



LE MAGAZINE
EN
1920*1080

RÉTRO-DONJ

Donjons & Dragons, jeux de rôle et culture rôliste



LE FORUM
DES
PASSIONNÉS

SAUVER TALISHIA

Un scénario pour D&D BECMI

RÉTRO-DONJ VOUS AIDE

*Nouvelle rubrique inspirée
du magazine Runes*

LES COMPOSANTES DE SORT

Une aide de jeu pour les magiciens

RECALBOX 7 RELOADED

*Grosse mise à jour pour la
distribution Rétrogaming*

AD&D / D&D : DÉBOIRES ET INFORTUNES

*Retour sur les ratés des
éditeurs français*

L'ENSORCELEUR

*Un magicien alternatif
pour AD&D*

N°4

Emag gratuit - Décembre 2020



NUMÉRO 4

Bienvenue dans ce numéro 4, dernier numéro de l'année 2020.

Pas d'entrevue pour ce numéro ! Nous sommes toujours dans l'attente des réponses d'un des acteurs majeurs de la grande époque. Nous espérons vous la proposer dans le prochain numéro.

Une nouvelle rubrique voit le jour, elle est inspirée d'une aide de jeu récurrente parue dans le magazine Runes, voir [ici](#) pour plus d'informations. D'ailleurs comme vous le verrez, ce numéro 4 fait la part belle aux magiciens. En plus de « Rétro-Donj vous aide », nous vous proposons plusieurs aides de jeu / alternatives dédiées aux magiciens ainsi qu'une nouvelle classe de personnage, l'ensorceleur.

L'atelier fait son retour avec cette fois-ci la construction d'un décor de la campagne générique !

Petite pause dans la campagne qui revient l'an prochain, mais vous trouverez un scénario complet et inédit pour D&D/BECMI.

RÉTRO-DONJ

IL Y A TOUT JUSTE UN AN...

... naissait l'idée de créer Rétro-Donj. À vrai dire j'ai longtemps réfléchi sur la pertinence de construire un nouveau magazine OSR. Que doit être un emag OSR en 2020 ? Selon moi il doit répondre à ces critères qui font maintenant partie de la colonne vertébrale du magazine : être pratique et fonctionnel, proposer du contenu intéressant, être interactif et beau/agréable. L'emag est jeune et certainement perfectible mais la marge de progression est énorme, les projets sont nombreux, mais nous avons aussi besoin de vous. De par votre soutien et aussi à ceux qui souhaiteraient participer à l'aventure, la porte est ouverte.

Les objectifs de 2021 sont d'augmenter l'interactivité de l'emag, de coller aux outils pour les parties en ligne et de faire une grande place à la « création ». D'ailleurs un univers est en construction dans nos forges et il vous sera présenté dans le courant de l'année. Dernier élément important, l'archéorologie et les entrevues vont évidemment continuer.

BOURNAZEL

SOMMAIRE

ACTUALITÉ

D&D5 : planning des sorties

[PAGE 3](#)

Recalbox 7

[PAGE 6](#)

RÉTRO-DONJ VOUS AIDE : LE MAGICIEN

[PAGE 8](#)

AIDE DE JEU

L'ensorceleur : magicien alternatif pour AD&D

[PAGE 14](#)

Les composantes de sorts

[PAGE 17](#)

ARCHÉOROLOGIE

Donjons & Dragons en français, déboires et infortunes

[PAGE 4](#)

Runes, le premier magazine français 100 % rôliste

[PAGE 7](#)

Donjons & Dragons – le module B2

[PAGE 18](#)

AVENTURE

Sauver Talishia, pour D&D BECMI

[PAGE 19](#)

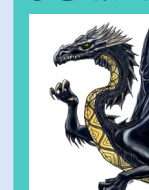
L'ATELIER

Construire un diorama simple

[PAGE 13](#)

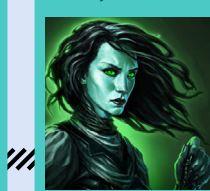
LES AVENTURIERS DU N4

BOURNAZEL
BOURNY



DRAGON
BREIZH

Athalée



LICHE
GRIBOUIL-
LEUSE

Thorin



DIEU NAIN
SOUS LA
MONTAGNE

Mörkhduil



DÉNICHEUR
DE BOÎTE

Myster Floyd



CELUI QUI
AIME BOIRE
DES COUS

Jerem



MD
MULTI-
CLASSÉ

DONJONS & DRAGONS 5

Planning des sorties



Le planning des sorties est enfin tombé. Nous étions sans nouvelle depuis plusieurs mois et les dates annoncées en juin n'ont pas du tout été respectées. Donc voici les nouvelles dates des sorties prévues.

Tales of the Yawning Portal : le recueil de sept anciens scénarios devrait paraître en fin d'année.

Volo's Guide to Monsters : ce supplément sortira au début de l'année 2021.

Le troisième supplément mystère était bien « **Icewind Dale : Rime of the Frostmaiden** ». Sa parution est prévue pour la fin du premier trimestre.

À noter une nouveauté qui n'avait pas été annoncée avant l'été il s'agit de « **Tasha's Cauldron of Everything** ». Ce livre est un recueil de règles supplémentaires qui comprendra de nombreux ajouts, comme :

- des nouvelles sous-classes
- des nouvelles options de personnage
- de nouveaux sorts et objets magiques
- de nombreux pièges et énigmes pour agrémenter vos donjons

Le nom de Tasha est associé au sort *Rire incontrôlable et hideux de Tasha*, mais ce personnage est bien plus que ça. Tasha, également connue sous le nom d'Iggwilv, est une puissante sorcière originaire du monde de Greyhawk. Ce personnage a été créé par Gary Gygax et est considéré comme l'un des plus grands méchants de l'histoire de D&D.

• • • • •

Lenard lakofka s'est éteint



Lenard W. Lakofka dit Len Lakofka est décédé le 23 octobre 2020. Magicien du nom de Leomund et ami de Gary Gygax, Lenard Lakofka a écrit la série des « Modules L ». Vous ne trouverez pas son nom dans les crédits d'AD&D mais il a pourtant grandement participé à l'élaboration des règles du jeu.

Nous sommes attristés à Rétro-donj par cette nouvelle et de voir qu'un autre acteur majeur de la grande époque s'en est allé.

JUSQU'OUÙ CELA VA-T-IL ALLER ?

Hé bien le moins que l'on puisse dire c'est que le marché de l'occasion se porte très bien pour notre jeu favori, les règles et autres livres en français de D&D, AD&D et même AD&D2 ne cessant de voir leurs prix à la revente augmenter d'année en année... et bien plus vite que le coût de la vie.

Mais le pompon a été atteint tout récemment sur un site d'enchères bien connu où un lot comprenant les trois boîtes françaises de D&D (Base, Expert et Compagnon) a atteint la somme finale de... 424 euros !!! Bon alors il est vrai que lors d'enchères, certains acheteurs peuvent se laisser emporter, mais là ils n'y sont pas allés de main morte. Bien sûr c'est anecdotique et ne reflète pas la réalité des prix généralement relevés pour ce genre de boîtes, mais le problème c'est que de futurs revendeurs risquent maintenant de caler les leurs en fonction de celui-ci. Les prix sont déjà très élevés pour tous ces livres, et c'est bien dommage car ça empêche un grand nombre d'y avoir accès, alors s'ils doivent encore monter, ce serait fort regrettable... sauf pour les vendeurs évidemment.

À Rétro-donj, afin de rendre plus concret ce que représente la somme déboursée lors de cette enchère, on s'est amusé à peser les trois boîtes ensemble, et le total affiché est d'environ 1,3 kg. On a ensuite appliqué une petite règle de 3 et on a ainsi obtenu... le prix au kilo : 326 euros ! D&D aussi cher que du bœuf de Kobé ou, pour rester dans nos contrées, 10 fois plus cher que le homard breton ! Bon allez, tant qu'on n'atteint pas les prix du caviar, il y a encore de l'espoir.



Donjons Et Dragons TSR - Règles De Base/Expert/Compagnon - BECMI - VF

État : Occasion
Vente terminée : 03 nov. 2020 17:45:03 Paris

Meilleure enchère : **424,00 EUR** [40 enchères]

Livraison : 12,95 EUR Standard | [Détails](#)
Lieu où se trouve l'objet : Vichy , France métropolitaine
Lieu de livraison : Monde entier

Délai de livraison : Estimé dans un délai de 3-5 jours ouvrés

Paielements :  Carte Bleue, Virement bancaire, Virement

Retours : Retours refusés | [Détails](#)

OSE SORTIE REPORTÉE

D'abord prévue pour novembre 2020, la sortie d'OSE est repoussée à l'année prochaine suite à une prolongation du financement et l'ajout des Règles Avancées.

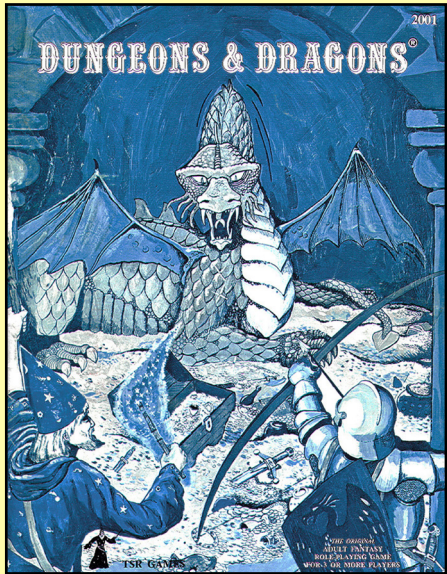


DONJONS & DRAGONS EN FRANÇAIS, DÉBOIRES ET INFORTUNES

PREMIÈRE TRADUCTION, PREMIER MYSTÈRE

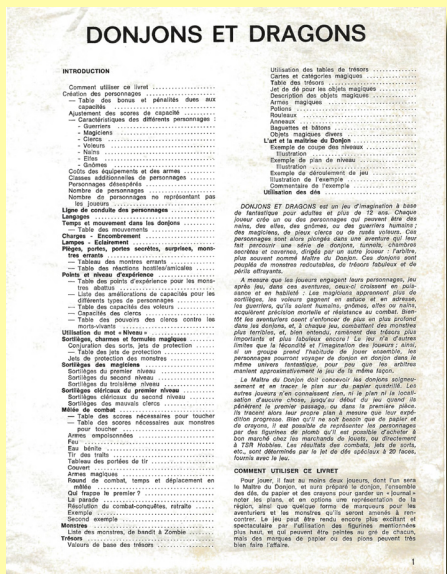
Une traduction non-officielle ?

La rumeur dit que la toute première traduction était distribuée sous forme de photocopiés dans les boîtes VO Holmes vendues dans les boutiques Descartes parisiennes.



La version Holmes

Cette histoire a été en partie résolue en 2018 sur le site de la Forge de Papier. En effet, l'auteur de la traduction n'est autre qu'Avalon Hill ! Cette traduction était considérée comme pirate alors qu'en fin de compte l'un des mastodontes du secteur en était l'auteur. Il faut dire qu'Avalon Hill avait l'habitude de fournir une traduction des règles dans ses boîtes de jeu, aussi semble-t-il logique que le distributeur français de la boîte Holmes ait utilisé les services de cette compagnie afin d'effectuer une traduction. Mais la question qui se pose est : pourquoi cette initiative ? Tra-



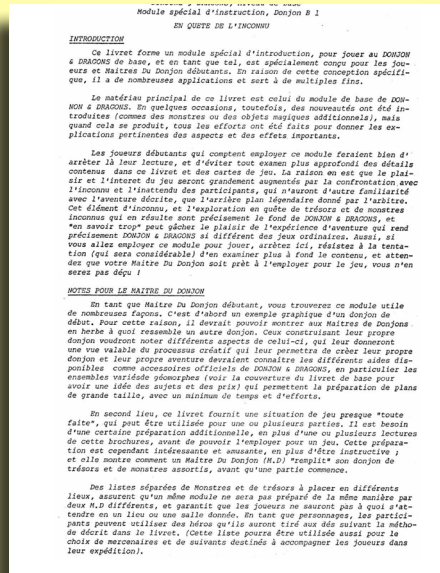
La traduction d'Avalon Hill

était incluse dans la boîte, cela signifie qu'elle devait être incorporée au moment de l'impression, les boîtes étant normalement sous cellophane (ou bien elles étaient rajoutées par le distributeur français qui ouvrait alors les boîtes puis les remettait lui-même sous cellophane... ça semble un peu tiré par les cheveux). Mais d'ailleurs, ces boîtes vendues en France avec une traduction glissée à l'intérieur étaient-elles bien sous cellophane ?

Les souvenirs de certains ont l'air d'aller dans ce sens. Gwar, qui a fourni le nouveau scan à la Forge de papier, se pose aussi la question : « *Que faisait cette traduction dans cette boîte ?* » ... Ce qui sous-entend qu'il aurait découvert la traduction en ouvrant la boîte. Si jamais certains d'entre vous ont des informations sur ce sujet, n'hésitez pas à nous contacter et à nous faire part de vos souvenirs. Et ce n'est pas tout : outre les règles, le module B1 a lui aussi été traduit et distribué, mais dans une moindre mesure.

Mais alors si les règles et le module B1 ont été traduits (soit tout le contenu de la boîte Holmes), pourquoi ne pas avoir

duire demande du temps et de l'argent. Il serait d'ailleurs intéressant de savoir si cette traduction était donnée en plus de la boîte ou incluse dans celle-ci. Si elle



La traduction du module B1



Créé en 1958 Avalon Hill était un éditeur de jeux de société spécialisé dans les jeux de guerre et les jeux de stratégie sur plateau. Son jeu le plus célèbre reste Panzerblitz paru en 1970. La société a été rachetée en 1998 par Wizards of the Coast (elle-même devenue une division de la société Hasbro... Tout comme Donjons & Dragons aujourd'hui !)

sorti directement cette boîte en français ? Sûrement pour une question de coûts.

Il est amusant de noter que cette traduction des règles Holmes par Avalon Hill continuera d'être distribuée (jusqu'à épuisement des stocks) avec la nouvelle boîte VO Moldvay alors que ce n'était pas du tout le même texte... cela créera d'ailleurs une confusion chez les joueurs qui parlaient un tant soit peu l'anglais car cette traduction ne correspondait absolument pas au livret de règles qu'ils tenaient entre leurs mains.

La boîte Moldvay...

Tabernacle !

La boîte à été traduite et imprimée aux USA. L'adaptation en français a été faite par des Canadiens (oui, le pays où les pastèques s'appellent les melons d'eau...). Forcément, certains choix de traduction ont fait bondir les autres francophones. Le prototype de la boîte française a été présenté dans la presse spécialisée au début de l'an-



Présentation du prototype dans le numéro 20 de J&S.

née 1983 (il s'agit de la version avec le « Face Logo » TSR). Bien que ce prototype soit truffé de nombreuses coquilles et erreurs, aucune correction n'a été effectuée et le produit final est arrivé tel quel en boutique courant mai de la même année... La seconde impression (avec le « Angled Logo ») vendue quelques mois plus tard n'aura droit qu'à une seule correction, le « Adventure » sur la couverture de la boîte qui devient enfin « Aventure ».

LA PÉRIODE TRANSECOM

Transecom obtint l'exclusivité de publier les traductions officielles de Donjons & Dragons (D&D et AD&D) de 1983 à 1989. Leur dernière publication fut le Manuel des joueurs d'AD&D2.

Durant ces six années d'activité, les couacs furent nombreux, comme par exemple des plans non traduits, des parties de texte manquantes ou déplacées, des erreurs dans les tableaux, sans oublier les innombrables coquilles... Nous ferons d'ailleurs plus tard un dossier spécial sur ces coquilles tellement elles sont nombreuses.

La qualité des impressions est quant à elle assez médiocre, le papier est souvent très fin et les illustrations perdent de leurs contrastes (sans compter que sur certains modules plusieurs illustrations présentes dans la VO ont été tronquées voire carrément supprimées par manque de place).

Mais le plus impardonnable est que jamais les modules ou livres ne seront corrigés malgré les multiples réimpressions.

Des suites sans fin

Un autre gros point noir est qu'une multitude de séries seront entamées sans jamais être terminées.

Ils manquent les deux dernières boîtes BECMI, le troisième module de la série des U, la fin de la saga Dragonlance, etc.

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.

Des exemples de l'agacement de la presse de l'époque :
" On n'osait plus trop donner de date ; société qui semble décidée à enfin traduire activement ; sortie pour le 1^{er} avril..."

Sans oublier les séries générales en rapport avec les boîtes BECMI.

Jamais à l'heure

Le problème majeur de Transecom, c'est d'avoir accumulé énormément de retard et de ne pas avoir trouvé de solution pour le résorber. Il suffit de lire les encarts ci-dessus issus de plusieurs numéros du magazine Casus Belli pour se rendre compte de l'importance du retard et de l'agacement que cela suscitait.

Bien évidemment nous ne disons pas ici sur Rétro-Donj que tout le travail effectué par Transecom était catastrophique. Nous pensons que toutes les personnes qui y ont travaillé donnaient le meilleur d'elles-mêmes.



L'impression de Transecom du MdJ AD&D2

C'est juste que cette société manquait d'expérience dans le domaine et de moyens. L'un des gros points noirs concerne d'ailleurs la traduction d'AD&D ; celle-ci a commencé tardivement, en 1986, et la sortie à peine 3 ans plus tard d'AD&D2 sonnera le glas de la première édition. Transecom décrochera bien la licence pour

cette nouvelle version (elle aurait même réussi à négocier de pouvoir continuer et terminer les traductions AD&D1 et D&D en cours) mais patatras, juste après la sortie du manuel des joueurs AD&D2, elle perd la licence qui est alors récupérée par Jeux Descartes.

LA LOCOMOTIVE DESCARTES

L'un des acteurs majeurs de cette époque récupère le Graal. Descartes retraduirait le manuel des joueurs AD&D2 (la première version traduite par Transecom étant là encore bourrée de coquilles) puis enchaînera à un rythme soutenu la traduction des ouvrages officiels. Lors de cette période, la qualité est au rendez-vous et la profusion aussi.

Les arlésiennes

Le gros couac de cette époque est l'annonce de plusieurs suppléments (dont certains ont

petites guerres.
Les Carnets d'Elminster, Appendice I
 Elminster, le magicien le plus célèbre des Royaumes, présente son second guide régional. En deux livrets, il détaille l'écologie, les habitats et les sociétés de la Bataille des Ossements et de la Colline des Âmes Perdues.

Les Ruines de Montprofond II
 Plongez plus loin sous l'Éauprofonde en découvrant de nouveaux niveaux du plus fameux des complexes souterrains. Contient un guide, un livre d'aventures, des cartes et des fiches de référence.

Les Ruines de Château-Zhentil
 Le super donjon sous le Quartier Général du maléfique Réseau Noir du Zhentarim et du célèbre Sire Chess. Les magiciens, les clercs et les monstres pervers de Château-Zhentil sont parmi les 'méchants' favoris des Royaumes.

La Mer de Lune
 Voici toutes les informations détaillées sur la région de la Mer de Lune, de Château-Zhentil au Fort Croc-de-Fer. Deux livrets pour le MD* et les joueurs, plus une carte de la région.

Le Guide Complet des Nécromanciens
 Ce guide pour MD* se consacre au nécromancien en tant que personnage-non-joueur, dirigeant des légions de morts-vivants. De nouveaux sorts, pouvoirs, objets magiques et modèles de personnalité.

Le Guide des Châteaux
 Un autre guide pour MD qui explique comment gérer une campagne tournant autour du château féodal. Contient les plans de plusieurs châteaux types.

Nous aimerions bien avoir des réponses à ces interrogations et connaître le fin mot de l'histoire. Car ces arlésiennes sont nombreuses comme nous allons le voir :

- Pour les Royaumes Oubliés, « Les ruines de Montprofond II » ainsi que « La Mer de Lune » ont été annoncées mais ne sont jamais sorties en boutiques.
- Pour Ravenloft, « La fureur d'Adam » et « Le guide Van Richten des garous » ont également eu leur publicité dans les magazines mais ne sont jamais arrivés dans les rayons.
- Enfin, des suppléments de règles pour AD&D2 : « Le guide complet des Nécromanciens » et « Le guide des Châteaux ».

Nous nous retrouvons donc avec six livres annoncés dans des publicités et qui par la suite ont complètement disparu des radars ! Cette affaire est juste incroyable. Surtout que tous les autres suppléments présents dans les mêmes publicités sont bel et bien sortis. Qu'a-t-il bien pu se passer ?

La Fureur d'Adam
 En Lamordie, le docteur Mordenheim a fait des expériences, combinant des morceaux de nombreuses créatures différentes pour les ramener à la vie. Les joueurs affrontent ces monstres hideux dans un jeu mortel du chat et de la souris.

Guide Van Richten des garous
 Le docteur Rudolph Van Richten vous offre le bénéfice de ses connaissances sur les lycanthropes: loups-garous, sangliers-garous, renards-garous et bien d'autres encore.

CONCLUSION

La période la plus compliquée est celle de l'ère Transecom. Mais il ne faut pas oublier un élément important : TSR France. Oui, il a bien été question dans les années 1984/1985 de créer un TSR France. Ce projet a été annulé au dernier moment (merci à nos amis les anglais). Il est possible qu'il ait eu un impact sur la production française : aucune sortie durant l'année 84 et seulement le manuel des joueurs AD&D1 en 1986.

Je vous laisse imaginer ce qu'aurait pu être la production française si TSR France avait vu le jour.

Comme vous avez pu le voir, le parcours de Donjons & Dragons (aussi bien D&D qu'AD&D) en français est assez chaotique. Explorer l'historique de notre hobby soulève plus de questions que de réponses. Nous allons tout faire à Rétro-Donj pour trouver des réponses à tous ces mystères.

BOURNAZEL & THORIN

Nous avons fait un article sur cet OS gratuit dédié au rétro-gaming dans le numéro 1. Grâce à Recalbox vous pouvez rejouer entre autres à tous les anciens jeux vidéo Donjons & Dragons.

RECALBOX 7.1 RELOADED

LA NOUVELLE VERSION DE RECALBOX EST SORTIE ! AU MENU : DES SUPPORTS SUPPLÉMENTAIRES PRIS EN CHARGE, DE NOUVEAUX SYSTÈMES ÉMULÉS, ET DE NOUVELLES FONCTIONNALITÉS.

Cette nouvelle mouture était attendue. En effet la dernière version datait de plus d'un an. Mais l'attente en valait la chandelle puisque cette V7 apporte son lot de nouveautés.

LES NOUVEAUTÉS DE RECALBOX ?

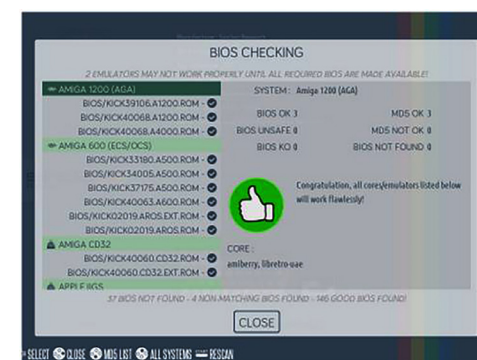
UN FIRMWARE !

Recalbox est désormais un firmware, cela ne change rien à son utilisation, mais l'installation, les mises à jours etc. seront plus rapides. De plus, en cas d'échecs multiples au démarrage de votre Recalbox, le système va se restaurer automatiquement sur les paramètres "d'usine" afin de démarrer sans problème.

NOUVEAU MATÉRIEL COMPATIBLE

Recalbox est maintenant compatible intégralement avec le Raspberry Pi 4, que ce soit dans la version 2, 4 ou 8 Go et aussi avec la gamme des mini pc Intel NUC.

LA GESTION DES BIOS



La gestion des BIOS a été grandement améliorée. Une interface dédiée existe dans le menu et elle vous permet de voir quel BIOS est manquant, ou de savoir quel BIOS est indispensable ou optionnel. De plus Recalbox va vérifier le BIOS avant de lancer votre jeu et s'il est manquant vous aurez un message d'alerte.

LE FORMAT EXFAT

Le dossier « Share » où sont stockés les jeux etc. est maintenant au format exFat, ce qui vous permet dès lors de le lire directement sur votre PC.

LES NOUVEAUX SYSTÈMES ÉMULÉS

Une bonne dizaine de nouveaux systèmes sont émulsés. Le seuil des 100 systèmes pris en charge est désormais dépassé ! Parmi ces nouveautés nous trouvons, l'Amiga CD32, Atomiswave, Jaguar, NAOMI...

LE NETPLAY

Cette fonctionnalité permettant de jouer en ligne à de nombreux jeux rétro a été ici complètement révisée et améliorée. Enfin la protection des parties par mot de passe a été ajoutée. Autre nouveauté la création d'un mode spectateur. Des nouveaux systèmes sont compatibles NetPlay : Atari2600, PC Engine CD, PC-FX, Family Disc System, TIC-80, Sega CD et Mr.Boom

LE PAD-TO-KEYBOARD

Une excellente fonction pour les jeux tournant sur ordi. Si vous ne possédez pas de clavier, vous pourrez attribuer automatiquement (mapper) les touches sur votre manette de jeu !

150 JEUX INDÉPENDANTS OFFERTS

Recalbox est maintenant fourni avec 150 jeux. L'équipe de Recalbox a obtenu les droits de distribution de ces jeux après avoir démarché tous les ayants droits un par un. Chapeau !

AUTRES NOUVEAUTÉS

- Prise en charge des pilotes propriétaires NVIDIA versions 390 et 440
- Ajout de shaders totalement personnalisables.
- Partie audio entièrement révisée et support natif des formats MP3, FLAC, MIDI, OGG OPUS, Modules Amiga et Wave.
- Ajout d'un moteur de recherche
- Possibilité de créer automatiquement des catégories par genre



- Détection et configuration automatiques du NESPi4Case de RetroFlag, ainsi que de la majorité des manettes USB/Bluetooth, incluant toutes les manettes 8Bit-

Do et PlayStation

- KODI mis à jour à Leia 18.7.1
- RetroArch mis à jour en v1.9.0
- Nouveau scrape interne
- Nouvelles options de tri dans les listes

Cette V7 est une grande réussite, bravo à toute l'équipe.

OÙ ACHETER

Pour ceux qui souhaitent se lancer, Rétro-Donj vous conseille de passer par [KUBI](#) pour vos achats. Une petite commission est reversée aux bénévoles du projet Recalbox.



FINALBURN ALPHA EST MORT !

Retour sur l'histoire qui a agité la sphère du rétro-gaming en 2019.

FinalBurn Alpha (FBA) est un émulateur de jeu vidéo d'arcade, il émule différents systèmes tels que le MVS, le CPS1 et CPS2, le System 16... c'était un projet dit "Open Source", donc gratuit. Début 2019, Capcom voulant surfer sur la mode du rétro-gaming projetée de lancer un panel d'arcade pour les foyers. Mais gros soucis Capcom n'a pas d'émulateur stable, alors la firme contacte Barry Harris, le chef de projet de FBA. Vous devinez la suite... La licence de FinalBurn Alpha a été vendue dans la plus grande discrétion, au nez et à la barbe des autres développeurs bénévoles du projet et en totale violation des licences "Open Source" et du projet FBA.

VIVE FINALBURN NEO !

Les développeurs qui ont quitté le projet suite à cette trahison ont monté leur propre émulateur : FinalBurn Neo (FBN). C'est désormais FBN qui est inclus dans Recalbox, RetroPie etc. et il émule les mêmes systèmes que son grand frère FBA. Cette mauvaise aventure a jeté le trouble sur les travaux "Open Source". Il n'y a aucune garantie pour les bénévoles que leur travail ne soit pas un jour revendu à une firme. Au final tout repose sur la bonne foi et les valeurs du chef de projet qui comme nous avons pu le voir, peuvent vite s'envoler ou disparaître devant un bon pécule.

Sources : [Neozone](#), [Romgame](#)



Les 10 numéros de la revue Runes

Années 80

Au début des années 80, alors que les jeux de rôle commencent à se développer en France, l'offre au niveau magazine est encore balbutiante ; en effet, il n'y a que 2 revues disponibles : [Jeux & Stratégie](#) et [Casus belli](#). Et sur ces 2 revues, seule Casus Belli est vraiment axée sur les jeux de rôle (du moins en partie, le magazine étant également dédié aux jeux de simulations

et aux wargames), Jeux & Stratégie étant beaucoup plus généraliste.

Aussi, lorsqu'au tout début 1983 sort le premier numéro de Runes, magazine créé par Sylvain Donnet, Christian Rossiquet, Henri et Dominique Balczesak (tous membres de l'ATOLL - Association Toulousaine d'Organisation de Loisirs Ludiques) et entièrement consacré aux jeux de rôle, il trouve immédiatement son public. Il faut dire que les jeux de rôle à ce moment-là sont encore tous en anglais et que l'attente est forte de voir enfin un magazine en français qui en parle, donne des conseils et fournit des aides de jeu.

Le numéro 1

Le premier numéro s'apparente plus à un fanzine qu'à un magazine professionnel avec sa mise en page rudimentaire et ses textes tapés à la machine (exactement comme le tout premier numéro de Casus belli en fait), mais dès le second numéro la qualité passe au niveau supérieur et ne cessera de s'améliorer jusqu'à l'ultime numéro.

Runes est donc exclusivement axé sur les jeux de rôle, avec évidemment une prédominance pour D&D et AD&D qui sont les locomotives du secteur à cette époque. Dès le début il trouve son format avec des rubriques qui reviendront à chaque numéro. Ces rubriques proposent des conseils, des aides de jeu, des idées de lecture, des critiques, bref tout ce qu'on recherche dans un magazine de la sorte.

Mais Runes a également une spécificité qui plait particulièrement aux joueurs d'AD&D ; en effet, même si au fil des numéros la revue s'ouvre à de plus en plus de jeux de rôle différents, AD&D conserve toujours une place particulière en son sein et chaque numéro est, au travers de certaines de ses rubriques phares (« *il n'y a pas de sot métier* » et « *Runes vous aide* » entre autres), consacré à une classe spécifique de personnage d'AD&D. Le numéro 1 ouvre le bal avec le voleur, puis le 2 enchaîne sur le cleric, le 3 sur le combattant, le 4 le magicien, et ainsi de suite. Les livres d'AD&D étant alors entièrement en anglais, quel bonheur d'avoir enfin des articles détaillés sur ces classes, le summum étant la rubrique « *Runes vous aide* » qui présente sous forme de tableaux toutes les informations importantes et nécessaires... en français.

Fumble administratif

Malheureusement l'aventure « Runes » s'arrêtera au début de l'année 1985 après la parution du dixième numéro, non pas faute de



lecteurs, bien au contraire, mais tout simplement parce que son numéro d'inscription au registre de la Commission Paritaire des Publications et des Agences de Presse lui a été retiré (ce numéro d'inscription permet à une revue de bénéficier du régime économique particulier de la presse sous forme d'avantages postaux et fiscaux). Et voilà comment une simple décision administrative a mis fin à une revue prometteuse en pleine ascension. Cependant la machine était lancée et d'autres revues spécialisées dans les jeux de rôle ont ensuite vu le jour et emboîté le pas à Runes... mais ceci est une autre histoire.

Toutefois Runes n'est pas vraiment morte ; Sylvain Donnet, l'un de ses cofondateurs, a mis en ligne les 10 numéros de la revue, ainsi encore aujourd'hui est-il possible à tout un chacun (aussi bien les anciens qui ont tenu cette revue entre leurs mains que les jeunes qui souhaitent voir ce qui se faisait à l'époque) de consulter ces reliques d'un temps héroïque, celui des premiers pas du jeu de rôle dans nos contrées.

Ça se passe là : <http://www.runes-le-magazine.com/> Alors bonne lecture à tous !

THORIN



RUNES
le bimestriel des jeux de rôle

**Magazine de jeux
de rôle français.**

Années de publication
1983 à 1985

Nombre de numéros
10

Directeur de
la rédaction :
Dominique Balczesak

Rédacteur en chef :
Christian Rossiquet

LIRE CE LIVRE EN PREMIER!

« RÉTRO-DONJ VOUS AIDE », KÉZAKO ?

« **Rétro-donj vous aide** » est une nouvelle rubrique qui reprend le principe de celle du défunt magazine Runes (voir l'article en page 7) et qui s'appelait... « *Runes vous aide* ». Son principe était de fournir sur une double page toutes les informations utiles et essentielles concernant une classe donnée d'AD&D, le tout présenté sous forme de tableaux... et en français bien sûr. C'était très pratique et je me souviens encore qu'à l'époque nous avions tous nos photocopies de ces pages avec nous lors de nos parties.

Bon mais alors si une telle rubrique existe déjà, pourquoi la refaire dans Rétro-donj ?

Eh bien en fait les différentes rubriques « *Runes vous aide* » ont toutes été rédigées entre 1983 et 1985 (période durant laquelle est parue cette revue), c'est-à-dire avant que les ouvrages AD&D ne soient officiellement traduits en français. Du coup les membres de l'équipe de Runes avaient traduit eux-mêmes les différents termes qui n'existaient qu'en anglais. Alors loin de moi l'idée de critiquer leur travail de traduction qui, à bien des égards, vaut largement celui des professionnels, mais il nous semblait nécessaire de remettre à jour ce travail en se basant sur les ouvrages officiels. De plus, l'*Unearthed Arcana*, livre de règles complémentaires pour AD&D, n'était pas encore paru du

temps de Runes, aussi avons-nous décidé de rajouter les informations issues de cet ouvrage. Bon mais comme on sait que certaines personnes ne l'utilisent pas, ces informations complémentaires sont rédigées en italique et dans une couleur différente afin de les différencier des règles originelles.

Cette nouvelle rubrique est appelée à devenir régulière et présentera à chaque fois une classe ou une race du jeu AD&D. Et pendant qu'on y est, on présentera également cette classe/race dans sa version D&D B/X et BECMI ainsi que dans sa version D&D5, ainsi on devrait satisfaire le plus de joueurs possibles.

Et par-dessus tout, nous espérons qu'elle vous sera aussi utile que la rubrique « *Runes vous aide* » l'a été en son temps. Nous tenons d'ailleurs à remercier chaleureusement Sylvain Donnet (le créateur et rédacteur de la rubrique originale « *Runes vous aide* ») qui a sans hésitation accepté de nous laisser nommer notre rubrique « **Rétro-donj vous aide** » (on s'est dit que c'était une belle façon de rendre hommage au travail de ces pionniers). Et nous ouvrons le bal avec l'une des classes les plus emblématiques du jeu, le **magicien** !

Ndlr au sujet des traductions originelles

Comme certains le savent peut-être, les traductions françaises des livres AD&D et D&D sont parsemées d'erreurs de traduction et surtout de coquilles, particulièrement dans les tableaux. Pour la rubrique « Rétro-donj vous aide » nous avons pris le parti de corriger les différentes coquilles et erreurs préjudiciables rencontrées en nous basant sur la version ainsi que les différents erratas parus à l'époque chez TSR, aussi il peut y avoir des différences entre ce qui est présenté ici et ce que vous avez dans vos livres originaux. Mais ce sont bien les informations données dans la rubrique qui sont correctes et devraient donc être utilisées en jeu.

D&D
'S
HANDBOOK

D'AVENTURES

Everything

acters

RÉTRO-DONJ VOUS AIDE :
AD&D – LE MAGICIEN (MDJ + UA)

Règles Avancées Officielles de
Donjons & Dragons



Pré-requis (MdJ p.25) :
Minimum de 9 en Intelligence
Minimum de 6 en Dextérité
Si l'Intelligence est de 16 ou plus, il obtient un bonus de 10 % sur ses points d'expérience

- Spécificités (MdJ p.19 + p.25 + p.37 et UA p.13) :
• Dés de vie : d4
• Alignement : tous
• Armes autorisées : dague, fléchette, bâton, fronde, chausse-trappe, couteau
- Commence avec 1 arme
- Gagne 1 nouvelle arme tous les 6 niveaux
- Pénalité de non-maîtrise : -5
• Armures/boucliers : aucun
• Huile : oui
• Poison : selon le MD
▶ À partir du 7e niveau, il peut écrire des parchemins magiques et concocter des potions magiques
▶ À partir du 11e niveau, il peut construire une place forte
▶ À partir du 12e niveau, il peut essayer d'enchanter des objets

Race et progression (MdJ p.14) :
Humain – illimité
Demi-elfe – niveau 6 si Int de 16 ou moins
niveau 7 si Int de 17
niveau 8 si Int de 18 ou plus
Elfe (Haut-elfe) – niveau 9 si Int de 16 ou moins
niveau 10 si Int de 17
niveau 11 si Int de 18 ou plus

Race et progression (UA p.9) :
Humain – illimité
Demi-elfe – niveau 7 (8 si 18 ou + en Int)
Haut-elfe – niveau 10 (11 avec 19 en Int)
Elfe gris – niveau 11 (12 avec 19 en Int)
Elfe de la vallée – niveau 11 (12 avec 19 en Int)
Elfe des bois – niveau 9 (10 avec 19 en Int)
Elfe noir (mâle) – niveau 12 (13 avec 19 en Int)
Elfe noir (femelle) – niveau 5 (7 avec 19 en Int)

Tableau 1 – Magicien – Table de progression

Table with 4 columns: Points d'expérience, Niveau, Dés de vie (d4)*, Titre. Rows show progression from level 1 (Apprenti-Sorcier) to level 18 (Sorcier niveau 18 ou Archimage).

Notes à propos du tableau ci-dessus :
375 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 18e.
* nombre de d4 à totaliser, ajustés le cas échéant par la constitution, pour obtenir les points de vie. Les magiciens gagnent 1 point de vie par niveau après le 11e.

Multi-classes possibles (MdJ p.32-33 et UA p.9)

- Assassin/Magicien (demi-elfe, elfe)
Clerc/Guerrier/Magicien (demi-elfe, elfe)
Clerc/Magicien/voleur (demi-elfe, elfe)
Clerc/Magicien (demi-elfe, elfe)
Druide/Magicien (demi-elfe, elfe)
Guerrier/Magicien (demi-elfe, elfe)
Guerrier/Magicien/Voleur (demi-elfe, elfe)
Magicien/Ranger (demi-elfe, elfe)
Magicien/Voleur (demi-elfe, elfe)



Tableau 2 – Magicien – Sorts utilisables par niveau

Table with 10 columns: Niveau du magicien, Niveau de sort (1-9). Shows the number of spells available at each level from 1 to 29.

Notes à propos du tableau ci-dessus :
Un magicien peut choisir de mémoriser 4 tours mineurs à la place d'un sort de premier niveau (UA p.45).
Après le 29e niveau, procéder comme suit : 30e niveau, ajouter 1 sort du 5e, 1 du 6e et 1 du 7e niveau ; 31e niveau, 1 du 8e et 1 du 9e niveau ; 32e niveau, 1 du 1er, 1 du 2e, 1 du 3e et 1 du 4e niveau. À partir du 33e niveau et au-delà, répéter les opérations dans le même ordre.

MdJ = Manuel des Joueurs
GdM = Guide du Maître
UA = Unearthed Arcana

Tableau 4 – Intelligence – Compétences pour magiciens

Score	Chance de connaître un sort	Nombre de sorts minimum par niveau	Nombre de sorts maximum par niveau
9	35 %	4	6
10-12	45 %	5	7
13-14	55 %	6	9
15-16	65 %	7	11
17	75 %	8	14
18	85 %	9	18
19	95 %	10	Tous

Notes à propos du tableau ci-dessus :

Chaque personnage magicien doit utiliser cette table pour déterminer les sorts qu'il peut connaître.

La **chance de connaître un sort** donne le pourcentage de chance de comprendre (et donc apprendre) un sort d'un niveau donné.

Le **nombre de sorts minimum par niveau** indique le nombre minimum de sorts d'un niveau qu'un magicien puisse connaître.

Le **nombre de sorts maximum par niveau** est un peu l'inverse du minimum. Ce maximum de sorts par niveau qu'il peut connaître (et donc avoir dans ses livres de sorts) varie de 6 à un nombre illimité. Dès que ce maximum est atteint, le personnage ne peut plus apprendre d'autres sorts de ce niveau.

Acquisition de sorts jusqu'alors inconnus : bien que le magicien doive immédiatement cesser de tester sa compréhension des sorts une fois que le nombre minimum est atteint, il lui est possible d'acquérir la connaissance de sorts supplémentaires jusqu'alors inconnus tant que cela ne viole pas la règle du maximum de sorts par niveau pouvant être appris.

Changement d'intelligence : si l'intelligence évolue, vers le haut ou vers le bas, pour une raison ou une autre, et que ce changement est relativement permanent (âge, souhaits, etc.) le magicien (ou l'illusionniste) doit tester à nouveau tous les sorts.

Tableau 3 – Intelligence – Informations générales

Score	Informations générales
9	Minimum pour un magicien
10	Minimum pour utiliser des sorts de 5 ^{ème} niveau de magicien
12	Minimum pour utiliser des sorts de 6 ^{ème} niveau de magicien
14	Minimum pour utiliser des sorts de 7 ^{ème} niveau de magicien
16	Minimum pour utiliser des sorts de 8 ^{ème} niveau de magicien
18	Minimum pour utiliser des sorts de 9 ^{ème} niveau de magicien

RÉTRO-DONJ VOUS AIDE : AD&D – LE MAGICIEN (MDJ + UA)

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

Acquisition des sorts (GdM p.35) :

Le magicien débute sa carrière avec un livre de sorts dans lequel sont inscrits 4 sorts du 1^{er} niveau. L'un de ces sorts est obligatoirement **Lecture de la magie**. Les 3 autres sorts sont déterminés au hasard à l'aide du tableau ci-après. Il y aura 1 sort offensif, 1 sort défensif et 1 sort divers.

Niveau	Sorts offensifs	Sorts défensifs	Sorts divers
1.	Agrandissement	Altération des feux normaux	Compréhension des langues
2.	Amitié	Bouclier	Détection de la magie
3.	Charme-personnes	Chute de plume	Ecriture
4.	Lumière	Escalade d'araignée	Effacement
5.	Mains brûlantes	Fermeture	Identification
6.	Poigne électrique	Lumières dansantes	Invocation d'un familier
7.	Poussée	Protection contre le mal	Message
8.	Projectile magique	Saut	Réparation
9.	Sommeil	Ventriloquie	Serviteur invisible
0.	(choisir)*	(choisir)*	(choisir)*

* signifie que c'est au joueur de choisir si tel est le cas !



Acquisition des tours mineurs (UA p.79)

Le nombre et le type de tours mineurs connus et inscrits sont déterminés aléatoirement à l'exception des tours mineurs utilitaires – ceux qui sont utilisés pour rendre l'apprentissage moins ennuyeux. Un apprenti connaît un tour mineur utilitaire pour chaque point d'intelligence qu'il possède et est autorisé à les choisir librement parmi les 20 existants. Concernant les autres types de tours mineurs, ils sont tirés au hasard et leur nombre connu est déterminé de la manière suivante : inversés, 2-8 (2d4) ; prestidigitation, 2-5 (1d4+1) ; affectant les personnes, 2-8 (2d4) ; personnels, 2-8 (2d4) ; bruitages, 2-5 (1d4+1).

Abréviations B/X : B = Base
X = Expert

B/X

Condition requise (B p.B10) :
Intelligence
Si l'Intelligence est de 13 ou plus, il obtient une prime sur l'expérience acquise :
- 13 à 15 = +5 %
- 16 à 18 = +10 %

Spécificités (B p.B10 + X p.X7) :

- Dés de vie : d4
- Alignement : tous
- Armes autorisées : poignard
- Armures/boucliers : aucun

► À partir du 9^e niveau, il peut créer des objets magiques

► À partir du 11^e niveau, il peut construire une tour ; s'il le fait, il attirera 1 à 6 apprentis magiciens de niveau 1 à 3

Acquisition des sorts (B p.B16) :
Le magicien débute sa carrière avec un livre de sorts dans lequel est inscrit 1 sort du 1^{er} niveau. Ce sort est normalement déterminé par le MD mais ce dernier peut autoriser le joueur à le choisir lui-même.

B/X – Magicien – Table de progression et d'acquisition des sorts

Niveau	Titre	Expérience	Dés de vie	Niveau de sort					
				1	2	3	4	5	6
1	Médium	0	1d4	1	-	-	-	-	-
2	Devin	2500	2d4	2	-	-	-	-	-
3	Conjurateur	5000	3d4	2	1	-	-	-	-
4	Magicien	10 000	4d4	2	2	-	-	-	-
5	Enchanteur	20 000	5d4	2	2	1	-	-	-
6	Thaumaturge	40 000	6d4	2	2	2	-	-	-
7	Sorcier	80 000	7d4	3	2	2	1	-	-
8	Nécromancien	150 000	8d4	3	3	2	2	-	-
9	Mage	300 000	9d4	3	3	3	2	1	-
10	Mage 10 ^e	450 000	9d4+1*	3	3	3	3	2	-
11	Mage 11 ^e	600 000	9d4+2*	4	3	3	3	2	1
12	Mage 12 ^e	750 000	9d4+3*	4	4	3	3	3	2
13	Mage 13 ^e	900 000	9d4+4*	4	4	4	3	3	3
14	Mage 14 ^e	1 050 000	9d4+5*	4	4	4	4	3	3

Notes à propos du tableau ci-dessus :
* les ajustements de Constitution ne s'appliquent plus.

150 000 points d'expérience + 1 point de vie par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 14^e. Pour la table d'acquisition des sorts, il appartient au MD de la compléter de façon logique, sachant que le magicien pourra ensuite avoir accès à des sorts de niveau 7 et plus (X p.X8).

BECMI

Acquisition des sorts BJ p.38 + BM p.23 :
Le magicien débute sa carrière avec un livre de sorts dans lequel sont inscrits 2 sorts du 1^{er} niveau. L'un de ces sorts est obligatoirement **Lecture de la magie**. Le second sort est choisi par le MD.

Abréviations BECMI : BJ = Base Joueur ;
BM = Base Maître ; E = Expert

BECMI – Magicien – Table de progression et d'acquisition des sorts

Niveau	Titre	Expérience	Dés de vie	Niveau de sort									
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Apprenti sorcier	0	1d4	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Devin	2500	2d4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	Invocateur	5000	3d4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
4	Thaumaturge	10 000	4d4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
5	Magicien	20 000	5d4	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
6	Enchanteur	40 000	6d4	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-
7	Nécromancien	80 000	7d4	3	2	2	1	-	-	-	-	-	-
8	Sorcier	150 000	8d4	3	3	2	2	-	-	-	-	-	-
9	Mage	300 000	9d4	3	3	3	2	1	-	-	-	-	-
10	Mage 10 ^e	450 000	9d4+1*	3	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11	Mage 11 ^e	600 000	9d4+2*	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
12	Mage 12 ^e	750 000	9d4+3*	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
13	Mage 13 ^e	900 000	9d4+4*	4	4	4	3	2	2	-	-	-	-
14	Mage 14 ^e	1 050 000	9d4+5*	4	4	4	4	3	2	-	-	-	-
15	Mage 15 ^e	1 200 000	9d4+6*	5	4	4	4	3	2	1	-	-	-
16	Mage 16 ^e	1 350 000	9d4+7*	5	5	5	4	3	2	2	-	-	-
17	Mage 17 ^e	1 500 000	9d4+8*	6	5	5	4	4	3	2	-	-	-
18	Mage 18 ^e	1 650 000	9d4+9*	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-
19	Mage 19 ^e	1 800 000	9d4+10*	6	5	5	5	4	3	2	2	-	-
20	Mage 20 ^e	1 950 000	9d4+11*	6	5	5	5	4	4	3	2	-	-
21	Mage 21 ^e	2 100 000	9d4+12*	6	5	5	5	4	4	3	2	1	-
22	Mage 22 ^e	2 250 000	9d4+13*	6	6	5	5	5	4	3	2	2	-
23	Mage 23 ^e	2 400 000	9d4+14*	6	6	6	6	5	4	3	3	2	-
24	Mage 24 ^e	2 550 000	9d4+15*	7	7	6	6	5	5	4	4	2	-
25	Mage 25 ^e	2 700 000	9d4+16*	7	7	6	6	5	5	4	4	3	-
26	Mage 26 ^e	2 850 000	9d4+17*	7	7	7	6	6	5	5	4	3	-
27	Mage 27 ^e	3 000 000	9d4+18*	7	7	7	6	6	5	5	5	4	-
28	Mage 28 ^e	3 150 000	9d4+19*	8	8	7	6	6	6	6	5	4	-
29	Mage 29 ^e	3 300 000	9d4+20*	8	8	7	7	7	6	6	5	5	-
30	Mage 30 ^e	3 450 000	9d4+21*	8	8	8	7	7	7	6	6	5	-
31	Mage 31 ^e	3 600 000	9d4+22*	8	8	8	7	7	7	7	6	6	-
32	Mage 32 ^e	3 750 000	9d4+23*	9	8	8	8	8	7	7	7	6	-
33	Mage 33 ^e	3 900 000	9d4+24*	9	9	9	8	8	8	7	7	7	-
34	Mage 34 ^e	4 050 000	9d4+25*	9	9	9	9	8	8	8	8	7	-
35	Mage 35 ^e	4 200 000	9d4+26*	9	9	9	9	9	9	8	8	8	-
36	Mage 36 ^e	4 350 000	9d4+27*	9	9	9	9	9	9	9	9	9	-

Notes à propos du tableau ci-dessus :
* les ajustements de Constitution ne s'appliquent plus.

Dés de Vie : 1d4 par niveau, 9d4 maximum ; +1 point de vie par niveau supplémentaire.

RÉTRO-DONJ VOUS AIDE : D&D5 - LE MAGICIEN



Aptitudes de classe (MdJ page 83)

POINTS DE VIE

DV : 1d6 par niveau de magicien

pv au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux supérieurs : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : aucune

Armes : dague, fléchettes, fronde, bâton, arbalète légère

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Investigation, Médecine, Perspicacité et Religion

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) un bâton ou (b) une dague
- (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un paquetage d'érudit ou (b) un sac d'explorateur
- un grimoire

Grimoire (MdJ page 84)

Au niveau 1, vous possédez un grimoire qui contient six sorts de magicien de niveau 1 de votre choix. Votre grimoire est le gardien des sorts de magicien que vous connaissez, à l'exception des sorts mineurs qui sont eux fixés dans votre esprit.

Caractéristique d'incantation (Mdj page 84)

L'intelligence est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de magicien, car vous apprenez vos sorts à travers l'étude et la mémorisation. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts
= 8 + votre bonus de maîtrise
+ votre modificateur d'Intelligence

Modificateur aux attaques avec un sort
= votre bonus de maîtrise
+ votre modificateur d'Intelligence

Apprendre des sorts de niveau 1 et supérieur (Mdj page 84)

Chaque fois que vous gagnez un niveau de magicien, vous pouvez ajouter deux sorts de magicien de votre choix à votre grimoire. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts, comme indiqué sur la table ci-dessus. Lors de vos aventures, vous trouverez peut-être d'autres sorts que vous pourrez ajouter à votre grimoire.

Tour de magie (Mdj page 84)

Au niveau 1, vous connaissez trois tours de magie de votre choix issus de la liste des magiciens. Vous apprendrez d'autres tours supplémentaires à certains niveaux, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-contre.

D&D5 – Magicien – Table de progression et d'acquisition des sorts

Niveau	Bonus de maîtrise	Capacités	Tour de magie connus	Emplacements de sorts								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantations, Restauration magique	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Tradition arcanique	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Aptitude de tradition arcanique	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Aptitude de tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Aptitude de tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maîtrise des sorts	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Sorts de prédilection	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Incantation rituelle (Mdj page 84)

Vous pouvez lancer un sort que vous connaissez sous la forme d'un « rituel », dans la mesure où il possède la mention « rituel » et que ce sort se trouve dans votre grimoire. Il n'est pas nécessaire d'avoir préparé le sort.

Focaliseur d'incantation (Mdj page 84)

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien

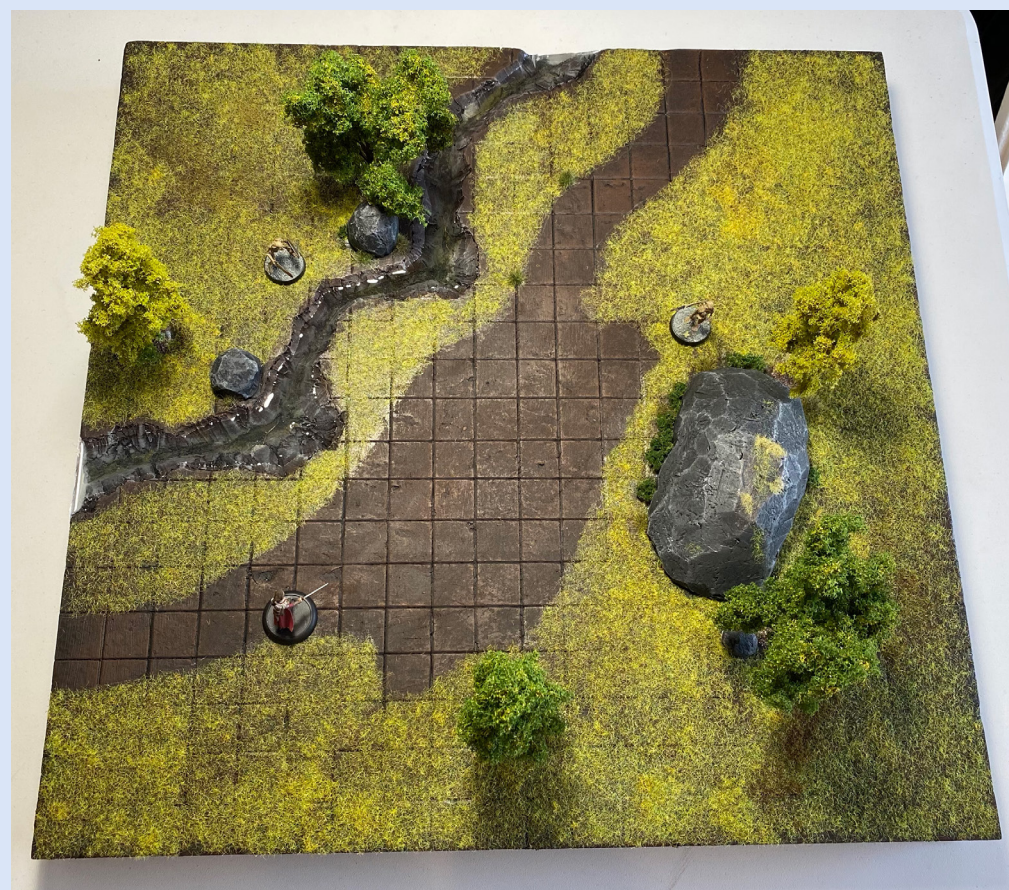
CRÉER UN DÉCOR POUR VOS PARTIES

INTRODUCTION

Vous n'avez pas d'imprimante 3D ni les moyens d'investir dans des décors tout faits dont les prix sont prohibitifs ? Vous allez voir que vous pouvez à moindre frais réaliser un petit diorama pour votre table de jeu.

Ce tutoriel est assez simple. Son objectif est de vous montrer les bases et le potentiel de cette méthode. Les possibilités sont énormes et contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce n'est pas très dur techniquement parlant. Il ne faut pas oublier qu'Internet fourmille de vidéos et de tutoriels en tout genre. Alors avec un peu de patience et l'équipement adéquat, vous pourrez faire des merveilles.

Pour cet exemple nous allons réaliser ce décor d'extérieur.



SE LANCER

Un premier point important est de ne pas partir à l'aveuglette et improviser au fur et à mesure. Vous devez avoir une idée précise de la scène que vous voulez créer.

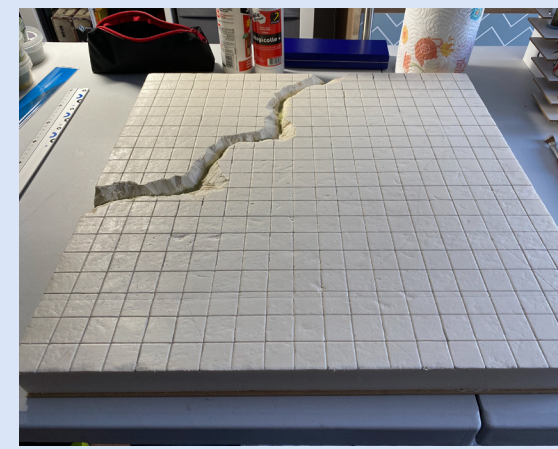
La matière utilisée est le polystyrène extrudé. On peut le trouver dans les grandes enseignes de bricolage, vendu par plaques de 125 X 60 X 4 cm, pour un prix inférieur à 4 €.

Découpez au cutter une plaque de 50x50 cm et collez-la sur une plaque de bois avec de la colle blanche à bois.



de papier aluminium roulé en boule pour créer la texture.

Sculptez les éléments de décors comme le rocher à l'aide d'un scalpel et d'un cutter. Pour l'exemple, j'ai choisi de coller les éléments sur



Avec un crayon gris mal taillé, tracer la grille (2,5 cm de côté). Appuyer fort sur la matière à l'aide d'un morceau

la plaque. Tout dépend de ce que vous voulez faire, si vous voulez créer un ensemble de plaques modulables il serait plus judicieux de créer tous les éléments séparément, ainsi vous pourrez les disposer sur les plaques en fonction des besoins. De plus, une planche sans éléments collés vous permet de pouvoir les empiler les unes sur les autres et donc avoir un gain de place non-négligeable.



sages à sec marron pour le sol et gris pour le lit de la rivière et les rochers. Collez du gravier dans le lit de la rivière et appliquez une base de peinture (couleur vase). Placez de petites racines issues de véritable végétation, collez les arbres à la colle à bois puis le flocage.

LA RIVIÈRE

Pour l'eau nous utiliserons de la résine époxy. Attention, pensez à bien vous protéger, gants et lunettes sont fortement conseillés. Mélangez les deux composants lentement avec une spatule en bois pen-



Ensuite enduisez la totalité du décor d'un mélange de peinture acrylique noire + vernis colle mat (50/50). N'hésitez pas à passer plusieurs couches. Passez des bros-



gant 5 min minimum. J'ai utilisé de la peinture acrylique pour la teinte et 1 ou 2 gouttes, pas plus. Une chose importante, n'oubliez pas d'obstruer les extrémités de la rivière afin de maintenir la résine bien en place.



Une fois que tout est prêt, versez délicatement la résine colorée jusqu'à la hauteur voulue. Ensuite laissez sécher le temps nécessaire, soit 24 h pour cette résine.



Voilà pour ce diorama qui m'a demandé 5 à 6 heures de travail, la prochaine fois nous recréons une salle d'un module officiel D&D5.

DERNIERS CONSEILS

Si vous ne collez pas les éléments sur le décor, vous pouvez les coller sur des bouts de carton de 2mm d'épaisseur. Pour le polystyrène extrudé, du 2,5 cm d'épaisseur fera largement l'affaire.

MISTER FLOYD

Matériel utilisé :

- 1 plaque de polystyrène extrudé
- 1 plaque de contre-plaquée ou de carton plume
- 1 cutter
- 1 crayon
- de la colle à bois
- peinture acrylique
- résine époxy

Un grand merci @la-bonneauberge et @Rollenplay pour l'inspiration et les conseils.

Vivez la magie en toute liberté (ou presque) !

Voici une version occulte du magicien libéré du livre de sorts.

L'ensorceleur

Le magicien alternatif pour AD&D

La puissance magique coule dans les veines des ensorceleurs. Ces humains, très rares, sont les héritiers d'une créature d'essence magique, les victimes d'une malédiction terrible ayant affecté leur descendance ou des individus exposés à un événement singulier (tel les forces primordiales du chaos). C'est cet événement qui pousse le personnage à se tourner vers un alignement chaotique. Les ensorceleurs humains, bien qu'ils possèdent une puissance des arcanes moins étendue que les mages elfiques, font l'objet de mutations génétiques leur permettant une pratique de l'art arcanique à la fois plus spontanée et moins contraignante.

Conditions

- **Race** : humain uniquement.
- **Caractéristiques min.** : For 6, Dex 13, Int 15, Sag 6, Cha 15
- **Type de dé de vie** : d4 (max. 10 au-delà duquel l'ensorceleur ne gagne qu'un pv par niveau, quel que soit son score de Constitution)
- **Alignement** : n'importe lequel – tendance chaotique
- **Bonus d'expérience** : aucun
- **Armures/boucliers autorisés** : armure de cuir/Aucun
- **Armes autorisées** : bâton, dague, épée courte, épée longue, huile
- **Compétences martiales** : 1 + 1 tous les 5 niveaux
- **Pénalité de non-maîtrise** : -5
- **Spécialisation martiale** : non

Aptitudes de classe d'ensorceleur

Sorts : grâce à leur héritage magique, les ensorceleurs peuvent mémoriser et lancer des sorts issus de la liste des sorts de magicien conformément à ce qui est indiqué dans les tableaux page 15. L'ensorceleur a besoin d'apprendre des sorts, il ne les reçoit pas de manière innée. C'est l'incantation qui se fait de manière innée, de sorte qu'elle n'efface pas le sort de l'esprit de l'ensorceleur. Au premier niveau, il en reçoit 4 (deux déterminés aléatoirement et deux choisis par le joueur). Par la suite, il doit découvrir les autres au cours de ses aventures ou durant des recherches. Les sorts d'ensorceleur sont écrits dans un langage arcanique qu'ils sont normalement les seuls à savoir déchiffrer. Les ensorceleurs n'utilisent pas et n'ont pas besoin du sort de lecture de la magie.

Les langues arcaniques des mages et des ensorceleurs ne sont pas les mêmes. C'est pour ça qu'un mage ne peut pas lire les parchemins d'un ensorceleur et inversement.

D'autre part, un ensorceleur ne doit pas mémoriser une liste de sorts. Il peut choisir celui qu'il va lancer parmi ceux qu'il connaît déjà.

Le score de CHA permet de déterminer le nombre maximum de sorts par niveau que peut connaître un ensorceleur. Pour cela, il suffit de calculer la différence entre le score de CHA et le niveau de sort. Ainsi, un ensorceleur ayant un CHA de 16 peut ajouter à sa liste de sorts (16-1) 15 sorts de premier niveau ; (16-2) 14 sorts de 2^e niveau, etc.

Un ensorceleur détermine le niveau maximum de sort qu'il peut comprendre en soustrayant 11 à son score d'intelligence. Ainsi, un ensorceleur ayant 16 en INT est limité aux sorts de 5^e niveau.

Un ensorceleur est donc incapable de lancer des sorts de 8^e et 9^e niveaux.

Aptitudes avancées

Artisanat occulte (7^e) : les ensorceleurs de niveau 7 ou plus peuvent créer des potions magiques, écrire des parchemins profanes (de sorts qu'ils connaissent déjà) et recharger des bâtonnets magiques. Cela doit être supervisé par le MJ car il devra s'assurer que ce processus n'est pas trop facile ! Une longue liste d'ingrédients sera toujours requise, certains d'entre eux étant chers, tandis que d'autres seront difficiles à acquérir.

Puissance occulte (12^e) : les ensorceleurs de niveau 12 ou plus peuvent tenter de créer d'autres objets magiques au moyen du sort enchantement. Cependant, une telle tâche est encore plus difficile que la création de potions ou de parchemins et les divers composantes requises doivent être d'une rareté et d'une valeur appropriées à l'objet magique à créer. En outre, le succès n'est pas garanti.

Altération physique

Quand il atteint le 5^e et tous les 5 tranches de niveaux suivants, l'ensorceleur doit réussir un Jet de Sauvegarde contre la paralysie, la mort ou le poison.

Un échec signifie que le contact avec les énergies magiques responsables de sa capacité à lancer des sorts se manifestent sous forme physique. Le premier échec n'entraîne aucune pénalité, le second échec entraîne la perte de 1d2-1 points de CHA, le troisième échec entraîne la perte de 1d3-1 points de CHA supplémentaires.

Ces pertes de points de CHA sont permanentes et entraînent des modifications dans le nombre maximum de sorts par ni-

veau que peut connaître un ensorceleur.

Un personnage affublé de plus de 3 mutations devient un PNJ sous le contrôle du MD.



Les points de CHA perdus ne peuvent être récupérés que par un sort de souhait ou de restauration.

C'est au MD de décider de la forme d'altération physique qui frappe l'ensorceleur. L'idée est de ne jamais perdre de vue qu'un ensorceleur est souvent entouré d'une aura de mystère et suscite la crainte et la méfiance.

La première altération est bénigne (pouvant même apporter un avantage au personnage) tandis que les autres sont de plus en plus voyantes et incapacitantes jusqu'à transformer le personnage en type de créature à l'origine des mutations.

Parmi les mutations, on peut trouver la vision dans le noir, des capacités télépathiques en lien avec la créature ou une résistance à la source d'énergie à l'origine de la mutation, une peau écailleuse, la disparition de l'ombre, la sensibilité à la lumière, l'envie de chair fraîche, des épisodes de confusion, des modifications d'apparence (yeux rouges, cornes, queue, petites ailes, perte de cheveux, dépigmentation, une odeur corporelle, etc.).

PAR MÖRKHDULL

Progression des niveaux de l'ensorceleur										
Niveau	Expérience	Dés de vie	Notes	Niveau de sort						
				1	2	3	4	5	6	7
1	0	1		1	-	-	-	-	-	-
2	3000	2		2	-	-	-	-	-	-
3	6000	3		2	1	-	-	-	-	-
4	13000	4		3	2	-	-	-	-	-
5	27500	5	Altération physique	4	2	1	-	-	-	-
6	55000	6		4	2	2	-	-	-	-
7	110000	7	Peut engager des suivants Artisanat occulte	4	3	2	1	-	-	-
8	225000	8		4	3	2	2	-	-	-
9	450000	9		4	3	3	2	1	-	-
10	675000	10	Altération physique Peut ériger une place forte	4	4	3	2	2	-	-
11	900000	10+1*		4	4	3	2	2	-	-
12	1125000	10+2*	Puissance occulte	4	4	4	3	2	1	-
13	1350000	10+3*		5	5	4	3	2	2	-
14	1575000	10+4*		5	5	4	3	2	2	1
15	1800000	10+5*	Altération physique	5	5	5	4	3	2	2
16	2025000	10+6*		5	5	5	4	3	2	2
17	2250000	10+7*		5	5	5	4	3	3	2
18	2475000	10+8*		5	5	5	5	3	3	2
19	2700000	10+9*		5	5	5	5	4	3	2
20	2925000	10+10*	Altération physique	5	5	5	5	4	3	3
21	3150000	10+11*		6	5	5	5	5	4	3
22	3375000	10+12*		6	5	5	5	5	5	3
23	3600000	10+13*		6	6	5	5	5	5	4
24	3825000	10+14*		6	6	5	5	5	5	5

* Constitution : Le modificateur au nombre de pv ne s'applique plus. Chaque niveau au-delà de ce tableau nécessite 220 000 points d'expérience de plus et accorde +1 point de vie.

Matrice d'attaque pour l'ensorceleur																					
Niveau	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 à 5	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
6 à 10	24	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
11 à 15	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
16 à 20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
21	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

Matrice des jets de protection pour les ensorceleur					
Niveau	Objet magique	Mort, paralysie	Pétrification	Sorts	
	Souffle	poison	Métamorphose		
1 à 5	11	15	13		12
6 à 10	9	13	11		10
11 à 15	7	11	9		8
16 à 20	5	9	7		6
21 et +	3	7	5		4



Pour AD&D

Magicien : Variante d'acquisition des sorts du niveau 1 à 4

Si dans le jeu AD&D le magicien est l'une des classes les plus puissantes à haut niveau, il faut bien admettre que ses débuts sont plutôt laborieux. En effet, avec ses faibles points de vie, sa classe d'armure ridicule et un seul sort en mémoire au premier niveau, il y a de quoi décourager les plus téméraires et les détourner vers d'autres classes.

Pour rendre cette classe plus attrayante et surtout plus intéressante à jouer lors des premiers niveaux, je vous propose donc une modification aux règles d'acquisition des sortilèges du niveau 1 au niveau 4. Cette règle a été testée en jeu et ne déséquilibre pas ce dernier. Elle n'offre pas beaucoup plus de puissance au magicien mais lui donne enfin la possibilité d'exploiter au mieux ses talents.

- Au premier niveau, un magicien débute sa carrière avec la possibilité de mémoriser 3 sorts du 1^{er} niveau. Il s'agira forcément de : **1 sort d'attaque, 1 sort de défense et 1 sort divers**.
- Au second niveau, il peut mémoriser 4 sorts du 1^{er} niveau, (**1 sort d'attaque, 1 sort de défense, 1 sort divers**, et le dernier sort **au choix**).
- Au troisième niveau, il peut mémoriser 4 sorts du 1^{er} niveau (**1 sort d'attaque, 1 sort de défense, 1 sort divers**, et le dernier sort **au choix**) et 1 sort du 2^e niveau.
- Au quatrième niveau, il peut mémoriser 4 sorts du 1^{er} niveau (**1 sort de défense, 1 sort divers**, et les 2 autres sorts **au choix**) et 2 sorts du 2^e niveau.
- Au cinquième niveau, on reprend la table de progression normale des sorts, c'est-à-dire 4 sorts du 1^{er} niveau (tous **au choix**), 2 sorts du 2^e niveau et 1 sort du 3^e niveau.

Niveau du magicien	Niveau de sort		
	1	2	3
1	3 (1 attaque + 1 défense + 1 divers)		
2	4 (1 attaque + 1 défense + 1 divers + 1 au choix)		
3	4 (1 attaque + 1 défense + 1 divers + 1 au choix)	1	
4	4 (1 défense + 1 divers + 2 au choix)	2	
5	4 (tous au choix)	2	1

NOTE CONCERNANT LES TOURS MINEURS :

Si les règles de l'UA (*Unearthed Arcana*) sont utilisées, il est dit qu'un magicien peut mémoriser 4 tours mineurs à la place d'un sort de premier niveau. Pour ne pas déséquilibrer le jeu en cas d'utilisation de la *Variante d'acquisition des sorts du niveau 1 au niveau 4*, la règle suivante s'applique :

- Au premier niveau, il ne peut remplacer qu'un sort par 4 tours mineurs
- Au deuxième et troisième niveau, il peut remplacer au maximum 2 sorts par 4 tours mineurs chacun, le premier sort remplacé étant forcément celui qui est « au choix »
- Au quatrième niveau, il peut remplacer au maximum 3 sorts par 4 tours mineurs chacun, le premier sort remplacé étant forcément un « au choix »
- À partir du cinquième niveau, on reprend normalement

Pour faciliter la tâche du MD et des joueurs, le tableau suivant présente tous les sorts de premier niveau (y compris ceux de l'*Unearthed Arcana*) classés selon leur type (attaque, défense, divers) :

Sorts offensifs	Sorts défensifs	Sorts divers
Agrandissement Amitié Charme-personnes <i>Eau de feu (Firewater)</i> <i>Fonte (Melt)</i> <i>Graisse (Grease)</i> Lumière Mains brûlantes <i>Moquerie (Taunt)</i> Poigne électrique Poussée Projectile magique Sommeil	<i>Alarme (Alarm)</i> Altération des feux normaux <i>Armure (Armor)</i> Bouclier Chute de plume Escalade d'araignée Fermeture Lumières dansantes Protection contre le Mal Saut Ventriloquie	Aura magique de Nystul Compréhension des langues <i>Course (Run)</i> Détection de la magie Disque flottant de Tenser Écriture Effacement Identification Invocation d'un familier Lecture de la magie <i>Marque de magicien (Wizard mark)</i> Message <i>Monture (Mount)</i> <i>Pluie (Precipitation)</i> Réparation Serviteur invisible

* les sorts issus de l'*Unearthed Arcana* sont inscrits en italique et sont suivis de leur appellation en VO

Les Composantes Matérielles

Sorts de Magicien

Quelle est la proportion de Maîtres de Donjon à utiliser les composantes matérielles pour les sorts ? Elle est sûrement très faible.

Parmi les nombreuses et diverses tables de jeu que j'ai fréquentées tout au long de mes années de rôliste, aucune n'utilisait les composantes matérielles des sorts. Idem pour les MD que j'ai croisé par-ci par-là au fil de toutes ces années. Je parie que même toi lecteur, au vu du titre de l'article, a dû te dire « *les composantes... C'est chiant et les magos ne sont pas des magasins ambulants* ». Pas faux te répondrai-je, c'est effectivement bien souvent la première pensée qui vient à l'esprit... Et voilà où je veux en venir : la plupart d'entre nous avons un a priori négatif sur ces satanées composantes. Alors qu'après réflexion elles peuvent être un outil pratique pour gérer la puissance des magiciens présents à votre table de jeu.

Comment utiliser les composantes ?

C'est vrai qu'elles sont un peu cheap ces composantes matérielles. Le souci est que le système n'a pas évolué depuis la création du jeu et qu'aujourd'hui il est vieillot et trop contraignant. Pourtant certains choix de composante sont cohérents, comme utiliser un cristal clair ou un prisme minéral pour *Lecture de la magie*, (on imagine alors le magicien poser le cristal sur le texte à lire puis déplacer la pierre ligne par ligne pour en découvrir le contenu). Mais ce n'est pas le cas pour tous, par exemple le *Rire incontrôlable et hideux de Tasha* dont les compo-

santes sont une petite plume, une minuscule raquette en bois, et une tartelette à la crème, c'est complètement farfelu une tartelette à la crème ! le magicien doit-il lancer la tarte sur la créature ? Nous sommes plus dans la pantalonnade que dans le médiéval fantastique.

Afin de moderniser ce système je vous propose d'utiliser les composantes « à la carte ». Selon moi nous faisons l'erreur de prendre comme un pack complet les composantes et que, en gros, on utilise soit tout, soit rien. Alors que nous sommes tout à fait libres de ne l'utiliser qu'en partie, prendre ce qui nous semble justifié ou pas.

Premièrement tout dépend de votre univers, si vous jouez dans un monde « *Low Fantasy* », je vous conseille d'utiliser les composantes. Imaginez les sorciers dans le monde de Conan, ce monde rude où la magie est « primaire » mais très puissante. Y voir un sorcier attraper une araignée et l'avaler pour pouvoir utiliser le sort « *Escalade d'araignée* » ou bien manger des pattes de sautelle pour le sort « *Saut* » est justifié par le contexte. Plus la magie de votre univers est primaire ou ancienne, plus vous devez utiliser les composantes car elles appuieront les spécificités de cet univers.

À l'inverse, si vous avez un environnement « *High Fantasy* » ou épique, vous pouvez vous passer des composantes car on peut considérer que la magie a évolué, ou qu'elle est présente dans l'éther environnant, etc. Mais que faire pour les univers standards tels que *Greyhawk*, *Les Royaumes Oubliés* et autres ? Je dirai qu'il faut tout simplement prendre en compte les composantes à partir d'un certain niveau de sort, le 4 ou le 5. En ce qui me concerne, je considère tout simplement que pour les niveaux 1 à 3 il n'y a pas de composantes matérielles.

C'est le cadre de votre univers qui doit déterminer si les composantes sont nécessaires ou pas.

Autrement vous pouvez ignorer l'attribution des composantes en fonction de l'univers et ne garder ce principe que pour contrôler les magiciens.

Contrôler la puissance des magiciens

Utiliser les composantes, c'est sûrement la façon la plus simple pour contrôler la puissance de la magie à votre table.

Pour ce faire, les composantes sont utilisées « à la carte » en fonction des sorts que vous voulez contrôler ou limiter. Si vous jouez les composantes de cette façon, il ne faudra pas hésiter à en créer certaines.

Vous en avez marre de voir vos magiciens lancer des boules de feu à tour de bras, créez une composante qui limitera son utilisation. Certains MD préfèrent supprimer des sorts de leur univers, je trouve cette approche trop radicale. Je préfère laisser le sort mais rendre son lancement très compliqué. Après il faut faire attention avec cette méthode qui pourrait réduire drastiquement la puissance de vos magiciens car ce n'est ni plus ni moins qu'une limitation de sort déguisée.

À noter que vous pouvez l'adapter pour les clercs, mais nous en reparlerons dans le prochain numéro de *Rétro-Donj*.

Prix des composantes

Vous trouverez dans les téléchargements des tableaux de prix pour les composantes. Chaque MD peut évidemment adapter certains tarifs en fonction de sa campagne.

Transport des composantes

Dans les listes d'objets divers des manuels, rien n'est prévu pour le rangement des ingrédients. Si vous le souhaitez vous pouvez ajouter ce type de pochette (prix en pa : pochette normale, en po : pochette hermétique).

Pochette en cuir pour ingrédients
5 compartiments..... 15 pa / 2 po
10 compartiments..... 3 po / 6 po
20 compartiments..... 5 po / 10 po

Chaque compartiment ne peut accueillir qu'un seul type de composante ; le nombre de doses contenues dans chacun des compartiments dépend de la taille de la composante stockée :

- 5 doses : très petits ingrédients (écailles, poils, poussière, souffre...)
- 3 doses : petits ingrédients tels que des morceaux de pierre, des bouts de roseau ou tout type de sphère.
- 1 dose : les composantes les plus grosses : une statuette, une clochette ou une bougie...

Vous trouverez aussi dans les liens de téléchargement une fiche pour gérer toutes les composantes de sorts de votre personnage.

Tour mineur

Pour ceux qui utilisent l'UA et les tours mineurs je vous propose d'ajouter ce tour :

CRÉATION DE COMPOSANTE
(Tour Mineur Utilitaire)
Effet : instantané
Temps d'incantation : 1/2 segment
Zone d'effet : spécial
Avec ce tour, le magicien peut faire apparaître dans sa main ou sur une surface à proximité (max 50 cm) une dose de n'importe quel ingrédient qui est considéré comme gratuit (coquille d'œuf, poils de bœuf etc.) Toutefois ce tour ne permet pas de faire apparaître des liquides (sang, eau, vin etc.).

Fichier à télécharger :

- Les composantes : **AD&D**, **D&D5**
- Feuilles de **gestion des composantes**
- **Prix des composantes**

BOURNAZEL



17

Pour accompagner la nouvelle rubrique « *Rétro-Donj vous aide* » je vous propose une nouvelle approche pour la gestion des composantes de sorts de magicien qui je l'espère vous motivera pour les utiliser.



LE MODULE D'AVENTURE B2 Le Château-Fort Aux Confins du Pays

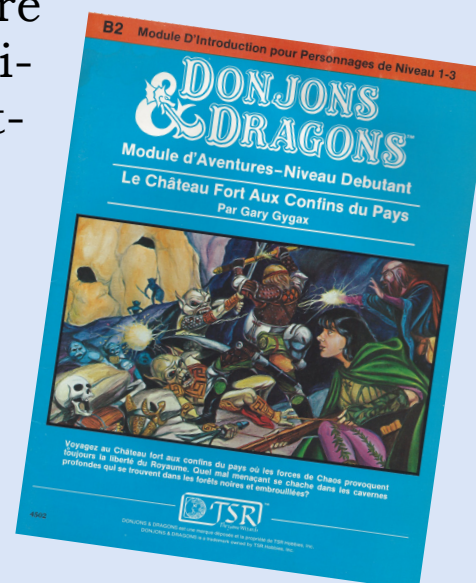


LE MODULE B2

Cette aventure est très bien connue des amateurs de Donjons & Dragons. Gary Gygax en est l'auteur et c'est le premier module traduit officiellement en français. Il était vendu à l'origine avec la boîte moldvay de 1983. Après la sortie française de la version Mentzer, le module fut vendu séparément.

Ce module est dit « d'introduction/instructions ». Le début se compose essentiellement d'informations et de conseils pour le maître du donjon, « Comment être un bon maître du donjon », « Le temps », « la division du trésor... ». De plus plusieurs tables du livre de base sont reprises et compilées au centre du module (sorts, équipement, tables d'attaque etc.).

Il est « bac-à-sable », le Château-fort sert de base d'opérations pour les joueurs. Ils pourront y trouver refuge et répit en cas de déroute dans les cavernes du



Chaos ou de l'inconnu. Le contexte se veut généraliste afin d'être implanté dans n'importe quelle partie en cours. Les PNJ sont nombreux et le potentiel d'aventures dans la région important, mais demandera du travail au MD.

POINTS FORTS

- Un environnement dynamique
- Les nombreux conseils

et aides fournis au MD

- Du PMT écrit par Gygax
- Table des Rumeurs aléatoires

POINTS FAIBLES

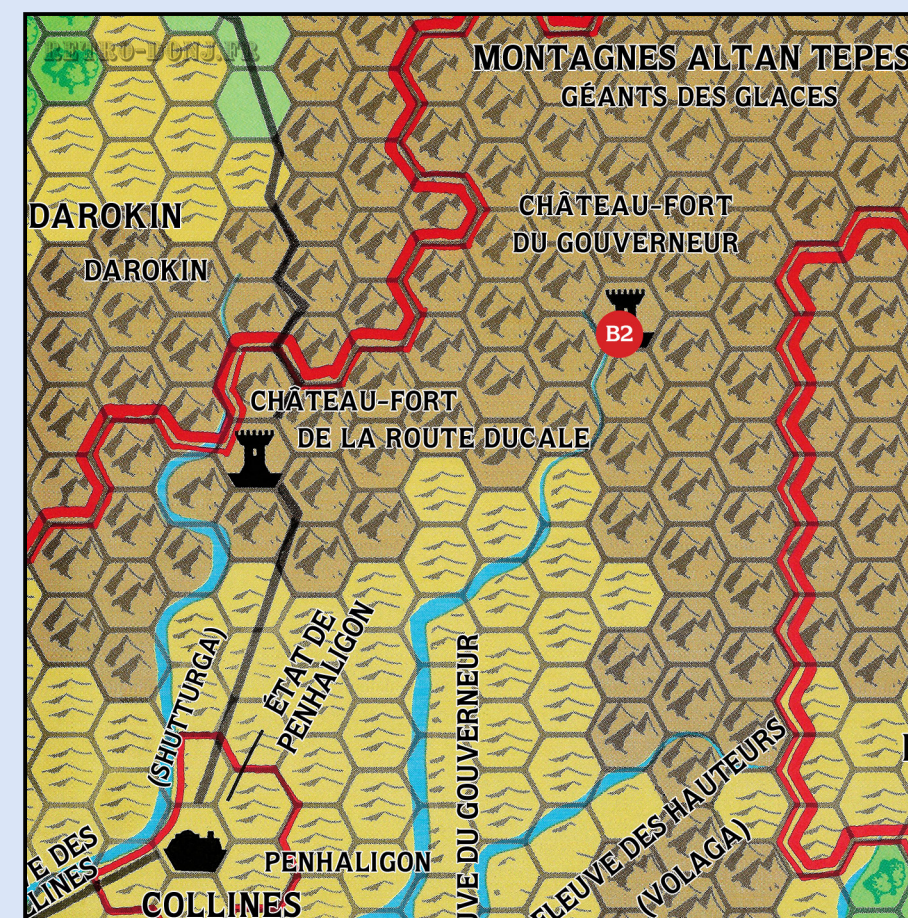
- Les combats sont rudes, nombreux et mortels
- Les cavernes sont décrites comme une série de pièces sans vraie cohérence globale
- Gros travail pour développer les possibilités de roleplay
- Tous les PNJ sont anonymes, le Châtelain s'appelle « le Châtelain », l'aubergiste « l'aubergiste » etc.
- Objets magiques abondants

LE CADRE DE CAMPAGNE

Quand ce module est publié aux USA en 1979 le monde de Mystara n'existe pas encore. Le B2 est placé au sein de l'univers de Mystara lors de la publication du Grand-Duché de Karameikos dans la région de la montagne Altan Tepes dans le nord de Karameikos.

Époque : 1000 AC - Aucune contrainte particulière

Suggestions de mise en place : ce module



Localisation du module B2

étant assez générique, il peut être inséré dans n'importe quelle campagne et n'importe quel environnement.

Problèmes de compatibilité : le plan des environs du château-fort fourni dans le module suggère un type de terrain assez différent de celui que l'on peut s'attendre à rencontrer dans les monts Altan Tepes à proximité du château-fort du Gouverneur.

Return to the Keep on the Borderlands : en 1999 TSR (pour les 20 ans du module) publie une nouvelle version du scénario. Le monde de Mystara n'existant plus, le B2 a été localisé dans Greyhawk au niveau de la région du Yeomanry (Franche-Terre).

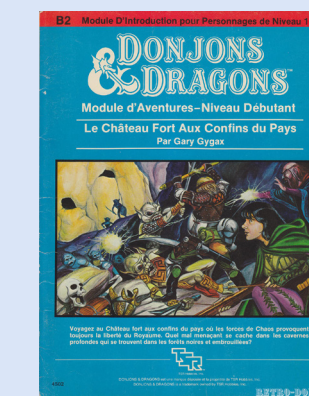
LES IMPRESSIONS DU MODULE B2

Le module a connu deux impressions

- La première date de la boîte moldvay c'est à dire novembre 1982 mais l'ensemble est arrivé dans les boutiques en France vers le mois de mars 1983.
- La seconde impression a dû avoir lieu vers

mai 1983.

- Les deux impressions ont un contenu identique.
- Attention ce module n'a jamais été adapté pour la version Mentzer des règles. Cela signifie que certains termes employés dans ce scénario sont issus de la version Moldvay et sont donc différents, par exemple :
 - L'alignement équivaut à la « Moralité »
 - Les Petites-Gens sont des « Tinigens »
 - Le Moral c'est la « Bravoure »
 - Le sort d'ouverture se dit « frapper »
 - etc.



Deux différences permettent de distinguer ces modules :

1. Le logo TSR est le *Face Logo* sur la 1^{er} impression et le *Angled Logo* sur la seconde
2. Le code TSR du module est imprimé sur la page 1 du livret de la 2^e impression (avec une erreur sur le code du module... En effet sur la couverture c'est 4502, dans le livret c'est 5002).

FICHE SIGNALÉTIQUE DU MODULE B2

Titre : Le Château-Fort aux confins du pays
Auteur(s) : Gary Gygax
Éditeur(s) : TSR
Code TSR : B2 (4502)
Date de sortie : 1/03/83
Nombre de pages : 32
Pour personnage de niveau : 1 à 3
Cadre de campagne : Mystara
Couverture : James « Jim » Holloway
Illustrateur(s) : Erol Otus, Jim Roslof
Cartographe(s) : David S. « Diesel » LaForce
Traducteur(s) : Anne Moreau
ISBN : 0-88038-006-3
Format : Livret avec couverture cartonnée souple non attachée

SAUVER TALISHIA

SCÉNARIO POUR D&D BECMI

PAR MÖRKHDULL

Synopsis

Les PJ sont engagés par un riche négociant en spiritueux afin qu'ils protègent sa fille, Talishia, d'une tentative d'enlèvement ourdie par un sorcier maléfique. Ce dernier veut la sacrifier à un démon en échange d'un pacte.

Mais le marchand n'est pas celui qu'il prétend et manipule les PJ avec un autre objectif en tête.

Au terme de l'aventure, les PJ seront confrontés à un dilemme :

Vont-ils continuer à servir leur employeur ou libérer l'innocente victime ?

Structure de l'aventure

Partie 1

- Profitant d'un repos bien mérité au terme de leur précédente aventure, les héros passent un agréable moment à l'Auberge du Taureau Rouge.
- Un soir, l'un des clients, un mercenaire nain réputé, est assassiné.
- Les PJ découvrent qu'il avait été engagé par un certain Heymold Baelens, un négociant en spiritueux résidant dans la ville proche d'Hamerlynn.

Partie 2

- Heymold Baelens reçoit les aventuriers

dans l'un de ses comptoirs, à une quinzaine de kilomètres d'Hamerlynn.

- En apprenant l'assassinat du nain, il explique aux PJ qu'il l'avait engagé pour protéger sa fille, Talishia.
- Dès lors, il leur offre une coquette somme d'argent pour qu'ils la conduisent dans un de ses domaines situé dans les collines, à quelques jours de là. Ils devront ensuite assurer sa sécurité jusqu'au jour suivant le solstice d'été.

Partie 3

- Durant le voyage, les PJ affronteront quelques péripéties.
- Ils découvriront notamment, lors du deuxième jour, un groupe d'aventuriers massacrés par des gnolls.

Partie 4

- Arrivant au domaine, les PJ sont surpris de constater que la tour est beaucoup plus sinistre que l'endroit auquel ils s'attendaient.
- De plus, elle est occupée par une bande de Gnolls.
- À ce stade, ils devraient remarquer des éléments étranges :
 - Les gnolls ne semblent pas menaçants en voyant arriver les PJ.
 - Ils portent le même symbole que ceux ayant attaqué le groupe d'aventuriers découvert durant le voyage.

► L'exploration de la tour contredit la façade de négoce en spiritueux, et met à jour des livres traitant de magie noire.

Partie 5

- Une nuit, un groupe d'aventuriers tente de libérer Talishia.
- Ils sont envoyés par le Temple de la Passe de l'Aube.
- Parmi leurs effectifs, on trouve un ancien compagnon d'arme des aventuriers, une prêtresse et l'assassin du nain forgeron de l'auberge.
- Ils tenteront de convaincre les PJ des intentions maléfiques d'Heymold Baelens.

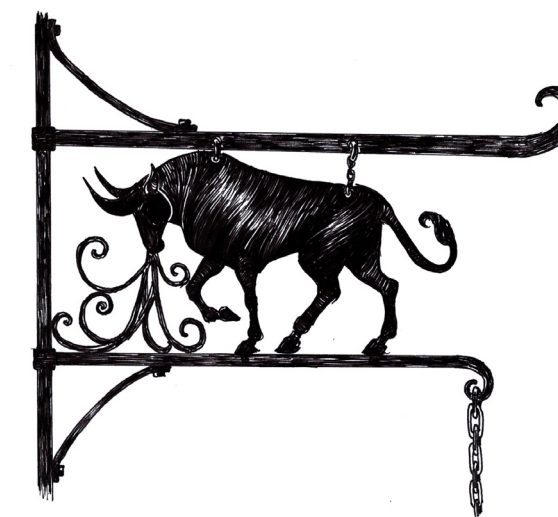
Partie 6

- Une aube brumeuse se lève sur la vallée que la tour domine.
- Heymold arrive, monté sur une gargouille et accompagné de la deuxième partie de la tribu de gnolls qu'il a engagée.
- Que feront les PJ ?

PARTIE 1 : à l'Auberge du Taureau Rouge – 6 jours avant le solstice d'été.

Votre dernière mission est un succès. Escorter une caravane entre la capitale de Westmark et la Passe de Contrefort ne fut, au final, qu'un jeu d'enfant. Qu'importe, elle vous a ramené une coquette somme d'argent qui vous permettra de profiter d'un des meilleurs établissements du coin, l'Auberge du Taureau Rouge.

L'établissement est célèbre car son propriétaire, Wort le borgne, est un ancien aventurier qui a, il y a une quinzaine d'années, débarrassé la région d'une horde de Gorgones.



fameuse hache qui décapita la créature.

Une fine pluie annonçant l'été commence à tomber tandis qu'au détour du chemin apparaît l'imposante silhouette de l'auberge fortifiée, véritable havre dans ces régions éloignées.

En approchant de la porte à double battant, vous savez que vous passerez une nuit tranquille après avoir fait bonne chère et goûté au réconfort d'un bain fumant.

L'auberge offre divers services aux voyageurs

Wort y emploie de nombreuses personnes. Homme avisé, il a aussi proposé à ses anciens compagnons d'aventure de s'associer à lui et de faire fructifier leurs biens. On y trouve donc un petit sanctuaire où officient conjointement un prêtre de Lokken, le dieu de la Justice et une prêtresse de Nyalla, la déesse de la Source de Vie et de la Guérison ainsi qu'une forge tenue par un nain.

La cour intérieure fourmille d'activité

Plusieurs lourds chariots de marchands sont rangés le long des dépendances de l'auberge et font l'objet d'une garde attentive de la part des mercenaires qui les accompagnent.

Les palefreniers, les serveuses et les voyageurs vont et viennent dans une espèce de

La rumeur prétend que la tête de la plus puissante de ces créatures orne fièrement le tablier de la grande cheminée de l'auberge. Wort garde sous son comptoir la

Ce scénario mêle enquête, exploration et prise de décision.

Il est destiné à un groupe de 4 à 6 aventuriers de niveau 4 ou 5.

Il donne certaines informations sur un pays qui fera l'objet d'une description ultérieure mais peut s'inscrire dans n'importe quel cadre de campagne sans aucune difficulté.

Comme d'habitude vous trouverez à la fin la version imprimable du module ainsi que les plans et cartes.

Rumeurs dans la taverne

Elles peuvent être obtenues pour peu qu'on s'adresse aux personnes occupant l'auberge. Certaines sont vraies (V) mais ne concernent pas le scénario et servent juste d'accroches à d'autres aventures potentielles, donnant au cadre plus de profondeur. D'autres sont fausses (F) ; d'autres, enfin, donnent des informations vraies (I) relatives à l'histoire qui se prépare.

2D6 :

- 2 (I) Une novice qui se rendait au Temple de l'Aube (dédié à Aldannah) a disparu sans laisser de trace avant d'avoir atteint la ville d'Hamerlynn.
- 3 (V) Le prince Jagellon du Tallingraad a demandé la main de la princesse Aenathia d'Ulmareich (pays où se situe l'aventure). Il paraît que des discussions houleuses opposent les parents des fiancés quant au choix du prêtre qui officiera à la cérémonie.
- 4 (V) Les cols du Margraviat d'Ulmareich sont fermés. L'activité des gobelinoïdes est en pleine recrudescence.
- 5 (I) Le chariot nain, dans la cour, appartient à un mercenaire célèbre nommé Förbolg. Il contient certainement un gros trésor (F).
- 6 (I) Les novices du Temple de l'Aube sont initiées durant la nuit du solstice d'été.
- 7 (I) Des bandes de pillards gnolls infestent la région. Leur symbole est une tête d'hyène borgne barrée de trois griffes. Leur chef est une femelle nommée G'härjeindda.
- 8 (V) Wort le Borgne garde la hache qui a décapité la gorgone à portée de main, sous le comptoir, on ne sait jamais.
- 9 (I) L'un des deux personnages qui discutent face à la tête de la gorgone s'appelle Podjeck. C'est un joueur professionnel et (F) il est en train d'ama-douer sa prochaine victime.
- 10 (V) Le meilleur plat de l'auberge est le poulet farci aux pistaches et aux raisins.
- 11 (F) Wort est un imposteur, la tête de la gorgone n'est en réalité qu'une tête de bison couverte de plaques de métal rouillé.
- 12 (F) Des gorgones ont récemment recommencé à rôder dans la région.

désordre organisé, en dérangeant les animaux de basse-cour qui bientôt régaleront les convives.

En dépassant le bâtiment de la forge, vous remarquez deux ouvriers en train de barricader les fenêtres de l'étage à l'aide de lourdes grilles.

Mais déjà, plusieurs valets s'approchent de vous et saisissent les rênes de vos montures pour les mener aux écuries tandis qu'un autre vous conduit vers la grande salle.

Celle-ci est occupée par une douzaine de marchands et leur garde personnelle, ce qui représente environ une centaine de clients.

Des serveuses habillées de leur robe vert bouteille et d'un tablier immaculé transportent de lourds plateaux de bois chargés de victuailles fumantes et de chopes moussues vers les tables.

Au bar, Wort le Borgne sert quelques clients tandis que, près de la cheminée, deux voyageurs admirent la tête de la gorgone gigantesque en tirant sur le tuyau de leur pipe.

À peine avez-vous eu le temps d'embrasser la scène du regard qu'une serveuse vous conduit à une table pour prendre votre commande.

□ Il s'agit, dans cette première partie de l'aventure de mettre les aventuriers en confiance. Tout est mis en place pour leur confort et leur bien-être.

Certes, les prix ne sont pas donnés (environ 150 % des prix mentionnés dans le livre de règles) mais leur dernière mission leur a rapporté assez d'argent et, pour une fois, ils peuvent goûter au luxe d'une auberge réputée et à sa cuisine fameuse.

Note : si les PJ décident de rôder un peu dans la cour, ils remarqueront sans doute qu'un de ces chariots semble être de facture naine. Il est complètement caréné. Les personnes dans la cour indiqueront sans problème qu'il appartient à Förbolg, un mercenaire nain.

C'est le moment de laisser les PJ faire un peu de roleplay.

□ En tant que MJ, laissez-les déambuler dans l'auberge et profiter du cadre, d'envisager les aventures auxquelles ils pourraient participer dès le lendemain.

Laissez-les discuter avec le personnel ou les clients.

Ils remarqueront rapidement Förbolg, le nain, assis dans un coin de l'auberge, ayant l'air à la fois nerveux et fatigué, mangeant seul et gardant sa hache à portée de main. Il n'acceptera aucune compagnie à sa table, se montrant même très désagréable si on insiste.

La serveuse s'occupant de sa table dira qu'il souhaite manger seul et semble ne pas avoir une grande faim.

Wort apprendra aux PJ que le nain dit s'appeler Förbolg et vient du Tallingraad (le pays voisin situé au nord, par-delà la Passe de Contrefort). Il a payé à prix d'or la chambre la plus sécurisée de l'auberge (celle située au-dessus de la forge) et a insisté pour qu'on barricade les fenêtres.

Deux autres PNJ sont également susceptibles d'attirer l'attention des personnages : Podjeck et sa « victime ». En réalité, il s'agit de deux complices qui vont mettre en scène une partie de jeu de dés afin d'assassiner Förbolg en toute discrétion.

Leur plan est de simuler une dispute pour tricherie et, tandis que le pigeon s'écartera à grand bruit de la table de jeu, il glissera un poison dans la nourriture du nain.

Libre aux PJ de participer à la partie de dés de cette mise en scène.

La soirée se poursuit dans le confort feutré de l'établissement.

Podjeck a entraîné son interlocuteur vers une table de jeux non loin du coin occupé par la table du nain. Un brouhaha bon enfant emplit l'atmosphère de l'auberge lorsque soudain, le compagnon de jeu de Podjeck se dresse brusquement de sa chaise en criant « *Monsieur, votre chance insolente au jeu me porte à croire que vous maniez les dés de manière fort peu naturelle* ».

Une petite altercation s'ensuit au cours de laquelle Podjeck se défend en proférant des insultes. La dispute en vient ensuite aux mains et le tricheur repousse violemment le « pigeon » vers la table du nain.

Wort le Borgne intervient en posant sa lourde hache sur le comptoir et en haussant la voix pour ramener le calme.

Le « pigeon » déclare dès lors qu'il n'a pas envie de rester un instant de plus en si mauvaise compagnie et sort de la pièce pour se diriger vers sa chambre.

□ **Conseil au MJ** : n'hésitez pas à faire de cette scène un événement bruyant et à donner dans la caricature afin de détourner l'attention sur le fait qu'en sortant, le pigeon a eu le temps de glisser le poison dans le plat de Förbolg sans se faire remarquer).

Peu après cet incident, alors que le calme est revenu dans la salle, le nain recrache violemment la bouchée de nourriture qu’il vient d’avaler. Il commence à tousser en s’étranglant puis se saisit la gorge et s’étouffe. Finalement, il s’effondre, raide mort, un filet de bave mauve s’écoulant paresseusement de la commissure de ses lèvres. Entre le moment où il a recraché sa nourriture et son dernier souffle, moins de 15 secondes se sont écoulées.

Au milieu des morceaux de nourriture qu’il a recrachés, on peut distinguer un petit scorpion en or d’environ 2 cm de long (valeur estimée – 15 po).

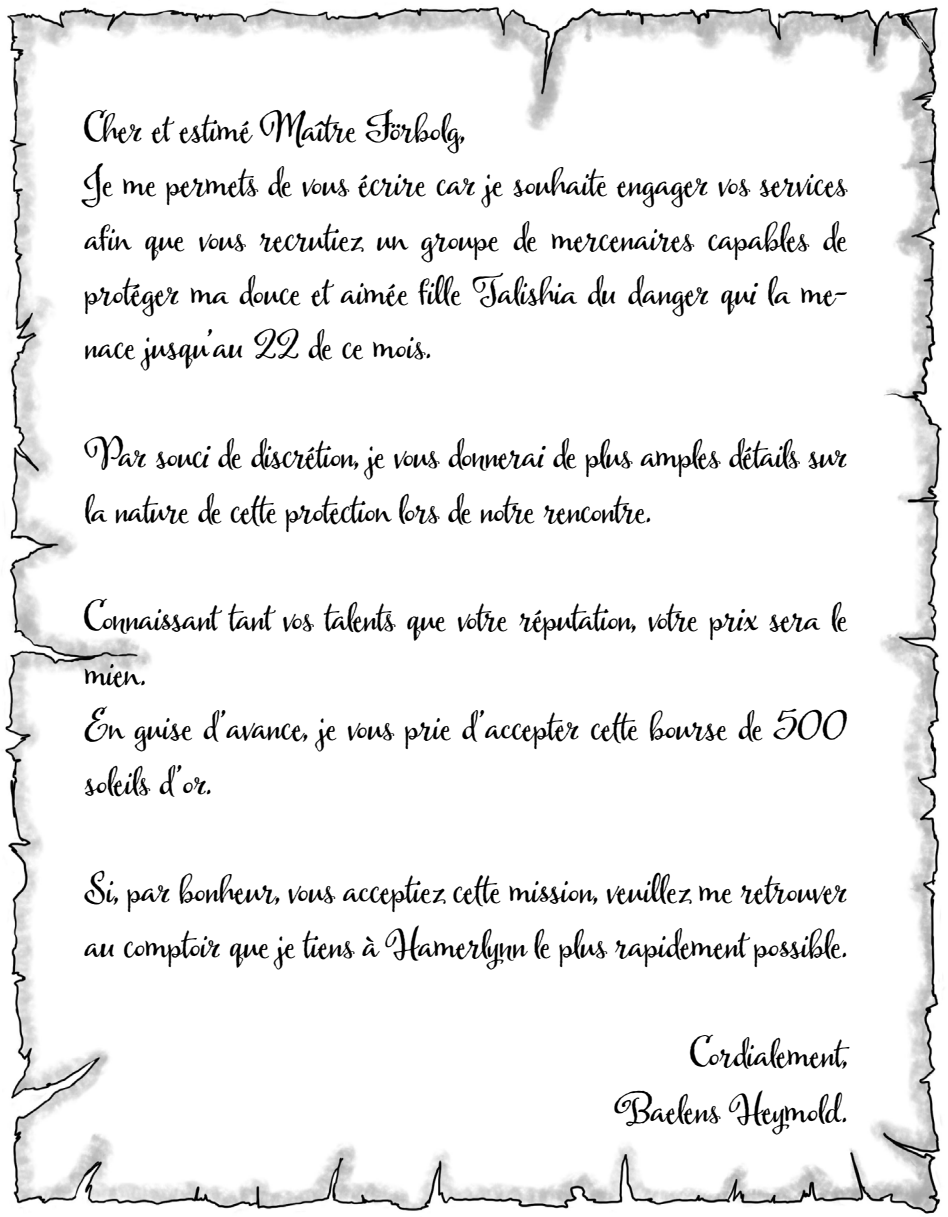
Premiers éléments

Il est facile de découvrir que Förbolg a été empoisonné par du Lotus Noir, une puissante drogue importée illégalement des jungles du Jhadrajstan et qui ne laisse aucune chance à celui qui l’ingère. Les soupçons se porteront vite sur le joueur roulé par Podjeck. Le joueur professionnel n’est cependant aucunement impliqué dans l’affaire.

Il est possible de fouiller les affaires de Förbolg. Parmi celles-ci, on trouve un matériel d’aventurier ordinaire, une clé permettant d’ouvrir le chariot blindé, une bourse contenant 500 po. Förbolg était équipé d’une **hache +1**, d’une **armure de plate +1** de taille naine, d’un **anneau de résistance au feu**, de **gantelets de force d’ogre** et d’une potion de vol. Le chariot est équipé de deux arbalètes lourdes sur le toit et de coffres contenant l’équipement d’aventurier de base (cordes, pieux, filets, deux tonnelets d’huile à lanterne, 60 rations de nourriture et une arbalète lourde) ainsi que des outils divers.

Le véhicule a besoin de 4 chevaux de trait pour avancer. Ils sont à l’écurie. Wort le Borgne essaiera de les revendre 350 po en un premier temps mais acceptera rapidement de descendre son prix à 200 po. Finalement, un groupe assez convaincant le persuadera de céder le chariot pour rien.

Dans le chariot, on peut découvrir une lettre :



Un mot sur l’affaire

Baelens Heymold est en réalité un sorcier qui vit sous le couvert d’un négociant en spiritueux dans la ville d’Hamerlynn, à une vingtaine de kilomètres. Souhaitant conclure un pacte avec un démon, il a réussi à enlever une jeune demoiselle devant se rendre au Temple de l’Aube afin de la sacrifier. Une fois neutralisée, il voulait engager Förbolg (un mercenaire nain neutre, peu regar-

dant quant à la moralité de ses employeurs) afin d’emmener en toute discrétion le corps de sa victime vers sa tour de sorcellerie. De son côté, le temple de l’Aube veut sauver sa future prêtresse. En lançant plusieurs sorts de divination, le clergé a réussi à récolter quelques informations. Ils ont donc engagé un assassin de la guilde des Scorpions afin d’empêcher le sacrifice. Celui-ci va d’abord éliminer Förbolg puis s’attaquera à Baelens Heymold. Forcément, les PJ seront le grain de sable qui mettra un peu de chaos dans toute cette affaire.

Le voyage vers Hamerlynn dure environ 5 heures et se déroule sans aucun souci. Les PJ devraient apprécier découvrir le chariot du mercenaire. Si besoin, faites-leur rencontrer quelques gobelins au détour d’un chemin afin de les distraire de ce voyage monotone. Encore une fois, toute cette introduction vise à poser l’ambiance et ne représente pour les PJ aucun danger majeur.

Les quelques derniers kilomètres qui séparent les PJ du Comté d’Hamerlynn traversent un patchwork de champs et de vergers remplis de pommiers. En effet, Hamerlynn est connue pour fabriquer un excellent cidre. La ville principale est entourée d’une muraille défensive et flanquée de hautes tours. Ses armoiries comportent une pomme et une flûte. Une légende veut qu’autrefois, la ville fut le théâtre d’une invasion de rats menaçant la récolte de pommes. Celle-ci fut stoppée par un barde qui parvint à faire fuir les rongeurs en jouant de la flûte (la ville sera détaillée plus tard, dans un autre article). Elle compte environ 12 000 habitants et offre la plupart des services communs (temples,

marchands, forgerons, armuriers, magasins d’équipement MAIS PAS de MAGASIN D’OBJETS MAGIQUES !!). Attendu que la ville se trouve dans une zone relativement civilisée, la garde ne pose pas trop de problèmes en voyant le chariot arriver. Apprenant que les personnages qui le conduisent ont été engagés par Baelens Heymold, elle ferme les yeux sur sa cargaison, agissant même de manière obséquieuse. En effet, le riche marchand jouit d’une excellente réputation en ville.

Partie 2 : la mission – Rencontre avec Maître Baelens Heymold

Le manoir de Baelens Heymold est situé dans les quartiers riches de la ville. Il s’agit d’une construction opulente entourée d’un mur d’enceinte percé d’un portail monumental clos par une grille robuste et ornée de gargouilles. L’entrée donne sur une cour pavée d’environ 400 m² comportant écuries et ateliers dans laquelle s’activent de nombreux domestiques et gardes. Les entrepôts du marchand sont situés de l’autre côté de la rue.

Il semble avoir réussi dans le commerce des pommes. Ce que, par contre, personne ne sait, c’est qu’en réalité, Baelens est un démoniste qui jouit de tout ce luxe en concluant des pactes impies avec des créatures des plans inférieurs. Pour les sceller ces pactes, il doit sacrifier

La guilde d’assassins des Scorpions

Tout le monde connaît au moins de réputation la terrible et redoutée guilde des Scorpions de Brocorne. Sa base d’opération se trouve quelque part dans le port du Margraviat. Personne n’a jamais réussi à la localiser. Leur chef se fait appeler Ötsor Kheyleistrann mais personne ne sait à quoi il ressemble. Ces tueurs impitoyables aux tarifs exorbitants sont réputés n’avoir jamais manqué leur cible. Le peu de choses qu’on sait à leur sujet est qu’une fois le contrat établi, la victime reçoit un petit scorpion de bronze. Peu de temps après, elle reçoit un petit scorpion en argent. Quand elle découvre le dernier scorpion, en or, il ne lui reste plus que quelques secondes à vivre.

des âmes pures. Il compte profiter du solstice d'été pour s'attacher les services d'un puissant démon. Il avait engagé Förbolg pour conduire sa victime dans son repaire des collines. Avec la disparition de celui-ci, il va devoir changer ses plans et engager les PJ.

❏ Le MJ ne doit jamais perdre de vue que Baelens Heymold est, sous son air d'honnête marchand effondré par le sort réservé à sa fille, un individu mauvais et perverti qui compte manipuler les PJ.

Dans un premier temps, Baelens reçoit les PJ dans un patio dont l'air est rafraîchi par une fontaine... Tant que les PJ n'ont pas mentionné la nature de leur visite, il les laisse diriger la conversation, faisant mine de les prendre pour des clients ou des mercenaires voulant se faire embaucher pour conduire des convois à travers le pays.

Une fois que les PJ auront expliqué la nature de leur visite, il jouera les pères éplorés et terrifiés. « *Quoi, les Scorpions ont réussi à supprimer Förbolg ? Mais alors, ma petite Talishia est la prochaine sur la liste...* » etc. N'hésitez pas à en faire des tonnes. Le marchand doit vraiment réussir à tirer sur la corde sensible en singeant le père inquiet pour la vie de sa fille.

Une fois cette mise en scène bien installée, le « marchand » emmène les PJ dans une pièce discrète de son vaste manoir. Celle-ci est occupée par un bloc de cristal pur orné d'étranges symboles et dans lequel gît le corps d'une jeune fille d'une ving-

taine d'années à la peau blanche comme la neige, aux cheveux noirs comme l'ébène et aux lèvres rouges comme le sang (toute ressemblance avec la princesse d'un conte bien connu n'est absolument pas fortuite, rajoutez-en...). Baelens explique qu'il avait engagé le nain pour conduire sa fille en lieu sûr, quelque part dans les montagnes où elle serait en sécurité dans l'une de ses propriétés et, suite

Et si les PJ se posent des questions et découvrent toute l'histoire avant d'arriver au repaire du sorcier ?

La chose la plus intelligente à faire sera sans doute d'emmener la jeune fille au temple de l'Aube où les prêtres récompenseront gracieusement les PJ et leur demanderont d'aller enquêter sur le repaire dans les montagnes.

Toujours soucieux de les amadouer, il proposera 200 po par personne pour cette mission.

Si les PJ discutent un peu, il offrira jusqu'à 2 000 po à chaque membre de l'escorte... « *Rien n'est plus important que la sauvegarde de ma petite Talishia.* »

Les PJ sont donc engagés pour conduire Talishia au domaine d'Heymold dans les collines.

Il leur fournit une carte permettant de se rendre dans son domaine et convoque quelques laquais afin qu'ils chargent le sarcophage contenant sa « fille ».

Partie 3 : le voyage vers le repaire dans les collines

Le voyage dure trois jours. Le premier jour

se déroule dans les plaines boisées, la matinée du deuxième jour également. Ensuite, le chemin grimpe dans les collines verdoyantes.

La dernière partie du voyage (l'après-midi du troisième jour) se déroule dans des collines arides.

Baelens ayant fourni une carte au groupe, les chances de se perdre sont quasi nulles. En tant que MJ, vous êtes encouragé à décrire un paysage qui lentement se transforme de plaines verdoyantes en collines boisées puis de plus en plus désertiques et hostiles.

❏ Utilisez les tables de rencontres du livret de règles expert (pp X30 et X35) afin de donner vie au voyage.

En outre, la région est infestée par une tribu de gnolls, « Les Maraudeurs de G'härjeindda » une femelle ayant la puissance d'un ogre (cf. rumeur 7).

Si vous le voulez, vous pouvez également faire apparaître un couple de gorgones afin de confirmer la rumeur 12.

Durant ce voyage, vous pouvez également jouer les événements suivants :

- Un prisonnier en fuite : ce fermier a réussi à s'échapper du groupe de Maraudeurs de G'härjeindda qui l'a capturé afin de l'emmener dans les collines. Il peut donner quelques informations sur ses ravisseurs. Il y a 40 % de chance que les 6 gnolls partis à sa recherche retrouvent sa trace et attaquent le groupe.
- Pour une raison inconnue, tous les aliments ont pourri.
- Une nuit, un nuage de lucioles offre un ballet étrange et fantomatique avant de s'évanouir soudainement.
- Les PJ croisent une ferme délabrée. Ces

ruines n'ont rien avoir avec l'aventure mais peuvent servir d'abri pour la nuit.

- Les PJ découvrent les restes d'un ancien feu de camp.
- Les PJ croisent un groupe de chasseurs (75 % de chance qu'il s'agisse de paysans – 25 % de chance qu'il s'agisse de nobles).
- Les PJ croisent un groupe de pèlerins en route pour le Temple de l'Aube.

Les deux rencontres suivantes doivent être jouées :

Jour 1 du voyage

Dans l'après-midi, les PJ aperçoivent des nuées de corbeaux tournoyant dans le ciel, signe de la présence de cadavres.

À quelques centaines de mètres, ils découvrent les restes d'un combat ayant opposé des gnolls de G'härjeindda à un groupe de PNJ.

Le charnier compte 4 gnolls et 8 aventuriers. Il s'agit d'individus engagés par une prêtresse du temple de l'Aube afin de retrouver Talishia. Cette prêtresse fait partie des victimes. Il est facile de comprendre que les gnolls étaient en surnombre et que le combat a vite tourné en faveur des hommes-hyènes qui n'ont pas fait de quartier.

Il est cependant possible de récupérer certains objets en fouillant les cadavres.

- 3 **potions de guérison** et un symbole religieux sur le corps de la prêtresse
- Un **bouclier +1** sur le corps du nain
- Une **épée +1** sur le corps d'un guerrier humain
- Un parchemin de sorts contenant les sorts suivants #1 **Bouclier, charme-personnes** et **projectile magique** - #2 **Lumière éternelle** et **invisibilité** - #3 **Protection contre le mal sur 3 mètres** sur le corps d'une magicienne.

Jour 2 du voyage

Juste avant le crépuscule, les PJ arrivent en vue d’une petite maison en pierre construite dans les collines. Il s’agit de l’endroit le plus sûr pour passer la nuit. Elle est occupée par Hébert, un vieux berger très sympathique, et sa femme Eylenna. Bien que très pauvres, les hôtes des PJ n’hésiteront pas à offrir l’hospitalité au groupe ainsi que leurs meilleures provisions. Ils savent qu’une construction se trouve « plus haut dans les collines », mais n’y sont jamais allés car il n’y a pas d’herbe pour le troupeau.

Partie 4 : Le repaire dans les montagnes

Au premier coup d’œil

Les aventuriers arrivent au terme de leur voyage dans les collines. La piste se termine devant une forteresse qui se dresse sur un promontoire rocheux. Autrefois, il devait s’agir d’une imposante construction de pierre, une sorte de poste de garde surveillant toute la région environnante à des kilomètres à la ronde. Aujourd’hui en ruines, elle jette l’ombre sinistre de son glorieux passé sur le paysage désolé.

Pourtant, malgré son état de grande décrépitude, elle n’est pas abandonnée. Ses murs, bien qu’à moitié écroulés, montrent des traces de réparation de fortune réalisée au moyen de poutres de bois, sans doute prise dans l’ancienne charpente et assemblées au moyen de gros clous de fer forgé ou attachées grossièrement avec des cordages.

Sur la muraille, à intervalles réguliers, de hautes flammes s’échappent de braseros rudimentaires pour lécher le ciel.

La double porte donnant accès à l’intérieur de la forteresse semble mal ajustée. Il est aisé de comprendre qu’elle ne ferme plus.

Des formes humanoïdes, silhouettes dégingandées et habillées d’armures de cuir mal ajustées, montent une garde vigilante. En voyant arriver le chariot blindé, l’une des sentinelles souffle dans une corne. Peu de temps après, la double porte s’ouvre tandis que 6 créatures à tête de hyène s’approchent en poussant des ricanements d’accueil.

La forteresse est occupée par une cinquantaine de gnolls de la tribu des Maraudeurs de G’härjeindda.

Carte du MD

1. Entrée

Manifestement, la double porte qui autrefois barrait l’accès de la forteresse a subi de nombreuses attaques et montre tout autant de réparations de fortune. Un étendard orné du symbole de la tribu des Maraudeurs de G’härjeindda est accroché sur l’un des battants de la porte. Tandis que le chariot approche, 6 gnolls viennent à la rencontre des aventuriers.

La porte est CA 8 et dispose de 30 pv. Ayant subi de nombreuses réparations, elle ne s’ouvre pas parfaitement. Il lui faut 1D4+3 rounds pour être totalement béante.

Les Maraudeurs de G’härjeindda ayant été engagés par Baelens, ils savent qu’un chariot va arriver et, suivant les instructions de leur employeur, se montrent aussi ac-

cueillants que peuvent l’être des gnolls.

2. Tour d’entrée en ruine

L’imposante tour est qui flanque la porte d’entrée est, à l’heure actuelle, à moitié en ruine. Il n’en reste plus que le rez-de-chaussée. Celui-ci est jonché de poutres, de blocs de pierre et de gravats. Cependant, les gnolls ont réussi à aménager une petite salle de garde dans cette pièce. Elle est meublée d’une table faite de planches disjointes sur laquelle traîne une vaisselle sale et ébréchée ainsi que quelques gobelets remplis d’un vin âcre. Des torches de mauvaise poix jettent des ombres dansantes sur les murs couverts de graffitis obscènes. Quelques caisses et tonneaux renferment de l’équipement de mauvaise qualité. 8 gnolls armés de cimeterres, d’épieux et d’arcs se sont installés ici afin de s’occuper de la porte.

3. Dortoirs

Mieux conservée que la salle de garde qui la précède, cette pièce est meublée par 8 couches crasseuses. Quelques coffres éparpillés parmi les débris continuent d’ajouter au désordre. À moins qu’ils ne soient en train de dormir, les gnolls n’occupent jamais cette pièce. En fouillant les déchets, on peut trouver 485 pa. Cependant, cette fouille durera plusieurs rounds, chacun de ceux-ci induisant une probabilité d’attirer 1D4 gnolls qui donneront l’alerte mettant vite les PJ dans une mauvaise posture.

4. Tour d’entrée ouest

Cette tour est encore plus délabrée que la tour est. Ici, la moitié de la tour s’élève à peine à plus d’1,50 m tandis que le sol est littéralement recouvert de débris.

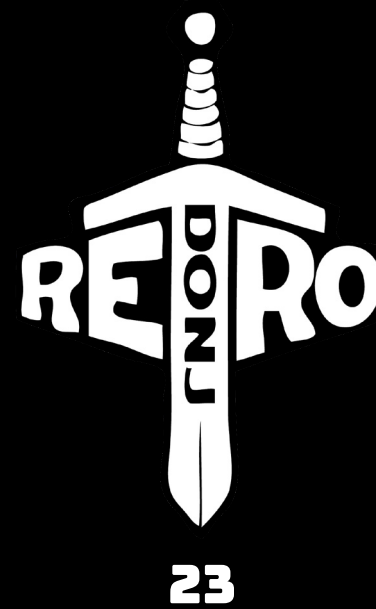
Une autre partie de la tour semble en meilleur état, mais les débris ne permettent pas d’y accéder.

4a. De cet endroit, on peut apercevoir ce qui semble être une porte enfouie dans les décombres mais il faudrait 1D4+3 heures pour qu’un groupe de 6 personnes les déblaient afin d’atteindre la porte ; ce que les gnolls n’ont absolument pas envie de faire. Un nid de 8 mille-pattes géants profite de la tranquillité de cette pièce. Ils attaqueront quiconque déplace les blocs de pierre. S’ils ne sont pas dérangés par des travaux de déblaiement, il n’y a que 30 % de chance qu’ils se sentent menacés et passent à l’attaque.

4b. Cette pièce donnait autrefois accès à l’étage Aujourd’hui complètement effondrée, elle est totalement inutilisable. Une partie des poutres et des madriers de l’ancien escalier ont servi aux réparations visibles sur toute la forteresse. Celles en plus mauvais état ont été laissées là, à l’abandon, et subissent les outrages des intempéries. Elles sont à moitié verrouillées et couvertes d’une espèce de poussière jaunâtre vaguement dorée.

Cette poudre est de la moisissure jaune. Deux de ces colonies de champignons se développent ici.

4c. Cette petite pièce se trouve derrière une avalanche de moellons écroulés. Son accès est impossible tant qu’on n’a pas enlevé un grand nombre de débris (v. 4a). À l’abri du temps, elle abrite un autre nid de 8 milles-pattes géants. Une fois débarrassé des insectes géants, on peut découvrir que la pièce contient de nombreux objets hétéroclites. Parmi ces objets, une fouille minutieuse permet de mettre à jour une boule de cristal ainsi qu’un assemblage étrange :





une baguette tortueuse d’une trentaine de centimètre terminée par une patte de poulet momifiée (en réalité une patte de cockatrice). Il s’agit en réalité d’une **baguette de paralysie** (mot de commande ReinstGhörn).

5. Le trésor de la tribu

Cette pièce est quasiment indétectable.

On ne peut y accéder que via un passage secret situé dans la pièce où vit G’härjeindda, la cheffe de cette tribu de gnolls.

De plus, l’entrée de cette pièce est piégée : quiconque tente de forcer la serrure sans avoir désamorcé le piège est blessé par une lame empoisonnée provoquant 1D8 points de dégât et obligeant la victime à réussir un jet de protection contre le poison sous peine de mourir.

Le pendentif que G’härjeindda porte au cou est la clé permettant de désactiver le piège sans avoir recours aux services d’un voleur. Il est clair qu’elle ne cédera jamais volontiers cet objet.

13 coffres sont entreposés à l’intérieur de la pièce. Ils contiennent le trésor de la tribu, à savoir :

1. – 1845 po (piégé et fermé)

2. – 1940 po

3. – 1462 po (piégé et fermé)

4. – 1784 po (fermé)

5. – 1357 po (fermé)

6. – 301 po et une clé en bronze

7. – 666 pe et une clé en or (piégé et fermé)

8. – 666 po et une clé en électrum (piégé et fermé)

9. – 1221 po (piégé)

10. – 1347 po

11. – 1653 po (fermé)

12. – 1998 po

13. Le dernier coffre (piégé et fermé) contient 753 po ainsi que 5 gemmes de 10 po, 1 gemme de 50 po, 6 gemmes de 100 po, 4 gemmes de 1000 po.

Les clés permettant d’ouvrir ces coffres sont accrochées à la ceinture de G’härjeindda. Les pièges des coffres consistent en des aiguilles infligeant 1D4 points de dégâts.

La clé en or permet d’ouvrir la porte secrète de la salle 13b tandis que la clé en électrum déverrouille la porte secrète de la salle 13c.

6. Ancienne forge

L’ancienne forge de la forteresse contient encore un vieux soufflet en mauvais état, une enclume et un foyer.

Le temps et le manque d’entretien ont rendu ces outils complètement inutilisables.

Aujourd’hui, cette pièce sert d’abri nocturne aux cerbères (5DV) de la tribu.

Le jour, les 6 cerbères sont utilisés comme limiers par des patrouilles de gnolls, la nuit, 4 d’entre eux dorment ici tandis que deux autres servent de chiens de garde à G’härjeindda.

Une bourse de cuir contenant 4 gemmes de 100 po chacune est dissimulée derrière un moellon du mur sud.

7. Cour intérieure

Cette surface de terre battue d’environ 30 mètres de diamètre sert de terrain d’entraînement pour la tribu.

Durant la journée, elle est occupée par 3D6 + 6 gnolls en train de s’exercer ou de vaquer à leurs occupations sous la direction d’un officier.

Chaque gnoll porte une bourse contenant 40 + 3D8 pa. La bourse de l’officier, elle, contient 60 + 3D8 pa.

Au crépuscule, avant de lancer le couvre-feu pour la nuit, G’härjeindda rassemble ses troupes pour qu’elles présentent leur rapport.

C’est aussi le temps des punitions, des récompenses ou des ordalies sanglantes qui assurent la discipline de la tribu.

8. Grand baraquement

Ce gros bâtiment sert de dortoir à 24 gnolls.

8a. Une double porte donne accès à la grande pièce commune. Celle-ci sert à la fois de salle de repos, de cantine et de cuisine pour les 24 gnolls qui y vivent.

Elle est meublée de grandes tables couvertes de tout un bric-à-brac improbable, de déchets et de restes de nourriture. De longs bancs permettent aux gnolls de s’asseoir.

Dans la partie nord de la pièce, une grosse marmite de fonte contient un ragoût peu appétissant en train de mijoter en répandant une odeur douteuse teintée de gras.

Le long des murs, plusieurs râteliers supportent toute sorte d’armes, de casques et de boucliers.

Les quatre autres pièces (8b, 8c, 8d et 8e) sont meublées de 6 paillasses mitées et de seaux d’aisance pas toujours vides.

Une fouille sommaire permet de découvrir 1D100 pa dans chacune des paillasses.

Une fouille plus attentive permet de découvrir, sous une dalle de la salle 8d, un coffre contenant une **cotte de mailles +1** et un médaillon en or finement orné serti d’une pierre de lune (valeur estimée 75 po).

Un examen plus attentif de ces deux objets permet de les identifier comme une **cotte de mailles +1** et un **Médaillon d’ESP sur 9 m**. À la fois trop paresseux et trop stupides pour chercher plus loin que le bout de leur museau, les gnolls n’ont jamais découvert ce trésor. Cependant, ils n’apprécieront pas qu’on retourne leur paillasse et, si la cache est découverte, il ne fera aucun doute que les gnolls se disputeront pour prendre possession de ce trésor.

9. Tour massive

Encore une fois, il ne subsiste que le rez-de-chaussée de cette tour octogonale de 18 m de diamètre.

9a. Salle commune mal-odorante : Cette

grande pièce sert à la fois de salle à manger et de dortoir à 10 gnolls. On y trouve une longue table couverte d’immondices et d’écuelles sales ainsi que quelques bougies. Une porte bardée de fer et fermée à clé donne accès à une autre pièce (9b) dans le mur nord.

En fouillant la pièce, on peut trouver 424 pièces d’argent parmi les détritres ainsi qu’une clé de fer forgé permettant d’ouvrir la porte de la salle 9b.

9b. Salle au sol propre et squelette ridicule : La majeure partie du sol de cette pièce est couvert de gros blocs de pierre. Étrangement, on ne voit aucun gravat sur le sol. Dans le coin nord-est, près d’une porte, on peut apercevoir un squelette au port ridicule.

Le squelette est prisonnier du cube gélatineux qui l’a attaqué et a dévoré ses chairs. Tant que personne ne s’approche à moins d’1,50 m de la porte, le cube gélatineux ne bouge pas. Toutefois, si cette distance est dépassée, le cube se déplace, faisant croire que le squelette flotte à quelques centimètres du sol tout en gardant sa position étrange.

En réalité, le squelette à l’intérieur du cube gélatineux est celui d’un elfe trop curieux qui s’est aventuré ici, il y a quelques années, sans prendre de précaution et s’est fait attaquer par le gardien silencieux de la pièce. Les gnolls ne comprenant pas ce que fait le squelette ici ont fermé la porte à clé.

Le squelette de l’elfe possède, outre ses vêtements en lambeaux, une sacoche de cuir renfermant 95 pa et une **potion de force de géant**. À ses pieds, il porte encore une paire de **bottes elfiques**.

9c. Pièce à moitié effondrée : Parmi les blocs de pierre, on peut distinguer les débris d’étagères et les restes d’épais livres reliés de cuir.

En cherchant parmi les débris, on peut dé-

couvrir 3 grimoires à peu près intacts.

Le 1^{er} grimoire est relié de cuir rouge. À première vue, il est impossible de l'ouvrir. La seule manière de parcourir ses pages consiste à verser quelques gouttes de sang sur sa tranche, après quoi il se met à fumer légèrement et s'ouvre au hasard d'une des 666 pages. Il contient des symboles étranges et est rédigé dans une langue incompréhensible. On peut y voir des pentacles et des cercles d'invocation. Nul doute que son étude nécessitera plusieurs mois d'attention assidue.

Cependant, lorsque les PJ examineront les cercles thaumaturgiques permettant d'ouvrir les salles 13b et 13c, ils pourront faire le lien avec les dessins qu'ils ont observés dans ce grimoire.

Le 2^e grimoire est relié de cuir noir. Bien qu'en mauvais état, on peut y trouver les sorts suivants : #1 **Lecture des langues** #2 **Invisibilité** #3 **Boule de feu** et #4 **Œil de Magicien**.

Le dernier grimoire est relié en peau de dragon bleu. Il contient les sorts suivants : #1 **Fermeture** #3 **Éclair, respiration aquatique** et **vol** et #4 **Charme-monstre** et **confusion**.

10a. L'Écurie

Elle est tout à fait ordinaire.

Son état est relativement potable et elle peut abriter 6 chevaux.

10b. La sellerie

Elle contenait, autrefois, tout le harnachement destiné aux chevaux mais les gnolls ont tout mis en pièce.

C'est ici que les PJ seront invités à établir leurs quartiers. S'ils veulent se plaindre, ils peuvent toujours demander audience à G'härjeindda.

11. Le Bâtiment des Officiers.

11a. La salle de garde exiguë est occupée par une petite table sur laquelle 4 gnolls jouent aux dés quand ils ne sont pas au service de leur cheffe tribale ou ne montent pas la garde en 12c.

11b. Cette longue pièce est totalement déblayée des détritiques et des gravats qui jonchent les autres salles de la forteresse. La décoration y est beaucoup plus « soignée », « luxueuse » que dans les autres pièces ; ce qui ne signifie pas qu'elle est meublée avec bon goût.

Ici, tout semble exprimer la force, la domination, la conquête, la violence. Aux murs, pendent les bannières claniques des Maraudeurs de G'härjeindda. Des armures bosselées, des casques, des armes brisées et des boucliers fracassés semblent témoigner des succès de cette tribu.

Le sol est couvert de peaux de bêtes mal tannées et infestées de vermine ainsi que des bannières déchirées et ensanglantées des ennemis vaincus.

Au fond de la pièce se dresse un siège sculpté de motifs grossiers et obscènes, couvert de cornes et de crânes.

Au plafond, des collections de têtes décapitées rassemblées en couronnes, en guirlandes ou en bouquets semblent indiquer aux visiteurs que G'härjeindda aime imposer sa loi par la force.

Quand elle reçoit audience, durant la journée, elle se vautre paresseusement et lascivement sur son siège, flanquée de sa garde personnelle composée de 6 gnolls et de deux gnolls officiers.

La nuit, G'härjeindda fait venir deux cerbères pour assurer sa protection tandis qu'elle entrepose son équipement dans le débarras (11c.) avant de s'adonner à toutes sortes de perversité avec ses officiers.



11c. Le Débarras : c'est ici que G'härjeindda entrepose son équipement pour la nuit. Il se compose d'un **anneau de protection +1**, d'une **cotte de mailles +1** ainsi que d'une **épée à deux mains +1/+2 contre les jeteurs de sorts**.

12. Dortoir de la Garde personnelle de G'härjeindda

12a. 10 gnolls occupent cette pièce et se relaient pour assurer la protection de leur cheffe.

Comme dans les autres pièces hébergeant ces répugnantes créatures, il règne ici un désordre épouvantable et une odeur nauséabonde mêlant les relents de sueur aigre, de vinasse, d'excréments, d'urine et de graisse froide.

Une fouille de la pièce permet de découvrir 571 pa éparpillées dans tout le désordre.

12b. Petite Réserve : on n'y trouve rien de vraiment intéressant. Elle sert de vestiaire aux gnolls.

12c. Salle d'attente : c'est dans cette petite pièce que doivent s'annoncer les personnes voulant s'entretenir avec G'härjeindda. Ils sont accueillis par les gnolls de la salle 11a. Avant de pénétrer dans la salle d'audience, ils doivent annoncer le but de leur visite qu'un gnoll transmet à l'un de ses officiers. G'härjeindda juge alors de la recevabilité de la requête et l'accepte ou la rejette sans se justifier.

Avant de rencontrer la cheffe gnoll, ils doivent se débarrasser de leurs armes (il est d'ailleurs possible que, pour les provoquer, on ne leur rende pas tout au terme de l'entretien).

13. La grande Nef

Ce sinistre bâtiment est le mieux conservé de tout le complexe.

Une double porte verrouillée en interdit l'ac-

cès. La clé qui déverrouille cette porte est la clé de bronze qui se trouve dans le coffre n°6 de la pièce 5 (celui contenant les 301 po). Seule G'härjeindda est autorisée à pénétrer dans cette zone et encore le fait-elle le moins souvent possible.

En réalité, elle n'ouvrira la porte que lorsqu'il faudra déposer le sarcophage à l'intérieur du bâtiment puis postera 6 gardes.

13a. Salle du Rituel

En forme de croix et supportée par 6 piliers, cette salle longue de plus de 24 mètres et large de 12 est un véritable vaisseau de pierre concentrant les énergies telluriques. Il y règne une atmosphère pesante, empreinte de puissance et d'énergie arcanique indescriptibles.

Les murs sont couverts de bas-reliefs représentant des scènes où des démons dansent dans les flammes.

Le mur nord est orné d'une sculpture représentant un démon aux ailes membraneuses de taille gigantesque.

Au centre de la pièce, un pentagramme de 6 mètres de diamètre est gravé à même la pierre.

Suspendu à 9 mètres du sol par des chaînes au-dessus du pentacle, se trouve le sarcophage de cristal dans lequel Talishia attend d'être sacrifiée.

13b. et 13c. Pièces secrètes

Seule une fouille active permet de découvrir ces deux pièces. On y accède par des portes secrètes et piégées.

Une fois localisé dans le mur, un cercle thaumaturgique apparaît. L'intérieur de ce cercle est orné d'un triangle dont chaque sommet est un cercle.

Dans chacun de ces cercles, une molette graduée de 0 à 9 permet de composer un code.

Des indices sur le code sont inscrits dans le grimoire n°1 de la pièce 9c. Pour faire appa-



raître les serrures, il faut mettre les molettes sur 666. Une fois ces codes introduits, une serrure en or apparaît sur la porte de la salle 13b tandis qu'une serrure en électrum apparaît sur la porte de la salle **13c**.

Une fois encore, il s'agit d'un piège : la clé en or doit être introduite dans la serrure en électrum et celle en électrum doit être introduite dans la serrure en or.

Si, durant la tentative d'ouverture de ces pièces, les aventuriers se trompent, une lame occasionnant 3D6 points de dégâts frappe le malheureux.

Une tentative de crochetage de la serrure déclenche toujours le piège.

Un treuil se trouve à l'intérieur de chacune des alcôves. Il permet de faire monter ou

descendre le sarcophage dans lequel gît Talishia.

ATTENTION : il est impératif que les deux treuils soient actionnés à la même vitesse sous peine de gripper le mécanisme et de devoir recommencer l'action à partir du début. Pour dégripper le mécanisme, il faut le rembobiner, ce qui prend 3 rounds. Descendre ou remonter totalement le sarcophage prend 6 rounds.

13d. Désacristie

Cette pièce contient des étagères sur lesquelles sont disposés des flacons contenant du soufre, 5 bougies noires et grasses (faites à partir de graisse humaine) posées sur 5 crânes ornés de cornes démoniaques, une plume (d'ange), un encier (contenant du sang), un volume dont la couverture représente un visage humain convulsé dans d'horribles souffrances portant le titre « Livre des Pactes » et un autre grimoire à la couverture plus sombre que les ténèbres, orné d'un pentacle en or et intitulé « Codex d'Invocations Occultes » (le cuir est en réalité de la peau de démon).

Sur une table, on trouve un ensemble de vaisselle liturgique posé sur une broderie réalisée à partir de cheveux humanoïdes. Enfin, dans une penderie, on peut découvrir une robe violette ornée de symboles cabalistiques.

La valeur totale des objets contenus dans cette pièce avoisine les 5000 po mais la nature maléfique de tout cet attirail ne fait aucun doute.

Il s'agit des accessoires que doit utiliser Baelens pour réaliser son invocation.

Notes : la dynamique de la tribu de maraudeurs : L'un des défis majeurs de ce scénario, ce qui lui procure tout son sel, est de confronter les PJ habitués à vivre des actes héroïques à la vie dans une tri-

bu de gnolls. Ils seront poussés dans leurs derniers retranchements et se retrouveront face à un dilemme : doivent-ils se soumettre aux caprices et volontés de G'härjeindda ou reprendre le contrôle de la situation ?

Pour faire ressentir cette tension, le MJ doit rendre la forteresse dynamique, vivante, organique. Il doit toujours se passer quelque chose tandis que les PJ attendent l'arrivée de Baelens. Les PJ doivent constamment avoir l'impression d'être mis sous pression. Lors des séances tests, les PJ ont été malmenés. Dès leur arrivée, les gnolls leur ont confisqué le chariot. Après avoir mis le sarcophage en sécurité dans la Nef, les Maraudeurs ont mis le chariot en pièces, rendant toute retraite impossible, démontant les arbalètes lourdes pour les installer sur les remparts, utilisant les madriers de sa structure pour renforcer la défense de la forteresse.

Les gnolls ont aussi abattu les chevaux afin de les dévorer la nuit venue. Durant le jour, la cinquantaine de gnolls est répartie en 4 groupes relativement équilibrés : le premier part piller les alentours avec les cerbères pour ramener de la nourriture, le deuxième groupe s'entraîne dans la cour ou répare le bâtiment, le troisième groupe monte la garde sur les murailles, à l'entrée des appartements de G'härjeindda et devant la Nef. Enfin, le dernier groupe se repose dans ses quartiers en jouant aux dés et en préparant la nourriture. La véritable difficulté est de rendre la forteresse active ; la plupart des scénarios officiels proposant l'exploration de donjons où les occupants attendent passivement la visite des aventuriers pour passer à l'action et mourir. Lors des séances de tests, les joueurs ont participé aux scènes suivantes :

- Audience avec G'härjeindda,
- Conseil de guerre au cours duquel Hébert et Eylenna, les deux bergers accueillants, avaient été capturés par les pillards afin d'être dévorés vivants par le gagnant d'un duel,
- Participer à des pillages en compagnie des cerbères et des gnolls,
- Disputes, intimidations et menaces de la part des occupants de la forteresse quand les PJ ne font rien.

▣ Le MJ doit toujours garder le compte des gnolls présents dans la forteresse, ceux qui sont morts et ceux qui participent aux raids à l'extérieur.

Enfin, les gnolls étant chaotiques, la tribu est organisée selon la loi du plus fort et tous les différends sont réglés par la brutalité et la violence, deux outils dont se sert G'härjeindda avec beaucoup de zèle, et qui pourraient, à terme, se retourner contre elle.

SOYEZ CRÉATIFS !

Lors de la nuit précédant l'arrivée de Baelens, un groupe de PNJ réussit à pénétrer dans la forteresse. Il se compose d'une Clerc d'Aldannah à la recherche de Talishia, d'un elfe, d'une guerrière et du scorpion ayant assassiné Förbolg en début de scénario. Tous ces PNJ sont niveau 5. Ils tenteront de convaincre les PJ de s'allier à eux afin de détruire Baelens et de sauver Talishia. Une aube brumeuse se lève sur les collines. Les gnolls frappent leurs tambours afin de célébrer l'arrivée de Baelens. Celui-ci ne tarde pas. Il entre en scène monté sur son garde du corps personnel : une gargouille qui atterrit au milieu de la cour intérieure. Baelens agit de manière odieuse : dans quelques temps, il commencera son invocation au terme de laquelle il conclura un

pacte avec un puissant démon. Il est au zénith de son ambition. Il demandera à G'härjeindda de lui faire rapport sur les événements des jours passés et n'hésitera pas à la rabaisser (ce qui ne plaît pas à la cheffe gnoll) avant de lui donner une dernière mission : assurer sa protection au cours du rituel d'invocation.

Tous les gnolls encore en vie et la gargouille se répartissent dans la salle d'invocation. Celle-ci durera 18 rounds (dont 6 pour descendre le sarcophage de cristal) durant lesquels le sorcier ne peut être interrompu sous peine de mettre fin à l'invocation et d'être dévoré par l'inférieure créature qu'il veut appeler.

- ▣ C'est aux PJ d'agir.
- ▣ Bonne chance,
- ▣ Bon amusement.

Monstres et PNJ

Baelens Heymold : (M 9 – CA 7, pv 28, DE 40 m, D 1-4, Mo 9, AL C) porte un **anneau de protection +2** et se bat avec une dague. Il a mémorisé les sorts suivants :

- #1 **Projectile magique x2, détection de la magie, fermeture**
- #2 **Détection de l'invisible, ESP, toile d'araignée**
- #3 **Rapidité, protection contre les projectiles normaux, dissipation de la Magie**
- #4 **Œil magique, allométagamorphose**
- #5 **Téléportation**

Cerbère : (CA 4, DV 3**, pv 18, AT 1 morsure ou 1 souffle, D 1D6 ou spécial, JP G3, Mo 9, AL C) Ils peuvent souvent détecter l'invisible (comme le sort de magicien, 75 % de chances par round, portée 18 m). Ils sont immunisés contre le feu normal. Un cerbère atta-

quera une seule victime, soit en soufflant le feu (1 chance sur 3) soit en la mordant (2 chances sur 3) à chaque round. Le souffle inflige 1 à 6 points de dégâts par DV du cerbère. La victime du souffle a droit à un jet de protection contre le souffle de dragon pour ne subir que la moitié des dégâts.

Cube gélatineux : (CA 8, DV 4*, pv 20, DE 20 m, AT 1, D 2D4 + Spécial, JP G2, Mo 12, AL N) Leur transparence quasi-totale fait qu'ils peuvent attaquer par surprise sur 1-4 (1d6). Ils se déplacent à travers les salles et les corridors des oubliettes en balayant complètement le sol de toutes matières mortes ou vivantes. Ce faisant, ils peuvent ramasser des objets non digestibles (comme des pièces d'or ou des pierres précieuses). Ils attaqueront toute créature vivante qu'ils rencontrent, infligeant 2d4 points de dégâts. Toute attaque réussie paralysera la victime à moins que celle-ci ne se sauvegarde contre la Paralysie. Toute attaque sur une victime paralysée réussira automatiquement (lancer le(s) dé(s) de dégât une fois est suffisant). Cette paralysie est du type normal (durant 2-8 tours, à moins qu'elle ne soit ôtée par le sort de Guérison des blessures légères). Un cube gélatineux est vulnérable au feu et aux armes normales mais pas au froid ni aux éclairs foudroyants.

Gargouille – familier de Baelens : (CA 5, DV 4*, pv 21, DE 30 m/ 50 m en vol, AT 2 pattes/ 1 corne/ 1 morsure Dégât(s) : 1D3/1D3 1D6/1D4, JP G8, Mo 11, AL C)

G'härjeindda : (CA 3, **Cotte de mailles +1** et **anneau de protection +1**, DV 4+1, pv 25, AT 1, D 1D10+3/+4 contre les lanceurs de sorts dû à sa force et à son **épée à deux mains +1/+2 contre les lanceurs de sorts**), DE 30 m, JP G4, Mo 10, AL C)

Gnolls officiers : (CA 5, DV3+1, pv 16, AT 1, D 1D8+1, JP G2, Mo 8, AL C)

Gnolls typiques : (CA 5, DV2, pv 12, AT 1, D 1D8+1, JP G2, Mo 8, AL C)

Mille-pattes géants : (CA9, DV ½, pv 3, AT 1, D Poison, JP HN, Mo 7, AL N)

Leurs morsures sont inoffensives mais la victime doit se sauvegarder contre le Poison ou sera gravement malade pendant 10 jours. Les personnages qui ne se sauvegardent pas se déplaceront deux fois moins vite et ne pourront pas faire d'autres exercices physiques.

Moisissure jaune : (CA Peut toujours être touchée, DV 2, pv 7, DE 0, AT Spores, D 1D6 + spécial, JP G2, Mo non applicable, AL N)

Elles ne peuvent être anéanties que par le feu. Une torche fera 1-4 point(s) de dégât(s) à chaque round. Elles mangent le bois et le cuir mais n'attaquent ni le métal ni la pierre. Elles n'attaquent pas vraiment mais si elles sont touchées par une torche par exemple, le contact entraîne la projection d'un nuage de spores asphyxiantes. Il y a 50 % de chances que cela arrive. Toute créature prise dans le nuage doit se sauvegarder contre le Rayon Mortel ou mourir dans les 6 rounds suivants.

PNJ à la rescousse de Talishia

Sœur Alyssondra : (C 5, CA 2, pv 23, DE 30 m, D 1D6+1, Mo 10, AL L) porte une **masse d'arme +1**.

Elle peut lancer les sorts suivants :

#1 **Protection contre le mal, soins mineurs**

#2 **Silence sur 5 m**

Mélyanne : (G 5, CA 2, pv 30, DE 30 m, D 1D8+3 dû à sa Force et son **épée magique +1**, Mo 12, AL L)

Läurindol Khelendhyll : (E 5, CA2, pv 24, D 1D8, Mo 10, AL L)

Il a mémorisé les sorts suivants :

#1 **Projectile magique, sommeil**

#2 **Force fantasmagorique, localisation d'objet**

#3 **Invisibilité sur 3 m**

Le scorpion : (V 5, CA 4, pv 16, D 1D6, Mo 12, AL C) il possède une **cape éclipsante** et 3 doses de poison mortel.

Téléchargement :

Le module imprimable

Les cartes & Battlemap

La Lettre

RÉTRO-DONJ

Numéro 4.0

Décembre 2020

Dungeons & Dragons, D&D, AD&D, leurs logos respectifs, les illustrations et tous les produits de la gamme sont la propriété de *Wizards of the Coast LLC*

Illustrations : page 9 – [@rt_silje](#)

pages 10, 19, 25, 26 – Athalée

page 14 – Jerem

page 15 – Juju588

Photo page 14 : Mister Floyd

Illustration de la couverture : [@rt_silje](#)

Maquette : Bournazel

Email de contact : bournazel@dd-add.fr