? Qu'est *copains* ? Qu'est *infaillible* ? Qu'est *boulangerie* ? Qu'est *arène* ? Qu'est *marché* ? Qu'est *bateau* ? »

Karl soupira en dodelinant de la tête, et tous deux se mirent en route vers la cité.



***Vous pouvez enrichir  
votre campagne en  
introduisant un  
PJ aspis !***

<sup>16</sup> Les phéromones que produisent les aspis lors de leurs « dialogues » mettent une minute ou deux avant de se dissiper.

En pénétrant dans une salle, un ouvrier est donc capable de reconstituer une conversation qui vient de s'y dérouler.

## L'aspis comme classe de personnage

L'ouvrier aspis peut devenir un personnage fascinant pour des joueurs amateurs de roleplay exigeant. À l'exception des thri-kreens du monde de Darksun, les univers d'AD&D n'offrent quasiment aucune opportunité de jouer des insectes.

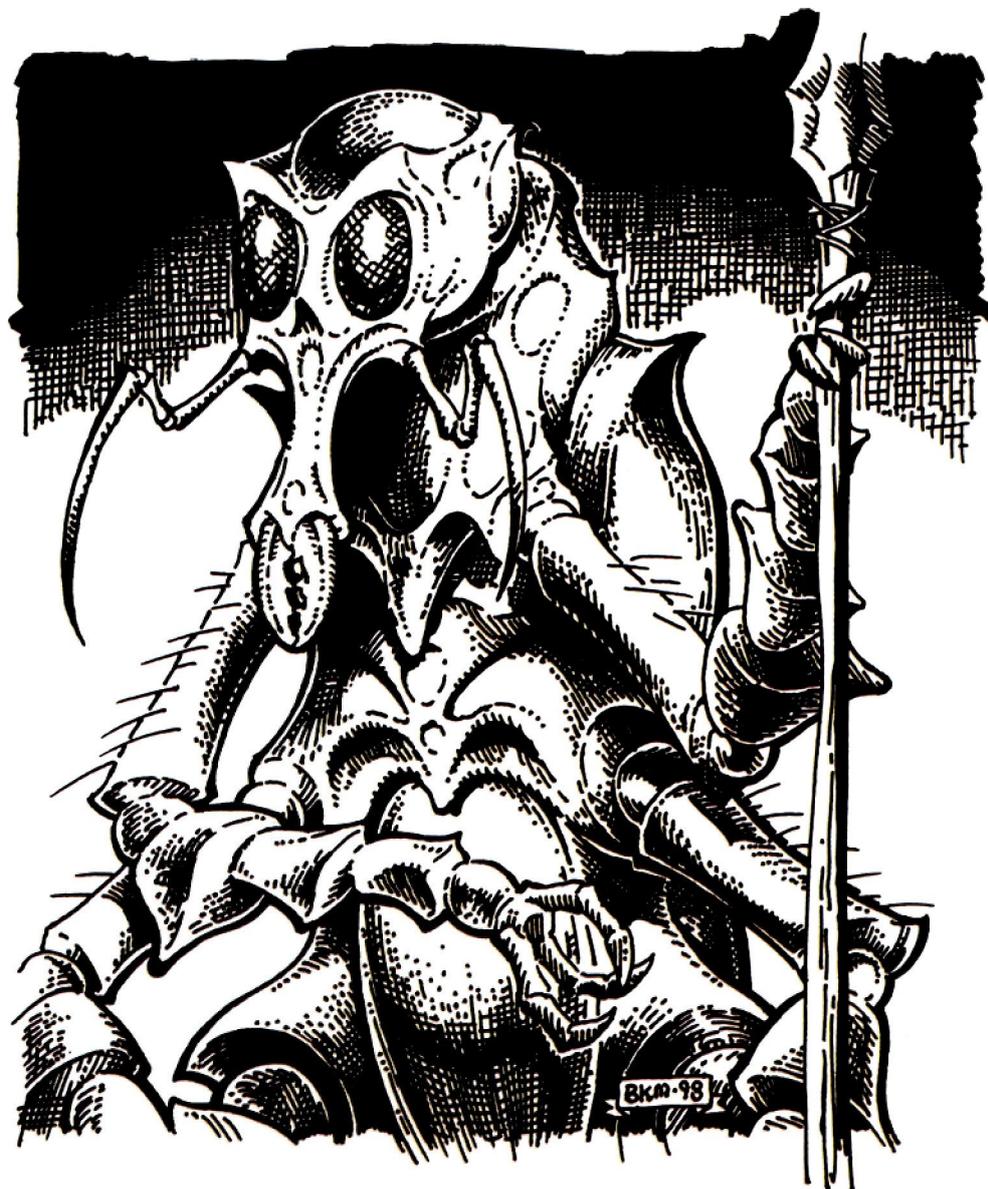
Vous trouverez dans cette section une description de l'ouvrier aspis dans un format proche de celui présenté dans le *manuel complet des humanoïdes*. Outre les options détaillées dans ledit guide, elle comprend une liste expérimentale de profils accessibles aux PJ aspis. Ces profils s'inspirent du *manuel complet du guerrier* (MJSR1), du *manuel complet du voleur* (MJSR2) et du *manuel complet des humanoïdes* (MJSR10). Il ne s'agit que de suggestions ; le MD est libre de refuser certains profils ou d'en créer d'autres dans le cadre de sa campagne.

**Modificateurs aux caractéristiques :** bonus de +1 au score de constitution, malus de -1 au score de charisme.

### Scores minimum et maximum

Caractéristique	min	max
Force	6	18
Dextérité	3	18
Constitution	8	19
Intelligence	13	18
Sagesse	3	18
Charisme	3	15

Dans le *Bestiaire monstrueux appendice 5 – Greyhawk*, l'ouvrier aspis standard est crédité d'un score d'intelligence de 11-12. Il est vraisemblable que seuls les spécimens ayant une intelligence supérieure sont envoyés explorer le monde étranger au nid. Il existe évidemment des ouvriers ayant un score d'intelligence inférieur à 13, mais seuls ceux qui atteignent ou dépassent cette valeur remplissent les conditions pour devenir des PJ. Dans le même ordre d'idée, et bien que le bestiaire monstrueux n'indique rien à ce sujet, on peut supposer que le ro-



*Vous pouvez enrichir votre campagne en introduisant un PJ aspis.*

buste corps chitineux des aspis serait incompatible avec un score de constitution inférieur à 8. Enfin, étant donné que l'idée qu'il puisse exister des insectes intelligents et doués de parole met la plupart des gens mal à l'aise, le score de charisme d'un PJ aspis est limité à 15.

Classe	Niveau maximal
<i>Combattant</i>	
Guerrier	12
<i>Roublard</i>	
Voleur	10

### Limites de classes

Les aspis sont incapables de maîtriser la magie, qu'ils ne comprennent pas. Étant trop pragmatiques pour croire aux dieux, ils ne peuvent pas non plus recevoir de

sorts cléricaux. En outre, il leur est très difficile de saisir le concept de langue écrite, sans même parler d'une langue écrite apte à retranscrire des sorts. Un aspis en présence d'un sort de mage consigné sur un parchemin serait plus susceptible de le manger que d'essayer de le déchiffrer.

La plupart des PJ aspis ont vocation à devenir des guerriers, car ces créatures sont naturellement aptes au combat. Il peut arriver que leur intérêt pour certaines aptitudes les oriente vers la classe de voleur, mais ils ont alors tendance à privilégier les talents utilitaires – comme *détection des pièges* ou *désamorçage des pièges* – plutôt qu'à apprendre à subtiliser les biens d'autrui.

**Ajustements raciaux aux talents de voleur**



Considérez que votre PJ aspis a reçu pour instruction d'explorer le monde extérieur.

VT 15 % CS +10 % T/DP +5 %  
DB +10 % LL 10 %

Leur sensibilité accrue rend les aspis capables de percevoir les bruits plus facilement que les humains. Ils sont légèrement plus capables de détecter et de désamorcer les pièges que ces derniers en raison de la présence de tels mécanismes dans leur vie de tous les jours. Les différents accès au nid sont en effet souvent protégés par de nombreux pièges. Il s'agit en général de dispositifs primitifs, comme des éboulements ou des fosses, aussi le MD pourra-t-il choisir de n'accorder ce bonus racial que pour des pièges peu sophistiqués. Les aspis n'utilisant pas de langue écrite, ils sont peu doués pour le talent de lecture

des langues. Ils ne peuvent pas marcher sur les surfaces verticales comme d'autres espèces d'insectes, mais avec un équipement approprié, ils sont tout à fait capables de grimper aux murs aussi bien que les humains.

#### Multi-classage

Un PJ aspis peut se biclasser guerrier / voleur.

#### Suggestions de profils

Les aspis prennent leurs responsabilités envers la colonie au sérieux, ce qui ne les empêche pas de se montrer très curieux et enthousiastes à l'idée d'enrichir leur compréhension du monde qui les entoure. Pour cette raison, ils choisissent souvent des profils en lien avec l'exploration, la protec-

tion ou le perfectionnement d'un talent particulier.

**Combattant** – barbaresque, sauvage, soldat (MJSR1), défenseur tribal, garde-mine, mercenaire (MJSR10).

**Roublard** – aventurier, éclaireur (MJSR2), chiffonnier, rat de tunnel (MJSR10).

**Dés de vie** : les aspis reçoivent leurs dés de vie en fonction de leur classe.

**Alignement** : les aspis sont traditionnellement neutres. Les PJ peuvent choisir n'importe quel alignement à condition de conserver au moins une composante neutre.

**Classe d'armure naturelle** : 3. Cette CA peut être améliorée grâce à des boucliers (un ouvrier peut manier jusqu'à deux boucliers simultanément) ou grâce à des protections magiques, mais un aspis ne revêt jamais d'armure. La CA d'un ouvrier qui porte un ou deux boucliers passe à 2.

**Antécédents** : les aspis sont aveuglément soumis à leur femelle. On part du principe qu'un PJ ouvrier a reçu l'instruction d'explorer le monde alentours et de faire un compte-rendu après une période de temps donnée. Il s'est préparé pour cette mission en apprenant au moins une des langues-bruit couramment parlées dans les communautés à proximité immédiate du nid, et en s'équipant d'armes appropriées. Il va de soi que tous les PJ aspis sont des ouvriers, et par conséquent, des mâles.

**Langues** : à sa création, un PJ aspis sait communiquer par l'émission de phéromones (sa « langue » maternelle). Il connaît en outre une langue parlée, en général le commun. On fait l'hypothèse qu'il a appris cette langue dans des circonstances similaires à celles de l'ouvrier de la nouvelle ci-dessus, mais c'est au joueur de décider de son degré de maîtrise. À lui de voir si cela l'amuse plus de s'exprimer

## L'écologie de l'aspis

par des phrases dans le style de « Ennemi approche » ou de « Notification d'urgence absolue : L'ennemi se rapproche ! » Un joueur désireux d'utiliser la structure du langage-odeur lorsque son PJ parle la langue-bruit trouvera des propositions de séquences dans la table ci-dessous.

**Suggestions d'interprétation :** les aspis font des personnages amusants à jouer, ne serait-ce qu'en raison de leur rareté. Ils possèdent un grand nombre de spécificités qu'il est improbable de rencontrer chez d'autres espèces.

Leur première particularité est leur langage olfactif. Celui-ci consiste en une émission de phéromones naturelles en réaction spontanée à certains stimuli. Il existe une phéromone pour véhiculer un sentiment de peur, une autre qui traduit le bonheur et la satisfaction, une autre pour l'inquiétude, et ainsi de suite. Étant donné que les aspis décryptent instantanément ces odeurs, un individu donné ne peut camoufler ses sentiments réels à ses congénères. Le concept de mensonge leur est donc inconnu. En terme de jeu de rôle, cette particularité peut avoir des applications intéressantes : imaginons qu'un voleur aspis ait fait les poches d'un de ses compagnons. Celui-ci, se rendant compte du larcin, s'écrie « Eh ! Qui est-ce qui m'a piqué mes pierres précieuses ? ». Il y a toutes les chances pour que l'aspis, incapable de la fermer, réponde « Aveu : c'est moi. » Avec le temps, le personnage pourra apprendre à tenir sa langue dans ce genre de situations, voire à mentir, mais il ne pourra s'empêcher de se mettre à table lorsqu'on lui posera une question directe.

De la même manière, tant qu'un aspis n'a pas intégré le concept de mensonge, il gobe absolument tout ce qu'on lui dit. Des PJ qui chargeraient leur camarade insec-

toïde de garder un chariot dans les faubourgs d'une ville tandis qu'eux-mêmes iraient faire des emplettes s'exposeraient à trouver à leur retour l'ouvrier les attendant seul, sans le chariot. À la question de ce qui s'est passé, il répondrait benoîtement : « Notification de fait avéré : Un inconnu est venu me dire que vous lui aviez donné le chariot. »

Enfin, les aspis, dont la société est dominée par les femelles, s'imaginent naturellement que c'est une norme universelle. Ils se soumettent spontanément aux personnages féminins, adoptent à leur égard l'attitude d'un subordonné – et s'adressent parfois à elles par « ma reine reproductrice », un titre honorifique, mais que peu de femmes sont susceptibles de reconnaître comme tel. À nouveau, ce comportement peut parfaitement évoluer lorsque l'aspis apprend que les autres espèces ne partagent pas toutes ses conventions sociales et ses règles de savoir-vivre.

**Avantages :** les aspis sont immunisés contre les attaques de froid et de foudre, et ne subissent que la moitié des dégâts dus au feu. Comme ils disposent de quatre membres antérieurs lorsqu'ils se tiennent debout, ils peuvent attaquer deux fois par round. Ils sont immunisés contre le sort de *nuage puant* et les sorts similaires, et reçoivent la compétence *combat aveugle* en bonus.

**Inconvénients :** Il est rare que les PJ aspis soient considérés d'emblée comme des créatures douées d'intelligence. Ils subissent un malus de +4 aux jets de réaction lorsqu'ils rencontrent un groupe d'humains, de demi-humains ou d'humanoïdes qu'ils ne connaissent pas encore (tableau 59 du guide du maître, page 120). De plus, ils ne peuvent porter d'armure. Enfin, pour préserver l'équilibre du jeu, les PJ aspis ne

sont pas capables de synthétiser de « potions non magiques ». On admettra que les ouvriers ayant cette spécialisation sont trop importants pour avoir le droit de quitter le nid pour des périodes prolongées.

**Compétences martiales :** le joueur choisit ses compétences initiales dans la liste suivante – épée courte, hachette, arbalète courte, javelot, épieu. Leur anatomie interdit aux aspis d'utiliser les armes à projectiles hormis l'arbalète.

**Compétences diverses :** *général* – dressage d'animaux (fourmi géante), maçonnerie, maîtrise des animaux (fourmi géante), météorologie, mines (MdJ), bombance, sens du danger (MJSR10) ; *combat-tant* – connaissance des animaux, endurance, pistage, pose de collets, survie (MdJ), combat à l'étroit, combat naturel (MJSR10) ; *roublard* – jonglerie (MdJ), intimidation, observation, sens du danger, viticulture (MJSR10).

Par Johnathan M. Richards



Le Dragon Magazine #260 dans lequel figure l'article original

# Table des modificateurs syntaxiques

Type de phrase	Modificateurs usuels
Question	Interrogation
Ordre	Ordre
Transmission d'informations	Notification de fait avéré
Expression d'une opinion	Avis d'opinion personnelle
	Assertion
Accord	Avis / notification de réponse (résolument) positive
	Accord (total)
	Consentement
	Acquiescement
	Approbation
Désaccord	Avis / notification de réponse (résolument) négative
	Avis de désaccord (total)
Flagornerie envers la femelle	Déclaration d'obéissance absolue
	Déclaration de soumission inconditionnelle (parfois aussi utilisé pour s'adresser aux individus féminins des autres races)
Explication / justification	Notification d'explication
	Explication
	Clarification
	Éclaircissement
	Avis d'intention
	Aveu
Incertitude	Avis de perplexité
	Avis de confusion (partielle)
	Avis d'interprétation (possible)
	Incertitude
Compréhension	Avis de compréhension
	Avis de certitude
Remerciement	Déclaration de gratitude
Irritation	Irritation
	Agacement
Satisfaction	Déclaration / Sentiment (global) de bien-être
	Déclaration / Sentiment de (fort) contentement
	Déclaration / Sentiment de satisfaction (absolue)
Fierté	Déclaration de réussite (totale)
Panique	Notification d'urgence (absolue)
Tourment	Déclaration de tristesse
	Déclaration de désespoir

Les termes entre parenthèses servent à graduer l'information transmise.

Cette table ne contient que quelques exemples de modificateurs possibles. Encouragez vos joueurs à en inventer d'autres pour refléter leurs émotions face aux situations étranges et inattendues auxquelles ils sont amenés à faire face à l'extérieur du nid.

# Systeme Optionnel de Faim

Par Jello195

## INTRODUCTION

Il arrive parfois qu'un groupe d'aventuriers doive pourchasser ses ennemis dans les confins de la terre ou dans d'immenses forêts. Lorsqu'ils ont vagabondé durant un moment dans les couloirs d'un donjon humide, les aventuriers ressentent souvent l'appel d'un autre type d'aventure ; l'aventure culinaire.

Malheureusement le système d'AD&D2<sup>®</sup> est plutôt réservé sur le sujet de la faim des personnages, et son interprétation repose en grande partie sur les épaules du MD, qui (il faut le dire) a déjà plusieurs choses à gérer. Et bien voici un système optionnel qui va donner la possibilité à ceux qui le désirent d'alléger la tâche du MD en permettant aux joueurs de gérer eux-mêmes la faim de leur personnage.

Ce système est pensé notamment pour les parties avec un ton survivaliste où les PJ devraient faire attention à leurs rations de nourriture mais peut s'adapter à un autre style de campagne. Si les joueurs ou le MD trouvent ce système trop lourd, je me permettrai de suggérer d'utiliser ce système qu'au moment de rentrer dans un donjon (grotte, forêt ou autre), après tout, les PJ ont généralement l'occasion de manger à leur faim en ville.

## RÈGLES DE BASE

Chaque race possède des Points de Famine (ou PdF). Chaque race possède un nombre quantitatif relatif à sa race – le facteur d'appétit (FA) – qu'elle déduit de ses PdF à chaque 12 heures en jeu, le nombre de base étant 12, pour les créatures qui ne seraient pas mentionnées ici. Lorsque ce nombre tombe sous les 80%, le PJ tombe en *état de famine* ce qui l'amène dans un niveau d'encombrement supérieur à celui dans lequel il était précédemment (cumulatif avec d'autres malus tel que la fatigue). Subséquemment à chaque fois qu'il perdra 20% de plus de ses PdF totaux, son niveau de famine augmentera faisant monter son niveau d'encombrement également. Si le PJ refait monter ses PdF il perdra un niveau d'encombrement. S'il atteint 0, il meurt de faim.

La mort par famine est comme la mort en combat, après un certain temps, le corps ne peut être réanimé (sauf en tant que zombi ou autre mort-vivant).

Pour pallier cette situation embarrassante, un PJ doit se sustenter régulièrement, d'où l'idée d'acheter des réserves de nourriture avant de partir à l'aventure.

Lorsqu'un aliment comestible est mangé, des Points d'Aliment (PA) vont s'additionner aux PdF restant au PJ. Il est possible de ne manger qu'une partie de l'aliment et de conserver le reste pour plus tard, mais lorsque le PJ se retrouve en état de famine avancé (20%) il devra faire un jet de Sagesse afin de ne pas avaler le reste de l'aliment.

Donc si Bob le guerrier qui a 100 PdF oublie de se sustenter durant une journée complète (perdant 24PdF) il se retrouve à 76 PdF (<80%). Il est donc en état de famine légère, s'il ne se nourrit pas durant 24 heures, ce qui l'amène à 52 PdF (<60%), son niveau de famine (et son niveau d'encombrement) augmente. Si Bob venait à manger trois citrouilles (ce qui lui donnerait 12 PA), Bob reviendrait au dessus de 60 PdF, il perdrait donc un niveau de malus du à l'encombrement. Si par la suite Bob se retrouvait incapable de manger durant 3 jours, il se retrouverait sous la barre des 0 PdF et en mourrait.

Niveau de PdF	<100%	<80%	<60%	<40%	<20%	0%
Conséquence	Aucune	+1 niveau d'encombrement	+2 niveaux d'encombrement	+3 niveaux d'encombrement	+3 niveaux d'encombrement, -1 point de Constitution par heure*	Mort

\*les points de constitution ainsi perdus reviennent au rythme de 1 par heure si le personnage reprend plus de 20% de ses PdF. Un personnage tombant à 0 PdF meurt.

## RACES

La liste qui suit indique le Facteur d'Appétit (FA) suivie des Points de Famine (PdF) relatifs à chaque race. Si une race n'est pas mentionnée ici son FA de base est 12 et sont ses PdF de base sont 100 (le MD peut toujours modifier ces règles à sa guise afin de les ajuster à sa campagne).

### MANUEL DES JOUEURS

Humain	12/100
Elfe	10/110
Demi-Elfe	12/100
Nain	12/120
Petit-homme	14/100
Gnome	9/100

### RACES HUMANOÏDES

Aarakocra	12/100
Alaghe	14/140
Batrasog	12/100
Centaure	14/120
Dame des Cygnes	12/100
Fremelin	12/100
Gnoll	14/120
Gnoll, Flind	13/110
Gobelin	12/100
Gobelours	13/100
Hobgobelin	14/100
Homme Hybride	12/100
Homme-bête	12/100
Homme-Lézard	14/100
Kobold	12/100
Minotaure	10/100
Ogre	22/160
Ogre Mage	20/140
Demi-Ogre	16/120
Orque	14/100
Demi-Orque	12/100
Pixie	6/80
Satyre	12/100
Aileronné	14/150
Cornu	14/150
Piquedos	14/150
Voltigeur	14/150

Firbolg	16/180
Voadkyn	16/180
Wemic	14/120

### DARK SUN

Mûl	10/130
Thri-kreen	15/140
Demi-Géants	16/160

### PLANESCAPE

Bariaure	14/120
Tieffelin	12/100
Génasis Feu	14/90
Génasis Terre	12/120
Génasis Air	8/100
Génasis Eau	12/100
Aasimars	12/100
Githzeraïs	12/100
Githyankis	12/100
Enfants de Neth	14/100
Nathri	12/100
Modrones*	NA/100

Les PJ avec Appétit Monstrueux (voir le Manuel Complet des Humanoïdes) commencent avec une base de 5FA supplémentaires par rapport à la FA de base. Ensuite pour chaque niveau d'Appétit Monstrueux le PJ voit sa pénalité au FA augmenter de 5. Par exemple, Miromby le minotaure a 10FA de base, il a Appétit Monstrueux 2, donc +5FA pour son Appétit Monstrueux et +2x5FA pour son niveau supplémentaire d'Appétit Monstrueux, ce qui met son FA à 25. Donc Miromby perd 25point de PdF à toutes les 12 heures.

\* Les Modrones étant des biomécanoïdes ne sont pas sujet à la faim. S'ils mangent, c'est par plaisir.

## ALIMENTS COMESTIBLES

Plusieurs aliments sont comestibles et parfois certains objets

peuvent être rendus comestibles par l'utilisation de sorts ou d'objets magiques (tel que la *poudre des objets comestibles de Puchezma*). Il est important de se rappeler durant l'utilisation de ce système que celui-ci est fait pour gérer la faim et pas la valeur nutritive des aliments. Il est donc possible qu'un aliment très nutritif ne donne que peu de PA (Points d'Aliment) car il est peu bourratif, ou l'inverse. La valeur en PA représente toujours une portion complète de l'aliment, par exemple la valeur du fromage est donnée pour une meule de fromage pas pour une tranche. Voici une liste de quelques-uns de ces objets :

Ail (gousse)	1/2
Ananas	3
Asperge	1/8
Aubergine	2
Avocat	2
Banane	1
Barrique de poissons	18
Betterave	1
Beurre	1
Bière	1/litre
Bœuf	150
Brocoli	3
Canneberge	1/32
Carotte	1
Cerise	0.25
Chameaux	125
Chat	6
Cheval	125
Chevreuil	75
Chien, petit	8
Chien, moyen	18
Chien, grand	36
Chou-fleur	4
Chou	4
Chou de Bruxelles	4
Citron	1/2
Citrouille	4
Concombre	2
Datte	1/6

## Aide de jeu

Dragon	250 à 2500
Éléphant	600
Épices	0.25/litre
Félin sauvage	40 à 60
Fève (portion)	1
Figue	1
Fraises	1/2
Fromage	8 à 32
Fruits des champs	1/32
Géant	250 à 1000
Haricots	1/8
Harpie	45
Hyène	30
Kiwi	1/2
Laitue	3
Lime	1/2
Loup	20
Melon	2
Miel	2
Noisette	1/4
Noix	1/2
Œil de cyclope	4
Œufs	2
Oignon	1
Orange	1
Ours	175 à 200
Pain	4
Pamplemousse	2
Pastèque	3
Patate	1
Pêche	1
Poire	1
Poivron	2
Pomme	2
Porc	40
Poulet	7
Prune	1
Radis	1/4
Raisin (grappe)	1
Rat	4
Rations séchées	150
Repas complet	12
Riz	3/litre
Sangler	50
Sel	0.25/litre
Serpent	4 à 10

Soupe	1
Souris	2
Steak	6
Sucre	0.25/litre
Tomate	1
Vin	1/litre

### AUTRES

Araignée	1/2 à 5
Bois	3/litre
Bottes	12/chq.
Boue	2/litre
Doigt humain	0.5
Grimoire	15
Larves, petites	1/30
Larves, larges	1/10
Liquides, général	1/litre
Livre, Petit	2
Livre, Moyen	5
Livre, Large	10
Neige	0.5/litre
Papier, Papyrus, etc...	1/20
Pièces de monnaies	1/10
Plantes, petites	1
Plantes, larges	3
Plumes	0.25/litre
Poils	0.25/litre
Sable	1/litre
Sifflet	0.5
Tableau (art)	1
Terre	3/litre
Vêtements	0.5 à 3

### DIVISION DES PA D'UNE CRÉATURE

Les PA des différents animaux sont notés, plus haut, pour l'intégralité de la créature. Néanmoins il est fort possible que les joueurs décident de ne manger qu'une partie de la créature. Dans cette optique voici une répartition standard des PA totaux d'une créature.

### HUMANOÏDES

Bras	10%
Jambe	15%
Main	2.5%
Pied	2.5%
Tête	10%
Torse	30%

### VOLAILLE

Ailes	15%
Jambe	10%
Pied	0%
Tête	15%
Torse	60%

### DRAGONS (ET DRACONOÏDES)

Ailes	5%
Pattes et Cuisses	20%
Tête	13%
Cœur	2%
Torse	50%
Queue	10%

### AUTRES

Patte (chacune)	7.5%
Queue	5%
Tête	10%
Torse	55% (60% si l'animal n'a pas de queue)

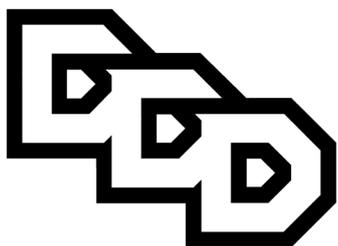


Une aide de jeu de : **Jello195**

Merci à Squilnozoz, Saskia et Jean-Sébastien Richard.

# LE DONJON DU DRAGON

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



En vous inscrivant sur le site, vous aurez accès à de nombreuses ressources francophones pour (A)D&D® et à de nombreuses parties en ligne. 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.

**Merci d'avoir lu  
le numéro #4 de  
la Gazette du Donjon**