



LE MAGAZINE  
EN  
1920\*1080

# RÉTRO-DONJ

*Donjons & Dragons, jeux de rôle et culture rôliste*



LE FORUM  
DES  
PASSIONNÉS

## **PIERRE NOIRE, PEAU VERTE**

*Troisième partie de la campagne*

## **RÉTRO-DONJ VOUS AIDE**

*Le clerc D&D, AD&D et D&D5*

## **L'USURE DES ARMES & ARMURES**

*Une aide pour toutes les versions de Donjons & Dragons*

## **BLUEBARD BLOG**

*Système de magie  
Partie 1 : les divinités*

## **LA PLUME ET LA MASSE D'ARMES**

*Rendre au clerc son rôle  
de moine-copiste*

## **MOTIVATION & RÉCOMPENSES**

*Comment inciter vos joueurs  
à s'impliquer*

N°5

*Emag gratuit - Août 2021*





2

# NUMÉRO 5

La série *Rétro-Donj vous aide* est reconduite avec le clerc. À l'instar du numéro précédent dédié aux magiciens, vous y trouverez toutes les tables officielles pour BX/BECMI/AD&D/D&D5.

Nous continuons notre « partenariat » avec le site *The bluebard blog* par la traduction de « *AD&D Magic System* ». Dans ce numéro vous découvrirez la première partie, dans le prochain la deuxième, et la troisième et dernière partie dans le numéro 7.

Deux nouvelles aides de jeu issues de notre propre expérience vous sont proposées, « motivation & récompenses » et « l'usure des armes et des armures ».

La campagne *Pierre Noire, Peau Verte* se poursuit avec le 3<sup>e</sup> scénario : « l'évacuation ».

Le diorama initialement prévu est reporté au numéro 6.

Toute l'équipe de Rétro-Donj espère que ce numéro sera à la hauteur de vos attentes.

Bonne lecture.

**L'ÉQUIPE DE RÉTRO-DONJ**

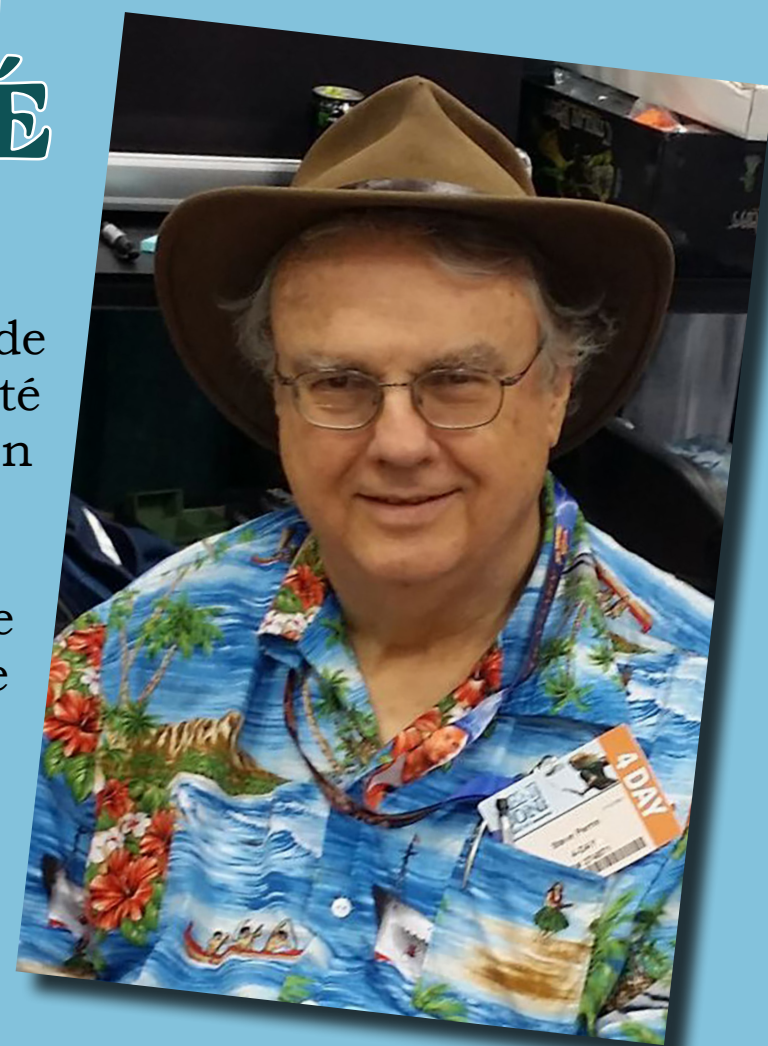
## STEVE PERRIN NOUS A QUITTÉ

Un grand ancien vient de nous quitter mi-août.

Steve Perrin est le créateur du [Basic Role-playing](#) et de l'édition originale de *RuneQuest*. Son système de jeu a été utilisé entre autres pour l'Appel de Cthulhu, Hawkmoon et Stormbringer.

Il a également contribué à plusieurs suppléments de Donjons & Dragons pour TSR, comme [Under Illefarn](#), le premier module situé dans les Royaumes Oubliés.

Steve Perrin était revenu chez Chaosium en 2019 en tant que consultant créatif.



## SOMMAIRE

### ACTUALITÉ

Autour de D&D  
Solasta

PAGE 3

PAGE 12

### THE BLUEBARD.COM

AD&D système de magie, 1<sup>ère</sup> partie : les dieux

PAGE 4

### AIDE DE JEU

Motivation & récompenses, première partie

PAGE 7

La plume et la masse d'armes

PAGE 13

Incantations de substitution et Sorts de soins et de blessures évolutifs

PAGE 15

Gérer l'usure des armes & armures

PAGE 16

Les composantes de sorts du clerc

PAGE 23

### ARCHÉORÔLOGIE

Donjons & Dragons – le module B3

PAGE 8

Donjons & Dragons – les clones des polices françaises

PAGE 17

### AVENTURE

Campagne pierre noire, peau verte - troisième partie

PAGE 9

RÉTRO-DONJ VOUS AIDE : LE CLERC

PAGE 18

## LES AVENTURIERS DU N5

BOURNAZEL



**DRAGON BREIZH**

JEREM



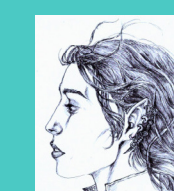
**MD  
MULTI-CLASSÉ**

THORIN



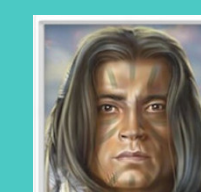
**DIEU NAIN SOUS  
LA MONTAGNE**

SILMARIEL



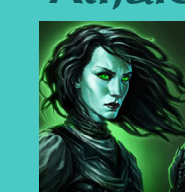
**ELFE  
MÉRIDIONAL**

PAPYROLF



**RÔDEUR  
MULTI-TALENTS**

ATHALÉE



**LICHE  
GRIBOUILLEUSE**

FRANÇOIS GILLE



**MÉNESTREL  
ÉRUDIT**





3

## LE RETOUR DE DONJONS & DRAGONS AU CINÉMA

Les choses se sont accélérées ces derniers temps. Le film est prévu pour le 27 mai 2022. Il n'y a pas d'information sur le scénario mais il se déroulera dans les Royaumes Oubliés.

Au niveau du casting, Hugh Grant vient d'accepter de jouer le rôle du grand méchant du film : Forge Fletcher. À ses côtés nous avons Chris Pine, René-Jean Page, Michelle Rodriguez, Justice Smith et Sophia Lillis.

Jonathan Goldstein et John Francis Daley se sont vus confier la réalisation de ce film.

Le tournage se déroule en Irlande et selon Écran Large, certaines scènes seront tournées en France, la production du film ayant effectué des repérages en 2020.

La Paramount et Eone financent le projet, espérant créer une saga de plusieurs films si le succès est au rendez-vous. Ce n'est pas tout, une série en live-action est aussi prévue. Derek Kolstad, le scénariste de John Wick, est aux commandes.

### THE LEGEND OF VOX MACHINA

Retardé plusieurs fois à cause de la pandémie de Covid, l'animé inspiré des parties en ligne de « Critical Role » qui avait explosé les records sur kickstarter devrait bientôt arriver sur Amazon. Nous ne savons pas si les 24 épisodes seront disponibles de suite ou si la saison sera découpée en plusieurs parties.

### BRUCE HEARD RÉVISE D&D BECMI

Grand ancien de l'équipe de D&D TSR, Bruce Heard s'est lancé en début d'année dans une révision des classes BECMI et de certains points de règles. L'ensemble est consultable sur son [blog](#) et en anglais.

### La campagne « Adventures in the Forgotten Realms » en français

IGN France propose de récupérer gratuitement la campagne crossover entre D&D5 et Magic en français ! Les pdf sont [disponibles ici](#).

## FIN DE LA GUÉGUERRE ENTRE GF9 ET HASBRO ET L'AVENIR DE D&D5

Nous n'en avons pas parlé ici préférant nous en tenir au planning officiel publié par Asmodee/Novalis. Mais nous avons tous constaté qu'aucun des livres annoncés n'était arrivé dans les boutiques, suite à un gros différend entre GF9, Hasbro/WOTC et Black Book Éditions. Après des mois de conflits et de menaces de procès, les parties impliquées ont trouvé un accord. Ce litige n'a pas impacté que la France, mais aussi l'Espagne, l'Italie et l'Allemagne. Après des semaines d'incertitudes, la sortie des Contes du Portail Béant a finalement eu lieu fin avril. Par contre il n'y a pour le moment aucune information concernant la sortie des autres traductions prévues.

### DÉBUT JUIN LES MAGICIENS DE LA CÔTE ONT FAIT UNE ANNONCE IMPORTANTE

WOTC reprend la main sur le marché européen et les traductions ! Cela veut dire que WOTC ne passera plus par un intermédiaire (GF9) pour traduire et distribuer le jeu hors U.S.A mais que tout se fera en interne. D'ailleurs plusieurs annonces ont été passées sur LinkedIn pour des postes basés en Europe. Donc la société Hasbro semble partie pour créer des antennes en Europe ; un peu comme ce que nous avons pu connaître dans les années 80 avec TSR UK ?

### MAIS CE N'EST PAS TOUT

**LES PRIX DES LIVRES VONT BAISSER .** Ce qui est une bonne nouvelle, les ouvrages standard vont passer de 50 à 40 euros, soit une baisse de 10 euros par livre.

**LES LIVRES VONT ÊTRE MIS À JOUR ET RÉVISÉS.** Toutes les coquilles seront corrigées, tous les erratas inclus, ce qui est une bonne nouvelle, mais que veut dire précisément « révisions de traduction » ? Vont-ils changer des termes, en retraduire certains ? Une chose est sûre, cette révision inclura les modifications afin que le jeu ne heurte pas certaines sensibilités (vous savez les orques ne sont pas si méchants et les elfes noirs non plus, et les démons bien que Chaotiques Mauvais ont un p'tit cœur qui bat).

**INFORMATIONS.** Cette partie reste floue, un compte officiel Twitter est déjà créé, mais pour le reste, entre la traduction des pages du site officiel et la création de vidéos, il va falloir attendre d'avoir plus d'informations (allons-nous avoir un D&D Beyond en français ? ou des parties de « D&D VIRTUAL PLAY » en français ?).

### DONC POUR RÉSUMER

- Les prix vont être alignés sur la VO
- Simplification du circuit : impressions (et traductions ?) délocalisées
- À partir de 2022 cycle trimestriel de sorties

D'ici la fin de l'année doivent arriver en boutique :

- 24 septembre : L'ESSENTIEL, MANUEL DES JOUEURS, GUIDE DU MAÎTRE, MANUEL DES MONSTRES. Nouvelles impressions
- 19 octobre : COFFRET DE LIVRES DE RÈGLES DE BASE

Finalement les magiciens de la côte vont faire ce qu'ils avaient refusé de mettre en place lors de la sortie de D&D5... Il n'était alors même pas question de traduire le jeu, d'où les financements pour H&D et Dragons. Si seulement Hasbro avait cru au potentiel de son jeu et mis les moyens dès le début... Mais il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis, alors tant mieux si Hasbro et WOTC reprennent la main sur leur jeu.



Nous continuons la traduction du blog Thebluebard. Un grand merci à Anthony de nous laisser partager ses articles.

# AD&D SYSTÈME DE MAGIE

## 1<sup>ÈRE</sup> PARTIE : LES DIEUX

**P**OUR CET ARTICLE, JE VAIS VOUS PARLER DES CLERCS (ET DE TOUS LES AUTRES LANCEURS DE SORTS QUI LES OBTIENNENT EN PRIANT : DRUIDES, SORCIÈRES (DRAGON MAG #43 ET #114), NÉCROMANTS (DRAGON MAG #76, PALADINS, ETC.)

Certains ne font jouer aucun rôle aux dieux dans leurs parties pour diverses raisons. Peut-être pensent-ils que cela bride la classe de clerc. Peut-être que l'idée d'adorer quelque chose les dérange. Quoi qu'il en soit, j'essaie de maîtriser AD&D en suivant les règles. Et selon les règles, vous devez vénérer un dieu, un prince démon ou une autre puissance supérieure si vous souhaitez obtenir des sorts au delà du 2<sup>e</sup> niveau de sorts. Et oui, vous pouvez avoir des sorts divins du premier et du deuxième niveau SANS l'approbation de votre divinité. Textuellement « *Les clercs de bas niveau, donc, font uniquement appel à leur éducation, leur entraînement et leur expérience, au même titre que les clercs plus élevés lorsqu'ils renouvellent leurs sorts de premier et deuxième niveau* » (GdM p34 paragraphe 1).

En appliquant strictement les règles (regardons la suite de ce paragraphe 10), les sorts du 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> niveau sont accordés par un intermédiaire de leur dieu (issu des plans de puissance). Que cet émissaire soit un diable mineur, une sylphe, ou un cochon volant dépend de la puissance vénérée.



Les sorts des 6<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> niveaux sont accordés par le dieu lui-même. Réfléchissez-y.

### COMBIEN DE MD UTILISENT L'AVANTAGE DONNÉ PAR CETTE RÈGLE ?

« *Je ne comprends pas Anthony, quel avantage ?* »

Les clercs DOIVENT demander leurs sorts. Ce qui peut être utile de bien des façons. Le MD pourrait ne pas les octroyer. Prenons l'exemple d'un clerc qui, bien que mis en garde à plusieurs reprises, essaierait de soigner les blessures de quelqu'un que sa divinité réprouve. Et bien, non seulement le sort pourrait ne pas agir ET être effacé de la mémoire du clerc, mais de plus, après la nuit suivante et avoir médité, le seul sort dont il disposerait (en plus des 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> niveau) serait *expiation*.

Cet exemple vécu (qui fit bien rire la tablée), permet de bien comprendre la mécanique.

Mais pour que les joueurs adhèrent à ce système, il faut être cohérent et apprendre à mener sa campagne, comprendre comment ces choses fonctionnent. De cette façon, lorsque les joueurs se mettent à profaner des autels ou à défier des puissances extérieures, vous savez quoi faire.

### EXEMPLES :

- Il arriva qu'un joueur lise, accidentellement, à haute voix le nom d'une puissance extérieure, je lançai alors les dés. Un envoyé de cette puissance apparut pour punir les profanes, qui furent obligés de fuir dans les abysses, desquelles tous ne revinrent pas.
- Purifier ou détruire des autels maléfiques peut s'avérer dangereux. La divinité s'en apercevra certainement et pourrait envoyer un éclair vengeur sur les intrus.

Je peux être dans l'erreur, mais je pense que ceux qui font jouer des clercs avec d'autres systèmes de jeu les laissent simplement choisir les sorts qu'ils veulent. Ils doivent imaginer que c'est une capacité de la classe, qu'il n'y a pas de contrôle. Mais dans AD&D, à peu près tout doit se mériter. Donner carte blanche aux clercs et aux druides pour choisir leurs sorts n'est pas « normal ». C'est injuste envers les magiciens ET contraire aux règles. En comptant son bonus de Sagesse, le clerc a accès à un certain nombre de sorts par jour. En tant que MD, vous vous devez de :

1. Responsabiliser les clercs quant à l'utilisation de cette magie « libre-d'accès ».
2. Utiliser les clercs pour élaborer l'histoire de la campagne de manière à en maintenir l'équilibre, plutôt que de risquer d'en perdre le contrôle.

« *D'accord Anthony, mais comment NE pas avoir la main trop lourde ? Passes-tu ton temps à refuser des sorts ? Ça ne semble pas très fun.* »

Extrémisme et oppression n'ont jamais été les qualités d'un bon MD. Le MD doit utiliser TOUS les pouvoirs et l'autorité dont il dispose de manière judicieuse, ferme (mais ouverte à la raison), parcimonieuse et dans un esprit de camaraderie avec les joueurs. J'ai peut-être dû refuser UNE fois des sorts,

suite à une déviance par rapport à la doctrine.

Donc, non, je n'utilise pas cette règle systématiquement. Et comme précisé dans les exemples ci-dessus, les joueurs n'ont besoin de l'expérimenter qu'une seule fois, et ils y réfléchiront à deux fois par la suite (même si vous avez tous bien ri et que ce fut un bon moment).

**REMARQUE :** D&D est un jeu collaboratif. Si vous avez des joueurs qui apprennent de leurs actions et s'adaptent à la campagne, il faut s'en réjouir. Les joueurs qui répètent des bouffonneries, se rebellent contre vos règles et râlent ensuite lorsque les conséquences de ces choix se manifestent, sont des joueurs qui, par leurs décisions, essaient de centrer le jeu sur eux plutôt que sur l'expérience collective. Après la partie, je vais voir ces joueurs et je leur dis : « *Hé, je ne pense pas que vous vous soyez amusés ce soir. Peut-être que cette manière de jouer à D&D n'est pas faite pour vous* ».

Mais revenons à la question de savoir s'il faut ou non accorder à un clerc tous les sorts qu'il demande : cette méthode de faire n'a pas pour but principal d'être punitive (à mon avis). Au contraire, j'y vois une contrepartie bien plus utile. Un clerc bien joué (ou une autre classe à prières), qui a toujours été attentif à sa relation avec sa divinité, se voit parfois refuser le sort X et accorder le sort Y à la place.

### POURQUOI ?

Je pars du principe que l'émissaire prend connaissance du type de sort auquel vous vous attendez lors du lancement d'augure ou de contact d'autres plans, et CONNAÎT les dangers auxquels le clerc s'expose. C'est pourquoi je pourrais dire au clerc qu'on lui a donné Résistance au froid au lieu du sort X. Ce sont des instants de pur bonheur pour un clerc qui se voit récompensé pour





5



THEBLUEBARD.COM

son interprétation ET bénéficie d'un aperçu avantageux des dangers qui l'attendent. Cela permet de retranscrire dans le jeu une sorte d'éveil de la conscience vers la lumière ou au contraire vers les ténèbres.

« Mais ce n'est pas dans les règles, Anthony. »

Bon, et bien, il est clairement indiqué que les sorts cléricaux sont ACCORDÉS. Lisez attentivement le GdM p34. Puis fermez les yeux et visualisez ce que devrait être ce dialogue. Prenez le texte brut et extrapolez. Imaginez comment la divinité qui prend déjà le temps d'envoyer un émissaire (ou de se présenter en personne [même en rêve]) se comporte envers un représentant privilégié. Pensez-vous vraiment qu'il lui dirait juste : « Mec, voici ton sort de résurrection, ciao ! » ??

C'est probablement le cas si vous appliquez les règles au pied de la lettre, mais ce n'est pas ma tasse de thé. L'octroi de sorts à un adepte doit s'accompagner d'éloges et éventuellement de quelques compliments ou exhortations. Si des clercs de haut niveau demandent des sorts puissants qui ne sont pas adaptés aux défis qui les attendent et que la divinité accorde les sorts en personne, pensez-vous vraiment qu'elle n'est qu'un distributeur automatique ? Ou, est-ce que le cochon volant dit : « Hé mec,



il se trouve que je sais que le sort que tu demandes va certainement être inutile aujourd'hui... pourquoi je ne t'offrirais pas ça à la place ? »

De telles interactions avec des divinités et leurs envoyés pourraient même aboutir à des sorts uniques que seule cette divinité peut accorder. Vous savez... ceux qui ne sont pas dans la liste. c'est au MD de décider si l'octroi de ces sorts confidentiels est exceptionnel, ou s'il autorise le prêtre à prier pour les obtenir à nouveau.

Si vous voulez étoffer la foi/la doctrine/le culte, peu importe, c'est à vous de décider. Mais au moins, vous disposez d'un axe de développement pour votre univers de jeu, en offrant au personnage ET au joueur un avantage, tout en maintenant l'équilibre au sein de la campagne.

### LES CLERCS PEUVENT-ILS RECHERCHER DES SORTS ?

Oui.

Mais ce n'est pas conçu dans les règles de cette façon. Même si un clerc bien interprété n'a pas BESOIN de faire des recherches sur les sorts car il en est récompensé directement par sa divinité grâce à son *role-play*, les clercs peuvent demander de nouveaux sorts originaux directement à leur divinité SI leur temple est suffisamment puissant (voir GdM p111).

### VOICI COMMENT JE LE PRÉSENTE AU JOUEUR :

Tu es un clerc de la [divinité x]. Voici ta feuille de sorts. Ce sont tous les sorts du MdJ que tu peux demander à ton dieu. Certains sorts sont manquants. Tu ne peux pas y accéder. Cependant, si tu joues bien ton clerc, tu peux avoir accès à des sorts en dehors de cette liste au fur et à mesure de ta progression. Ces sorts bonus refléteront les pouvoirs et l'intérêt de ta divinité. Par exemple, si tu vénères une divinité du feu,



tu pourras peut-être, à un moment donné, prier pour le sort « *boule de feu* » du magicien. Garde à l'esprit que tu es libre de mémoriser des sorts de premier et de deuxième niveau sans me demander la permission. Mais les sorts de troisième niveau ou plus te sont accordés au bon vouloir de ta divinité, et tu dois donc vérifier avec moi que les sorts que tu veux ont bien été obtenus. Dans la plupart des cas, tu auras ce que tu demandes, mais parfois, pour diverses raisons, il se peut que tu ne les obtiennes pas.

Cela pourrait d'ailleurs faire des clercs les meilleurs élémentalistes du monde, non ? Mais c'est à la discrétion du MD. Je reviendrai sur la recherche en matière de sorts pour les clercs dans un prochain article, mais pour l'instant, revenons sur l'attribution des sorts aux clercs.

L'émissaire qui accorde des sorts de niveau 3 à 5 peut être une créature comparable à un familier, ou une autre créature avec laquelle le clerc développe une relation au fil du temps. Ce PNJ peut n'apparaître que dans des rêves par exemple, mais dans ces rêves, il peut avoir de longues conversations avec le clerc ou le paladin.

**NOTE :** saviez-vous que les clercs peuvent repousser les (anti)paladins ? Je vous laisse vérifier ça. Mais c'est bien dans les règles (et vice versa) GdM p71-72.

Pour continuer, parlons de la façon dont les clercs (et autres lanceurs de sorts divins) créent des objets magiques dans AD&D (parce que c'est différent des magiciens). Ce que beaucoup de MD ne réalisent peut-être pas, c'est que les clercs peuvent en fait fabriquer des objets magiques AVANT les magiciens. Voir GdM p112, paragraphe du haut, colonne de droite.

Comme le système de création des objets magiques est un peu étrange et en quelque sorte laissé à la discrétion du MD, j'autorise les clercs à créer des objets à partir du niveau 9. La raison en est que j'ai décidé que le sort « *communion* » est un prérequis à la création cléricale... comme peut l'être « *enchantement* » pour les Magiciens. Pour les druides, j'utilise « *communion avec la nature* », et ainsi de suite. Des variations/déviations mineures par rapport aux règles GdM p112-114 (les illusionnistes par exemple, peuvent créer à partir du niveau 10, au lieu du niveau 11 selon les règles). Mais l'intérêt de ces adaptations, c'est que les noms des sorts sont des moyens mnémotechniques pour se rappeler à partir de quels niveaux les différentes classes peuvent se lancer dans la création.

### POUR RÉSUMER :

Et donc les niveaux correspondants en fonction des classes et du type d'objets (usage unique ou rechargeable / permanent ) se déclinent ainsi :

Magicien :	12 / 16
Illusionniste :	11 / 14
Clerc :	9 / 16
Druide :	9 / 12





OBJETS PERMANENTS	
Classe	Sort requis
Magicien	<i>Permanence</i>
Illusioniste	<i>Altération de la réalité</i>
Clerc	<i>Parole sacrée</i>
Druide	<i>Animation de la roche</i>

OBJETS RECHARGEABLES	
Classe	Sort requis
Magicien	<i>Enchantement</i>
Illusioniste	<i>Création majeure</i>
Clerc	<i>Communion</i>
Druide	<i>Communion avec la nature</i>

Rappelez-vous que ce n'est pas EXACTEMENT ce qui est écrit dans les règles, mais je vous ai indiqué où étaient mes variations, et elles sont mineures.

« Ok, Anthony, mais il semble que tu pénalises les magiciens. »

Je ne pense pas. Les magiciens peuvent créer quasiment tous les objets du GdM, y compris les épées magiques, alors qu'un clerc ne le peut pas. Clercs, druides et illusionnistes ne peuvent créer que les objets spécifiques à leurs classes respectives. Non seulement cela fait sens qu'ils en maîtrisent plus rapidement la création (domaine réduit), mais dans le cas des classes doivent prier pour leurs sorts, j'imagine qu'ils disposent d'un puissant allié pour leurs créations : leurs dieux. Rappelez-vous simplement que les clercs ne peuvent fabriquer que les objets indiqués par un (C) dans les tables du GdM pages 118-122. Idem pour les druides. De plus, j'applique quelques restrictions complémentaires comme l'alignement pour contrebalancer le fait que les clercs peuvent créer à plus faible niveau.

Je respecte à la lettre la procédure du GdM page 114, pour la création par les classes « divines ». En voici un résumé : le clerc doit faire une retraite SOLITAIRE de 15 jours, SANS INTERRUPTION d'aucune sorte. Je

tire quelques dés à ce sujet, car à mon sens, un clerc du 9<sup>e</sup> niveau a plus d'une centaine d'adeptes fanatiques qui meurent d'envie de profiter de sa gloire quotidiennement. Toute interruption l'oblige à recommencer à zéro.

DONC :

- 14 jours ininterrompus de méditation, sacrifices, prières, suivis de 7 jours de jeûne [ou éventuellement en s'abstenant de tout loisir/parler/etc.]
- Puis prier sur l'objet durant une journée complète. L'objet est alors déposé sur l'autel et la déité est invoquée. Pour chaque journée que le clerc passe à invoquer sa déité, il y 1 % cumulatif de succès.
- En cas de réussite, pour un objet rechargeable ou à usage unique, ce dernier doit être mis à l'isolement pour que les sorts nécessaires soient lancés (dans les 24 heures suivant la réussite).
- Pour un objet permanent, il est « simplement » sanctifié au nom du Dieu (c'est typiquement là que j'impose certaines limites d'alignement ou autres). Après la création, le clerc DOIT se reposer pendant une journée par tranche de 100 PX de la valeur de l'objet. Par exemple, dans le cas d'un objet valant 2000 PX, le clerc devra se reposer durant 20 jours, n'ayant d'autre activité que de se nourrir et se reposer. Pas de discussion, pas de lancement de sorts, rien, nada...

Remarquez que cette procédure est complètement différente de celles nécessaires à la création d'une potion ou d'un parchemin. Notez aussi que par exemple la création d'une *baguette de résurrection* nécessitera de 30 à 70 jours (voire plus) suivis de 100 jours de repos, mettant le clerc en retrait de toute campagne, soit durant près d'une demi-année... et pour cet objet, bien qu'il possède des charges, je n'en autoriserais la création qu'à un clerc de niveau 16 minimum.

CONCLUSION

En conclusion, je pense que sans dieux, diables et démons qui se disputent l'influence, les niveaux supérieurs d'AD&D n'ont aucun sens. Car que reste-t-il alors, si ce n'est peut-être une partie interminable de *Chainmail* entre royaumes voisins ? Je comprends que de nombreux joueurs de la sphère OSR jouent à bas niveaux et en *low-fantasy*. Je le respecte. Cependant, dans cette optique, vous faites l'impasse sur 50 % ou plus du contenu des livres de règles. Pour moi, je ne veux ni une campagne *Gros Bill*, ni une campagne où je ne pourrai jamais me sortir de la boue pour gouverner des royaumes et voyager dans les plans. In fine, je veux un jour pouvoir poursuivre le Prince Démon dans ma *plaque* +5 avec une *épée vorpale*... mais cela pourrait prendre 6 ans de jeu ou plus pour y parvenir.

Les avantages avec les dieux et divinités sont que la marge de progression devient si impor-

tante, et les machinations du multivers si alambiquées, que l'ultime intrigue de votre monde ne sera jamais révélée, et le plus puissant artefact jamais obtenu. Pourtant vous disposez aussi d'une progression illimitée répartie entre quelques vrais élus de très haut niveau et une importante réserve de personnages de niveau inférieur. De plus, en vous appuyant sur les dieux et divinités, vous pouvez exercer un contrôle sur les objets que possèdent ces personnages, en vous assurant qu'ils ne servent qu'à « ceci » ou « cela » et qu'ils sont également des cibles de destruction pour les factions et les puissances adverses.

De très grands objets magiques ont été perdus par mes joueurs. Ils ont été remplacés par d'autres avec de nouveaux pouvoirs, acquis au cours de terribles aventures. C'est ce qui fait que votre campagne durera éternellement.

TRADUCTION : PAPYROLF







7



Version imprimable

AIDE DE JEU

# MOTIVATION & RÉCOMPENSES

## PREMIÈRE PARTIE

*Dans ma prime jeunesse, et encore roliste débutant, mon acolyte de partie m'invita à rejoindre une table où officiait un MD expérimenté. Je ne vais pas revenir sur le déroulement de cette magnifique partie qui dura le temps d'un weekend, mais sur ce que j'ai découvert lors de la deuxième séance de cette mini campagne.*

*Après le briefing de début de partie, le MD distribua à chaque participant une fiche de bonus/malus de PX en fonction des prouesses ou maladresses de chacun lors de l'aventure précédente. Un clerc oubliant sa divinité, un agissement déviant de votre alignement etc. et paf le malus tombait comme un couperet. En revanche une idée lumineuse, une bonne dose de « role-play » vous octroyaient de jolis bonus.*

*Bien que trouvant ce MD assez sévère j'ai trouvé son idée intéressante et décida de me l'approprier.*

Ce que je vous propose ici est la synthèse de tout ce que j'ai pu expérimenter durant toutes les parties que j'ai masterisées. Chaque MD a sa façon de jouer et sa propre approche, il ne faut pas hésiter à s'approprier ces principes et les adapter à votre table de jeu.

Dans cette première partie nous allons aborder la méthode qui me semble la plus fun, la plus juste et la plus rapide. D'ailleurs c'est celle que je recommande d'appliquer surtout pour les parties en ligne.

Dans la seconde partie (dans le prochain numéro de RD) nous pousserons le système dans ses limites pour les MD les plus pointus.

### PREMIÈRE PARTIE, PREMIÈRE MÉTHODE

Avant de commencer il est important de garder à l'esprit qu'un système de récompense n'est pas là pour rajouter de la compétition entre les joueurs ni pour « montrer du doigt » les bons ou mauvais élèves, mais apporter une motivation supplémentaire aux joueurs. Il est primordial de ne pas offrir de trop grosses récompenses afin de ne pas déséquilibrer le jeu.

### QUI DOIT ÉVALUER LES JOUEURS ?

Le MD me direz-vous ? Non justement ! C'est à vos joueurs de partager leurs ressentis sur la partie.

Le MD peut s'accorder le droit de voter avec les joueurs et si vous voulez que la voix du



MD soit plus importante, elle peut compter double (ce que je déconseille). Mais le mieux pour cette méthode est de laisser seulement vos joueurs participer.

### QU'ÉVALUER ?

Il faut faire simple et rapide, évaluer les joueurs doit se faire vite une fois la partie terminée. Pour cette méthode, pas besoin de catégoriser, il faut voir large. Il faut juste demander aux joueurs qui selon eux a le mieux joué lors de la séance, un seul nom suffit et la personne la plus citée gagne.

Dans les parties en ligne vous pouvez demander aux joueurs de vous transmettre le nom via message privé et dans les parties sur table sur un petit bout de papier. Si vous êtes fan de la transparence vous pouvez faire voter vos joueurs à voix haute ou à main levée.

Évidemment on ne peut pas voter pour soi.

### QUELLE RÉCOMPENSE ?

L'heureux élu a droit à un petit quelque chose. La récompense doit donner un plus mais sans pour autant déséquilibrer le jeu.

Par exemple :

Demander au joueur de tirer 1d4 :

- 1. Bonus en PX : un bonus de 5 % voire 10 %, attention tout de même avec les anciennes versions de D&D car certains personnages ont déjà un bonus de 10 % en PX
- 2. Coup de chance : pouvoir relancer un jet raté ou être avantagé lors d'un jet, ou annuler un dé lancé par un ennemi
- 3. Coup critique : transformer une attaque réussie en coup critique
- 4. Béni : réussir automatiquement un jet de protection

La récompense doit être utilisée lors de la session suivante et le bonus de PX est calculé sur celle qui vient de se terminer. L'idéal serait de construire avec les joueurs le tableau des récompenses (et des pénalités).

### ALLER PLUS LOIN

Pour ceux qui souhaiteraient « punir » le vilain petit canard de la dernière partie, vous pouvez demander aussi à vos joueurs de désigner celui qui s'est loupé la dernière fois. L'heureux élu a également droit à une pénalité.

Demander au joueur de tirer 1d6 :

- 1-2. Malus de PX : un malus de 5 % ou 10 %
- 3-4. Malchance : votre prochain « 20 » se transforme en « 1 »
- 5-6. Coup raté : votre prochaine attaque réussie rate automatiquement

Il est important que les « inconvénients » ne pénalisent que le joueur désigné.

### CONCLUSION

Voici les bases de la première méthode qui j'espère vous aura plu. Il s'agit selon moi de la façon la plus simple de récompenser un joueur et aussi la plus juste. À vous d'en faire ce que vous voulez et de l'adapter à votre propre table de jeu mais faites en sorte de garder certains principes en mémoire (faire simple, rapide et ne pas oublier l'équilibre du jeu).

Cette méthode est vraiment faite pour les joueurs vu qu'ils choisissent eux-mêmes le gagnant et le perdant. L'autre méthode que j'aborderai dans le numéro 6 est radicalement différente et vraiment « old school ».

Bonne partie !

**BOURNAZEL**





8

Nous ne reviendrons pas sur l'histoire particulière de ce module B3 et de sa version orange. Cette histoire est racontée dans le numéro 2 de *Rétro-Donj* ou sur la Forge de Papier.

LE B3 À LA LOUPE



## LE MODULE D'AVENTURE B3 Le Palais de la Princesse Argenta

### LE MODULE B3

**Une énorme explosion a dévasté le palais de la princesse Argenta. Depuis cette catastrophe la région baigne dans une lueur rougeâtre. Que s'est-il passé ? Vos aventuriers vont devoir élucider les mystères derrière ce désastre.**

Le pitch de cette aventure a l'air prometteur mais hélas le résultat final n'est pas à la hauteur.

À l'instar du module B2 cette aventure est en partie didactique (bien que rien ne soit indiqué dans ce sens sur la couverture française). Certaines parties des règles sont reproduites dans les deux premières parties du livret. Procédure du combat, moral... Tous ces points sont de nouveau abordés au cas où le MD ne les aurait pas encore assimilés. Comme pour son prédécesseur, le début de l'aventure est dit « programmé », c'est à dire que les joueurs vont devoir passer par une sorte de « livre dont vous êtes le héros » avant d'attaquer la « vraie » partie de jeu de rôle.

Une fois vraiment lancés, les aventuriers vont pouvoir explorer le château qui s'étale sur deux niveaux, et essayer de détruire le mal qui s'installe sur la région. D'ailleurs les joueurs n'ont guère le choix car ils se retrouvent prisonniers des lieux.

Le module est relativement simple. Les PJ trouveront rapidement comment éradiquer le mal de trois manières possibles.

il faut compter deux bonnes séances de jeu pour en venir à bout. il ne s'agit pas d'une aventure

« bac-à-sable » comme le B2, une fois terminée vos joueurs passeront à autre chose. Le background reste pauvre, qui est cette princesse ? A-t-elle des terres ? Un titre officiel ? Ré-écrire une partie du module puis le déplacer dans une autre région a été grandement préjudiciable.

### POINTS FORTS

- Un côté féerique à la limite du conte
- Le glossaire qui reprend et liste tous les protagonistes de l'aventure
- Un module adapté à l'initiation
- Trois façons différentes pour en venir à bout

### POINTS FAIBLES

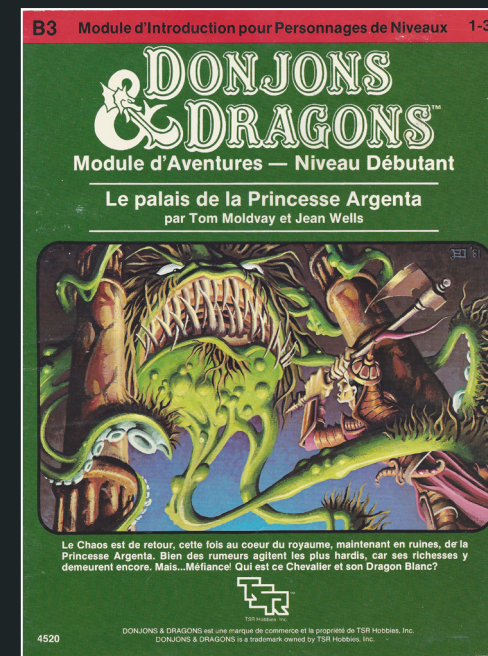
- Pas de background ou très peu
- L'aventure « programmée »
- Le placement aléatoire de certains monstres
- Un module ré-écrit et remanié

### LE CADRE DE CAMPAGNE

**Emplacement :** le Havre, à l'est de Karamaikos. Le GAZ1, les règles Expert et le module B1-9 situent l'aventure dans cette zone. Il s'agit d'un module assez générique. Toutefois, le module original situe l'action au sommet d'un plateau à l'ouest de Glantri. Ce n'est qu'après la ré-écriture du module qu'il a été placé au Havre.

**Époque :** aucune contrainte.

## POUR LE COLLECTIONNEUR QUI AIMERAIT ACHETER LES TROIS IMPRESSIONS VOICI COMMENT LES DIFFÉRENCIER



La première impression est la seule de couleur vert foncé.



Pour les deux autres qui sont de couleur vert clair il suffit de regarder au dos du module.

### Dos de la deuxième impression

© 1983 TSR, Inc. Tous droits réservés.  
Imprimé en FRANCE

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

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

### Dos de la troisième impression

© 1986 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.  
Imprimé en France

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

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

### LES IMPRESSIONS DU MODULE B3

Ce module a connu trois impressions

- La première est sortie lors du deuxième trimestre 1983. Sa couverture est vert foncé.
- La deuxième impression est parue aux alentours du troisième trimestre 1985 et sa couleur est vert clair.
- La troisième et dernière impression est arrivée dans les boutiques au troisième trimestre 1986.

La première impression du module (vert foncé) est 100 % compatible avec la version Moldvay française. À partir de la deuxième, le module a été adapté pour la version Mentzer à la va-vite... En effet une seule partie des éléments a été changée, comme par exemple les « Tinigens » qui sont bien modifiés en « Petite-gens », par contre les « dagues » s'appellent toujours des « poignards », le « vade retro »

des clercs est resté « faire fuir »... Au final ces 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> impressions sont hybrides car elles comportent en leur sein des termes de la Moldvay et de la Mentzer.

### FICHE SIGNALÉTIQUE DU MODULE B3

**Titre :** Le Palais de la Princesse Argenta

**Auteur(s) :** Tom Moldvay et Jean Wells

**Éditeur(s) :** TSR

**Code TSR :** B3 (4520)

**Date de sortie :** 2<sup>e</sup> trimestre 83

**Pour personnages de niveau :** 1 à 3

**Cadre de campagne :** Mystara

**Couverture :** Erol Otus

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

**Cartographe :** David S. « Diesel » LaForce

**Traducteur :** Anne Moreau

**ISBN :** 0-88038-032-2

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



Module pour un groupe de 6 personnages de niveau 2 (à peu près 2 501 PX chacun).

## CAMPAGNE PIERRE NOIRE, PEAU VERTE

### TROISIÈME PARTIE : ÉVACUATION

#### DESCRIPTION SOMMAIRE DU VILLAGE

L'aventure se déroule dans le village de Vertes Prairies où le groupe est retourné après le sauvetage des deux apprentis lors de l'aventure précédente. Composé de plusieurs hameaux et d'un ensemble d'une vingtaine de constructions pour la plupart à étage, il s'étire le long d'un chemin de passage entre la ville de Mont Gobelin (lieu d'une victoire ancienne sur les gobelins) qui comprend un château fort et les montagnes, limites marquant la frontière naturelle du territoire. Tourné vers l'agriculture et la chasse grâce à de nombreuses fermes, il comprend toutefois une forge (1), une tannerie (2) et un négoce (3) tenu par Karolus le marchand, qui expédie la production locale et approvisionne le village en produits extérieurs. Les constructions sont en bois à l'exception du cimetière (4) et du puits sur la place du village.

#### ENTRETIEN AVEC LE BOURGMESTRE

Alors que quelques-uns de ses membres ont été embauchés par Karolus pour escorter un convoi de marchandises (essentiellement des peaux et de la nourriture, quelques armes et armures) à destination de la ville située à 3 jours de marche, le groupe est invité chez le bourgmestre en

présence de quelques aventuriers de passage, Zhar et Aquiléa. L'entrevue se passe chez le bourgmestre à la tannerie, le village étant trop petit pour compter un hôtel de ville. Elle permet d'introduire d'éventuels nouveaux personnages et de faire un récit de l'aventure précédente. Le bourgmestre est un homme habituellement jovial que ceux d'entre vous qui sont devenus des sommités locales ont déjà rencontré à plusieurs reprises. Pour la première fois, vous le voyez inquiet. La cinquantaine, un peu maigrelet, il porte toujours des vêtements de cuir et un chapeau en forme de bol du même matériau qui lui permet entre autres de protéger son crâne à la calvitie naissante. Il demande à chacun des détails sur l'aventure précédente, la tribu de gobelins, et veut savoir si d'autres traces de ces humanoïdes ont été aperçues. Leur présence dans la région n'a pas été signalée depuis plus de cent ans. À l'issue de cette entrevue il déclare vouloir organiser des patrouilles dans les jours qui suivent.

#### INTRODUCTION

Durant la nuit suivante, le tocsin retentit. En un tour, de nombreux villageois armés de torches, de bâtons et de fourches se rassemblent à son pied sur la place du village. C'est Torvan le chasseur qui a sonné l'alarme. Il raconte, haletant, qu'il arrive d'une ferme lointaine qui vient juste d'être attaquée par des humanoïdes. En grimpant sur le tocsin, un PJ ou un habitant peut apercevoir des incendies dans plusieurs hameaux éloignés au nord. Il semble y avoir de nombreux assaillants. Les PJ et villageois ont très peu de temps pour se préparer et évaluer la menace. Un débat rapide s'engage pour savoir s'il faut



défendre le village ou évacuer. Pendant ce débat, plusieurs réfugiés arrivent couverts de sang et de suie. Ce sont quelques survivants des hameaux qui décrivent une armée de milliers d'humanoïdes approchant par le nord. Les humanoïdes brûlent les maisons et tuent humains et animaux. À ce stade, le bourgmestre élève la voix : « Silence ! Silence ! Ils sont trop nombreux pour que nous puissions leur survivre. Il n'y a plus qu'une chose à faire. Nous allons l'évacuer le village et nous réfugier à la ville. » Puis il s'adresse aux PJ ainsi qu'à Zhar et Aquiléa : « Vous êtes les seuls ici à savoir vous battre. Vous êtes le seul espoir de survie de ces pauvres gens. Protégez leur fuite, je vous en supplie. Sans vous, ils n'ont aucune chance de s'en tirer ». Tous les regards se tournent vers vous, emplis de crainte et d'espoir. Dans les maisons, vous entendez des enfants qui pleurent. Le bourgmestre donne rendez-vous à tous les habitants 30 min plus tard sur la place du village avec des vivres et un paquetage léger pour un départ en convoi. Puis il envoie Torvan et 3 autres chasseurs chercher des réserves de flèches chez Karolus et les poste en vigie sur la plateforme en bois du tocsin située à 6 m de haut (5). Les joueurs peuvent choisir d'aller chercher leur équipement ou le maire peut le leur suggérer. Ils ne possèdent pas de chevaux mais quelques habitants en ont. Zhar, Aquiléa et leurs apprentis vont chercher leurs affaires chez eux (6).

#### ATTAQUE DES ÉCLAIREURS GOBELINS

Le groupe étant présent depuis plusieurs jours dans le village, il a fait connaissance avec les habitants emblématiques et peut évaluer le potentiel de villageois aptes à combattre. Pendant que les PJ terminent de s'équiper, ils entendent continuellement

les pleurs des enfants et les cris de panique de certains habitants. 20 minutes plus tard seulement, alors qu'une partie de la population est encore dans les maisons et que les PJ viennent juste de finir de s'équiper, ils entendent beaucoup plus de cris et de plus grande intensité, venus du nord du village. 6 maisons en lisière nord du village (numérotées 7 à 11) sont en train d'être incendiées par des gobelins chevauchant des loups géants. Ils sont 10 et patrouillent par groupes de 2.

Des villageois paniqués courent dans tous les sens en hurlant. La maison du forgeron que les PJ connaissent bien est en flammes. Des cris d'appel à l'aide s'en échappent. À l'intérieur, se trouvent une femme, son bébé et 2 gobelins sur loups géants qui viennent de tuer son mari.

Dans le même temps, retentissent des cris au 1<sup>er</sup> étage d'une maison dont le rez de





chaussée est en flammes (2) et un éclaireur gobelin tente d'enfoncer la porte d'une 3<sup>e</sup> bâtisse (3).

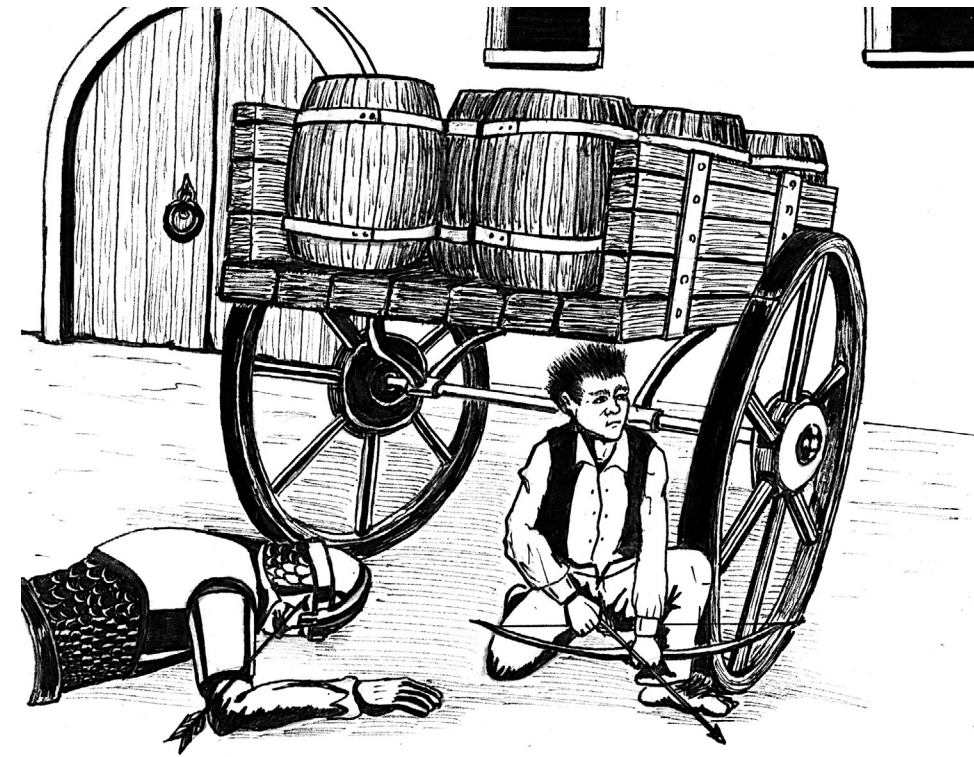
Les joueurs et les héros locaux doivent chercher ces éclaireurs très mobiles et protéger la population en train de se rassembler avant l'évacuation, parfois évacuer des habitants des maisons en flammes. Un PJ attentif peut remarquer que Zhar ne montre aucune inquiétude vis-à-vis du feu, n'hésitant pas à rentrer dans une maison en flammes pour en extraire ses occupants.

### ATTAQUE EN TENAILLE DES PHALANGES DE FANTASSINS

La menace des éclaireurs à peine écartée, les villageois survivants finissent de se rassembler au pied du tocsin sur la place du village. Les PJ les rejoignent avec Zhar le magicien, Aquiléa la guerrière ainsi que Sven et Jarod les apprentis. À ce moment, 2 phalanges de 15 hobgobelins chacune arrivent simultanément par les 2 entrées du village (est et ouest, armés d'épieux et de boucliers). Les 2 anciens aventuriers et leurs apprentis tiennent une des entrées avec quelques villageois mal armés et le bourgmestre qui s'effondre rapidement transpercé par un épieu. Les 4 chasseurs arrosent les assaillants du haut du tocsin. Pendant ce temps, les villageois se regroupent avec les enfants sur la place du village. D'autres arrivent par les entrées nord et sud de la place sous la forme de silhouettes difficiles à distinguer dans la nuit, les flammes et la fumée. Quelques hobgobelins issus des phalanges arrivent par le même chemin. Les PJ doivent choisir leurs cibles avec prudence pour éviter de tuer des villageois.

La place du village peut être sommairement barricadée avec des charrettes et des meubles sortis des maisons.

L'une des phalanges est dirigée par un hobgobelin de 4 DV et l'autre par un shaman hobgobelin de 3 DV qui attaque rapidement Aquiléa avec sa sarbacane à flê-



chettes empoisonnées, puis jette un objet embrasant la tourelle du tocsin, tuant un des 4 chasseurs et ruinant la réserve de flèches. Le hobgobelin commandant les éclaireurs wargs et les phalanges hobgobelins reste d'abord en arrière des troupes pour observer puis se jette sur Zhar le magicien. Il fonce ensuite sur Aquiléa en courant, appuyé par les sorts du shaman. Blessée par la fléchette empoisonnée du shaman, Aquiléa chancelle et met dans un premier temps un genou à terre avant de faire un effort manifeste pour se relever et combattre avec lenteur le leader hobgobelin. Quoi que fassent les joueurs, elle succombera au cours de cette bataille avec les 2 apprentis.

Les deux phalanges doivent opposer une résistance importante au groupe pour faire monter la pression. Au besoin, des villageois peuvent rejoindre le groupe et réussir à blesser ou tuer un certain nombre de hobgobelins avec des armes de fortune ou ramassées. Alternativement, les chasseurs peuvent blesser quelques ennemis avec leurs flèches. Certains d'entre eux sont tués dans cette bataille.

Les PNJ et PJ vont rapidement manquer de flèches. Il est possible de s'en procurer dans la remise de Karolus. Si personne n'y pense, Les PNJ peuvent le suggérer.

### PRÉPARATIFS DU DÉPART ET 2<sup>E</sup> VAGUE DE FANTASSINS

Suite à cette attaque importante, les PJ doivent organiser le départ. 3 chevaux de trait ont pu être sauvés. Il est possible de les atteler pour transporter les blessés et quelques vivres. Des charrettes sont disponibles autour de la place, notamment dans le jardin de Karolus. En cas de pénurie d'équipement (flèches, carreaux d'arbalètes, flasques d'huile, cordes ou boucliers), il est possible de s'approvisionner en urgence chez Karolus. Les aventuriers n'ont pas le temps d'enterrer les morts mais peuvent prélever des affaires, notamment des armes sur les cadavres.

Accordez au groupe 3 tours maximum pendant lesquels quelques silhouettes continuent à approcher de toutes les directions (il s'agit soit de villageois soit de hobgobelins qui observent et repartent). Une des silhouettes s'avère être une petite fille appelée Gwendoline qui pleure en appelant sa maman.

Lorsque le groupe est prêt ou au plus tard au bout de 3 tours, 2 nouvelles phalanges de 10 hobgobelins chacune attaquent par l'est et l'ouest de la place, un ogre par l'une des entrées nord et 5 hobgobelins par la deuxième entrée nord. Ces opposants doivent être aperçus de loin afin de laisser le temps de fuir par le sud.

Les aventuriers doivent comprendre rapidement que le gros des troupes arrive par le nord du village, à travers les maisons en flammes et par les chemins est et ouest, sous forme de nouvelles vagues d'assaut. Ils doivent couvrir et hâter la retraite des villageois. Au besoin, faites monter la pression en augmentant le nombre d'ennemis.

### FUITE À TRAVERS LES MAISONS EN FLAMMES

Pendant que la colonne de réfugiés se déplace vers le sud entre les maisons, un nou-

vel obstacle se présente sous la forme de 2 à 4 cavaliers gobelins montés sur loups géants qui commencent à incendier ces bâtisses. Pendant ce temps, le tumulte des troupes d'assaut qui arrivent lentement en écrasant tout se fait entendre au nord du village.

L'option de survie la plus probable consiste à forcer le passage au sud au milieu des éclaireurs gobelins et des maisons en flammes. Le groupe doit le comprendre rapidement et pousser les villageois sur cette voie tout en ouvrant le passage et en protégeant leur retraite, ou faire preuve de créativité. Quelques villageois dont une vieille femme sont attrapés par ces éclaireurs gobelins dont la tactique est cette fois de rester mobile et d'éviter le combat tout en enlevant des villageois un à un. Ils sont au nombre de 2 à 4 selon les forces restantes du groupe.

### APPELS À L'AIDE

Le convoi qui ne comporte plus qu'un tiers des villageois a réussi à sortir du village et court vers le sud, normalement protégé par l'arrière garde des aventuriers et 2 des chasseurs. Le dernier chasseur survivant ouvre la marche. Tout à coup, des cris d'enfant retentissent en arrière à la sortie du village. Gwendoline qui a très peur des loups géants s'était cachée lors de la phase de fuite précédente et court maintenant vers le groupe en criant « maman » et en pleurant. Elle est poursuivie par 2 hobgobelins armés d'épieux qui vont inévitablement la rattraper. Un personnage très rapide peut se porter à son secours au milieu des flèches des chasseurs qui sifflent à ses oreilles. S'il se dépêche, il peut arriver juste avant qu'un coup d'épieu ne l'atteigne.

### ÉPILOGUE

Le convoi guidé par le chasseur réussit à prendre un peu de distance avec les troupes ennemies qui finissent de piller le village et



installent leur campement pour la journée du lendemain. Puis le jour se lève sur la colonne de survivants épuisés, marchant en direction de la ville Mont Gobelin.

Pour répartir simplement les PX, accordez 1 000 PX par personnage survivant en allant jusqu'à 1500 PX si les actions suivantes sont réussies :

- Sauver quelques villageois lors de la 1<sup>ère</sup> attaque des éclaireurs warg
- Des objets magiques ont été récupérés
- La petite fille est sauvée
- Stratégie méritante lors des batailles
- Comportement exemplaire avec les villageois

Normalement, le groupe devrait atteindre 4 001 PX



## ANNEXE 1 CARACTÉRISTIQUES POUR D&D

Pour les PNJs, seules les caractéristiques sortant de la norme sont fournies.

## PERSONNAGES

**Karolus, le marchand (humain de niveau 0) :** CA 9 ; DE 36 m (12 m) ; niveau 0 ; pv 3 ; #AT 1 ; D selon l'arme employée ; JP HN ; Moral 10 ; For 10, Dex 11, Con 10, Int 13, Sag 13, Cha 13 ; AL L ; Taille M ; PX 5 ; TAC0 20 ; 2 *potions de guérison* et une dague.

**Maître Oleg Boncuir, tanneur et bourgmestre (humain de niveau 0) :** CA 7 ; DE 36 m (12 m) ; niveau 0 ; pv 2 ; #AT 1 ; D selon l'arme employée ; JP HN ; Moral 11 ; For 6, Dex 9, Con 4, Int 13, Sag 7, Cha 8 ; AL L ; Taille M ; PX 5 ; TAC0 20 ; armure de cuir et hachette.

**Maître Ferblanc, forgeron (humain de niveau 0) :** CA 8 ; DE 36 m (12 m) ; niveau 0 ; pv 5 ; #AT 1 ; D selon l'arme employée ; JP HN ; Moral 12 ; For 13, Dex 13, Con 12, Int 11, Sag 11, Cha 11 ; AL N ; Taille M ; PX 5 ; TAC0 20 ; tablier de cuir, marteau dans son atelier, une épée courte en extérieur.

Villageois hommes ou femmes, 60 en comptant quelques réfugiés des hameaux (ils sont paysans, maçons, menuisiers, boulangers...) (humain de niveau 0) : CA 9 ; DE 27 m (9 m) ; niveau 0 ; pv 4 ; #AT 1 ; D selon l'arme employée ; JP G1 ; Moral 10 ; For 10, Dex 12, Con 11, Int 12, Sag 10, Cha 13 ; AL N ; Taille M ; PX 5 ; TAC0 20.

Enfants, une douzaine de 0 à 2 ans et 90 de 2 à 15 ans.

**Zhar :** CA 9 ; DE 27 m (9 m) ; M5 ; pv 10 ; AT 1 ; D (selon arme) ; JP M5 ; Moral 10 ; Int 14, Sag 14, Dex 13 ; AL L ; PX 425 ; TAC0 19. Sorts : *bouclier, projectile magique, ESP, lévitation, protection contre les projectiles normaux*. Il possède un *anneau de résistance au feu*, une *potion de guérison*, une *baguette de toile d'araignée* (4 charges) qu'il

tentera d'utiliser si les circonstances le permettent, 3 anneaux valant chacun 25 po et une dague. Son livre de sorts contient : *bouclier, charme personnes, ESP, lévitation, protection contre les projectiles normaux* et *lecture de la magie*.

**Aquiléa :** CA 4 ; DE 27 m (9 m) ; G5 ; pv 25 ; AT 1 ; D (selon arme) ; JP G5 ; Moral 10 ; For 15, Dex 13, Con 14 ; AL L ; PX 300 ; TAC0 17 ; *arc long +1, cotte de mailles +1, potion de guérison*, 20 flèches, épée courte, dague.

**Torvan, Bifon Piedsur, Tarek flèche d'argent et Petit Pierre (chasseurs) :** CA 9 ; DE 36 m (12 m) ; G1 ; pv 3 ; AT 1 ; D (selon arme) ; JP G1 ; Moral 8 ; AL N ; PX 10 ; TAC0 19 ; *arc long*, 20 flèches, dague.

**Sven :** CA 7 ; DE 27 m (9 m) ; G1 ; pv 4 ; AT 1 ; D selon arme ; JP G1 ; Moral 4 ; For 13, Int 7, Con 3 (9) ; AL N ; PX 5 ; TAC0 19. Il porte une armure de cuir et se bat avec une épée courte et un arc long.

**Jarod :** CA 9 ; DE 27 m (9 m) ; M1 ; pv 2 ; AT 1 ; D 1-4 ; JP M1 ; Moral 4 ; For 7, Int 13, Con 3 (9) ; AL N ; PX 5 ; TAC0 19. Sort mémorisé : *bouclier*. Livre de sorts, *lecture de la magie, bouclier*.

## MONSTRES

**Gobelins chevaucheurs de loup :** CA 6 ; DE 27 m (9 m) ; DV 1-1 ; pv 3, 3, 4, 4, 5, 5 ; AT 1 ; D 1-4 ; JP HN ; Moral 7 (9 en présence de leur chef) ; Int 9 ; AL C ; PX 5 ; TAC0 19. Chacun d'entre eux tient une torche avec laquelle il met le feu et frappe, possède 3 pa et porte un épieu accroché sur sa monture. Ils chevauchent des loups géants.

**Loups géants montures :** CA 6 ; DE 45 m (15 m) ; DV 4+1 ; pv 15 ; AT 1 (morsure) ; D 2-8 ; JP G2 ; Moral 8 ; Int 4 ; AL N ; PX 125 ; TAC0 16.

Hobgobelins : CA 6 ; DE 27 m (9 m) ; DV 1+1 ; pv 5 ou 6 ; AT 1 ; D 1-6 ; JP G1 ; Moral 10 ; Int 10 ; AL C ; PX 15 ; TAC0 18. Chacun d'entre eux possède 10 pa et porte un épieu et un bouclier.

**Hobgoblin leader :** CA 5 ; DE 27 m (9 m) ; DV4 ; pv 18 ; AT 1 ; D 1-8 ; JP G4 ; Moral 11 ; Int 10 ; AL C ; px 75 ; TAC0 16. Il porte une main humaine garnie d'anneaux en guise de collier et manie une hache à deux mains. Les 10 anneaux ne sont pas magiques mais valent de 15 à 30 po pièce. À sa ceinture est accrochée une bourse contenant 15 pa et 2 po. Des plaques de métal attachées de manière anarchique sur son corps renforcent sa classe d'armure.

**Hobgoblin shaman :** CA 5 ; DE 27 m (9 m) ; DV 3 ; pv 14 ; AT 1 ; D 1-4 ; JP C3 ; Moral 10 ; Int 12 ; AL C ; PX 125 ; TAC0 17. Sorts mémorisés : *peur, ténèbres*. Couvert de peaux mal tannées et de plumes, il porte autour du cou un *fétiche à plumes magique de protection +1* et 2 bourses contenant pour l'une 8 silex incendiaires (explosion de feu pour 1d8 points de dégâts sur 1 m de rayon si jetée par terre, ne fonctionne pas dans l'eau), et pour l'autre 2 pierres précieuses (valeur 30 po chacune) et 20 pa. Il attaquera Aquiléa avec une sarbacane à fléchettes empoisonnées (étourdissement un round suivi de lenteur comme le sort du même nom pour 10 rounds) puis tentera d'effrayer ou d'aveugler un PJ, jettera un silex de feu sur le tocsin et finira par attaquer avec une massue en os. Il possède une petite fiole de poison insinuatif pour ses fléchettes.

**Ogres :** CA 5 ; DE 27 m (9 m) ; DV4+1 ; pv 20 ; AT 1 énorme gourdin ; D 1-8+2 ; JP G4 ; Moral 10 ; Int 6 ; AL C ; PX 125 ; TAC0 16. Habillés de peaux de bêtes, ils manient d'énormes gourdins.





12

TITRE : Solasta: Crown of the Magister

GENRE : Aventure, RPG, Stratégie

DÉVELOPPEMENT : Tactical Adventures

DATE DE PARUTION : 27 mai 2021

JEUX VIDÉOS

**Solasta : Crown of the Magister est un CRPG (Computer Role-Playing Game) tactique développé par Tactical Adventures. Financé avec succès via la plateforme Kicks-tarter en 2018. Disponible depuis plusieurs mois en accès anticipé, la version 1.0 est arrivée fin mai.**

Solasta est entièrement basé sur le SRD 5.1 de D&D5. Le jeu se montre vraiment fidèle aux règles de D&D5, pour la création des personnages, la gestion des compétences, les sorts, les combats, etc. Nous n'allons pas aborder ces aspects du jeu. Si cela vous intéresse vous pouvez regarder cette [vidéo](#) ou [celle-ci](#). Nous allons nous attarder sur les deux points centraux du jeu, à savoir la gestion de la lumière et celle de la verticalité du terrain.

### LA LUMIÈRE

La lumière a un impact important sur le jeu. Ainsi des monstres se déplaçant dans l'obscurité profiteront d'un bonus à leurs jets de discrétion. De même si votre groupe n'est composé que d'humains, vous risquez d'être souvent pénalisé lors des phases de combat. Si votre personnage ne porte pas de torche ou s'il n'est pas très proche d'une source de lumière, vous serez désavantagé sur vos jets d'attaque. Il vous faudra donc vous munir d'une torche à la place de votre bouclier ou de votre seconde arme. N'oubliez pas de prendre des tours de magie tels que lumière et ceux qui permettent d'allumer des torches murales à distance. Je conseille aux

MD d'essayer quelques combats afin de bien visualiser l'importance de la lumière et de ses conséquences. Cela leur permettra d'enrichir leurs parties sur table.

### LE TERRAIN

En plus de la lumière, il faut prendre en considération la verticalité du terrain. En effet vous pouvez pousser vos adversaires du haut d'un bâtiment, d'un mur, etc. Si vous êtes doué en dextérité vous avez la possibilité de prendre des raccourcis en escaladant certains murs ou en sautant par-dessus certains trous. Vous pouvez aussi agir sur les décors, par exemple en envoyant un projectile sur un lustre afin de le faire tomber sur les monstres qui sont en dessous.

### CONCLUSION

Voilà un petit jeu fort sympathique qui ne paie pas de mine. Il n'est pas parfait pour autant, la modélisation de certains personnages est moyenne, les mains sont très laides... parfois la caméra n'est pas facile à manipuler lors de certains combats. Mais je le recommande à tous les fans de la 5<sup>e</sup> édition, avec son respect pointilleux des règles de D&D et ses combats impitoyables. Solasta est une chouette aventure dont la durée de vie dépasse la trentaine d'heures. Cerise sur le gâteau, le jeu est pourvu d'un éditeur de niveau (toujours en version beta), ce qui veut dire que vous aurez au fil du temps une multitude de donjons gratuits créés par la communauté.

**BOURNAZEL**

### POINTS FORTS

- Des combats fidèles aux règles de D&D5
- Une verticalité très bien exploitée
- Vues aériennes superbes
- Bande-son
- Durée de vie

### POINTS FAIBLES

- Caméra pas toujours pratique
- Des bugs d'animation
- La modélisation des personnages (visages & mains)







13



# AIDE DE JEU POUR LES CLERCS

## LA PLUME ET LA MASSE D'ARMES



Au Moyen-Âge, la connaissance écrite était majoritairement détenue par les ecclésiastiques ; ce sont eux qui rédigeaient livres et manuscrits, et il n'était pas rare qu'un monastère ou une abbaye abrite une bibliothèque. Mais dans AD&D, la classe de clerc est plutôt orientée clerc combattant (à l'image des templiers ou des hospitaliers) et ne possède donc aucun sort qui reflète cette particularité. Dans la revue [Dragon n°68](#) de décembre 1982, cette lacune est en partie comblée par [Len Lakofka](#) qui, à la suite de la création d'une nouvelle classe, le « *cloistered cleric* » (un clerc érudit), invente quelques nouveaux sorts en adéquation avec la vision qu'on a de ce type de clerc ; malheureusement cette classe de personnage ne peut être qu'un PNJ et donc ces sorts ne sont pas accessibles aux personnages joueurs. Mais il se trouve qu'avant même de connaître cette classe de PNJ créée par Len Lakofka, j'avais moi-même inventé quelques sorts permettant au joueur clerc de refléter un peu plus ce côté « homme de lettres » ; ces sorts sont bien sûr totalement optionnels et libre à vous de les utiliser tous ou en partie.

### SORTS DE PREMIER NIVEAU

#### Attirail du Scribe

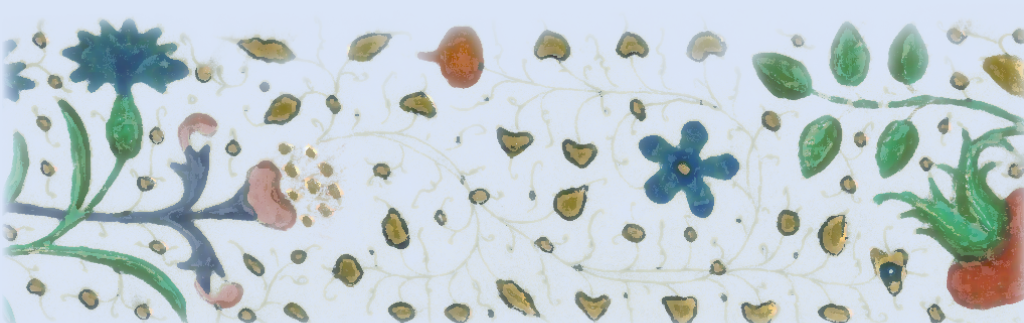
Portée : 0  
Durée : spécial  
Effets : fait apparaître tout le nécessaire pour écrire

Ce sort permet au clerc de faire apparaître une plume, un encrier et des feuilles vierges (2 feuilles/niveau du clerc). L'encrier étant d'essence magique, on le considère comme inépuisable durant toute la durée du sort. La plume et l'encrier disparaissent au bout de 12 heures, seules les feuilles demeurent. Un sort de *dissipation de la magie* réussi fera disparaître aussi bien la plume et l'encrier que les feuilles, mais ces dernières sont considérées comme étant de niveau 2 + 1/niveau du clerc qui les a créées.

#### Création de Grimoire

Portée : 0  
Durée : permanent  
Effets : fait apparaître un grimoire vierge

Ce sort permet au clerc de faire apparaître un grimoire vierge dans lequel il peut noter toutes sortes d'écrits non-magiques (les sorts étant considérés comme des écrits magiques ne peuvent donc pas être inscrits dans ce type de grimoire). Le grimoire mesure environ 30 cm sur 24 cm, a une couverture en cuir bouilli et peut contenir un maximum de 50 pages/niveau du clerc. Un sort de *dissipation de la magie* fera disparaître le grimoire (considérez le grimoire comme étant de niveau 2 + 1/niveau du clerc qui l'a créé).



### SORTS DE DEUXIÈME NIVEAU

#### Compréhension des Écrits

Portée : 0  
Durée : 1 heure/niveau  
Effets : permet de comprendre toutes les langues écrites non-magiques

Grâce à ce sort, le clerc est à même de comprendre tous les écrits de nature non-magique et de les retranscrire soit oralement dans sa propre langue, soit par écrit dans la langue de son choix.

#### Membrane asphyxiante de Roulocello

Portée : 15 m + 2 m/niveau  
Durée : 1 round/niveau  
Effets : enveloppe le visage d'un adversaire d'une membrane transparente

En jetant ce sort, le clerc fait apparaître une membrane transparente très fine mais très résistante qui recouvre alors totalement le visage de la personne désignée. Pour chaque tranche de deux niveaux atteinte, le clerc peut faire apparaître une membrane supplémentaire sur un nouvel adversaire (une membrane au 3<sup>e</sup> niveau, deux au 5<sup>e</sup>, 3 au 7<sup>e</sup>, etc.). Chaque victime ne peut plus parler ni respirer et se retrouve en état de suffocation, subissant alors 2 points de dégâts par round. Le seul moyen de s'en débarrasser est de tenter de l'arracher à l'aide de ses deux mains (50 % de chance d'y parvenir chaque round après le premier, +5 % par point de force au-dessus de 14). Tant que la victime a son visage recouvert de cette membrane, elle ne peut ni communiquer, ni jeter de sort, et a un malus de -4 au combat. Si elle tente de l'arracher avec ses deux mains, elle ne pourra évidemment pas combattre durant ce laps de temps et ne pourra que tenter d'esquiver (ajoutez alors un malus de 4 à sa CA).



Un sort de *dissipation de la magie* réussi fera disparaître cette membrane. Notez que si la victime parvient à arracher la membrane avec ses deux mains, il y a 95 % de risques qu'une partie de son épiderme reste accrochée à celle-ci, causant 1 point de dégât supplémentaire et laissant son visage vilainement zébré. Ce sort ne peut être lancé que sur des créatures humanoïdes de la taille d'un ogre ou plus petites.

#### Plume Ensorcelée du Copiste

Portée : 0  
Durée : 1 heure/niveau  
Effets : anime une plume qui écrit toute seule

Ce sort anime une plume qui recopie alors d'elle-même ce que le clerc lit. La vitesse d'écriture est très rapide (environ 2 pages par minute). Le clerc doit comprendre la langue qu'il lit pour que la plume puisse recopier le texte. Ce sort peut être associé avec les sorts de *compréhension des écrits* ou *compréhension des écrits magiques*. Notez que pour utiliser ce sort, le clerc doit avoir à sa disposition une plume et un encrier.





14

Version imprimable

## SORTS DE TROISIÈME NIVEAU

### Compréhension des Écrits Magiques

Portée : 0

Durée : ½ heure/niveau

Effets : permet de comprendre toutes les langues écrites magiques

Grâce à ce sort, le clerc est à même de lire tous les écrits magiques (tels les sorts de magiciens inscrits dans des livres) et de pouvoir les recopier sans erreur. Notez cependant que le clerc ne sera toutefois pas capable de comprendre ni de lancer ces sorts, seulement de les lire et les recopier. De même, il pourra recopier des sorts ou textes magiques inscrits sur des parchemins, mais les copies qu'il en effectuera ne posséderont pas les propriétés magiques de l'original.

### Création de Grimoire Enchanté

Portée : 0

Durée : permanent

Effets : fait apparaître un grimoire vierge

Ce sort permet au clerc de faire apparaître un grimoire vierge dans lequel il peut recopier des sorts et autres écrits de nature magique. Le grimoire mesure environ 30 cm sur 24 cm, a une couverture en cuir verni et peut contenir un maximum de 20 pages/niveau du clerc.

Un sort de *dissipation de la magie* fera disparaître le grimoire (considérez le grimoire comme étant de niveau 8 + 1/niveau du clerc qui l'a créé).

## SORTS DE QUATRIÈME NIVEAU

### Sac de Voyage du Bibliothécaire

Portée : 0

Durée : 12 heures/niveau

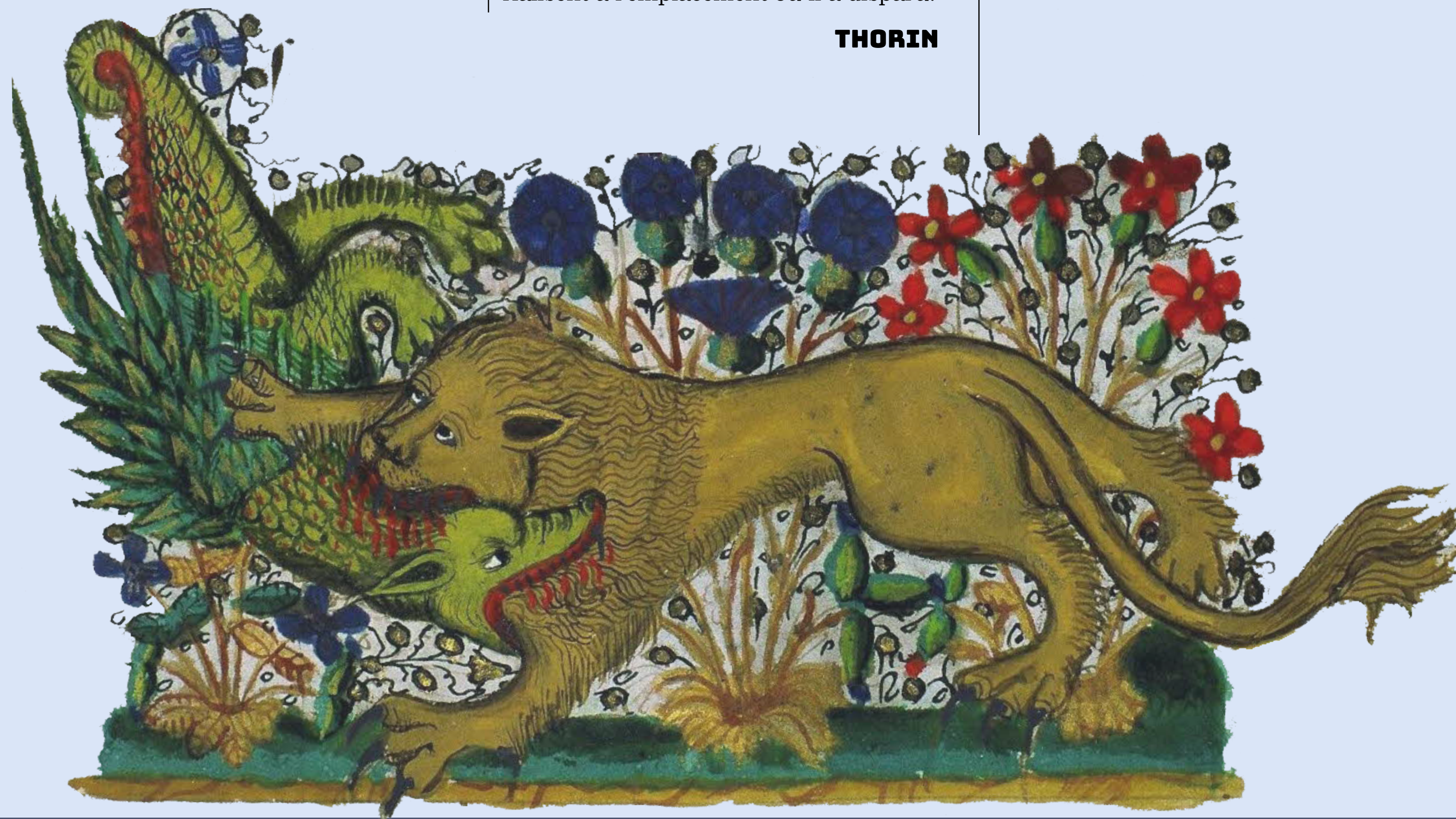
Effets : crée un *sac de contenance* pour les documents

Grâce à ce sort, le clerc fait apparaître un *sac de contenance* magique de la taille d'une besace (environ 30 cm x 25 cm x 15 cm) dans lequel il peut mettre jusqu'à 20 grimoires (ou 200 parchemins). Ce sac ne peut contenir que des documents écrits

(livres, parchemins, cartes) et tenter d'y introduire un autre type d'objet se soldera par la dissipation du sort.

De par sa nature magique, ce sac a une résistance totale à tous les types d'attaques normales et une sauvegarde comme un clerc du 13<sup>e</sup> niveau contre les attaques magiques. Notez que si le sac est détruit, le contenu ne subira aucun dégât mais apparaîtra en tas à l'endroit exact où le sac se trouvait. De même, lorsque le sort arrive à expiration ou s'il est dissipé, le sac disparaît et tous les documents contenus à l'intérieur se matérialisent à l'emplacement où il a disparu.

**THORIN**







15



Version imprimable

# INCANTATION DE SUBSTITUTION ET SORTS DE SOINS ET DE BLESSURES ÉVOLUTIFS, POUR LES CLERCS

Ces règles, totalement optionnelles, permettent à un personnage Clerc de pouvoir explorer la richesse des autres sorts à sa disposition, au lieu de n'être qu'un distributeur de soins. Si votre MD autorise la règle de spécialisation pour les classes de Guerrier et Ranger, je pense que l'application de cette règle redonne de l'intérêt à la classe de Clerc, y compris comme personnage non-joueur...

À noter que ce pouvoir peut être accessible aux personnages dès le premier niveau ou à partir d'un certain seuil, que le MD reste seul apte à définir. Ce pouvoir peut être momentanément ou définitivement suspendu par la divinité si le personnage se comporte mal, ou si le joueur ne respecte pas le « *role-play* » clérical, par exemple.

## INCANTATION DE SUBSTITUTION

### POURQUOI CETTE RÈGLE ?

Cette règle est inspirée de la version 3 (je crois) de Donjons & Dragons. Les MD auront vite constaté que l'application de la double spécialisation pour les Guerriers et les Rangers diminue la valeur relative du Clerc au combat. Certes, ce n'est pas forcément là que cette classe se distingue, mais dans les bas niveaux, le Clerc n'est pas de beaucoup inférieur au Guerrier non-spécialisé lors d'un corps a corps.

Cela a pour effet mécanique de privilégier davantage le retrait du Clerc, réservant ses

soins pour le Guerrier plus efficace. De fait, le Clerc se retrouve encore plus cantonné à son rôle de « machine à soigner ». L'idée introduite par les règles de la 3<sup>e</sup> édition peut être appliquée dans la 1<sup>ère</sup> édition sans déséquilibrer le jeu, à mon sens.

### LA RÈGLE

Un personnage Clerc est autorisé à lancer un sort de substitution à la place d'un sort de même niveau qu'il a mémorisé et qu'il n'a pas encore lancé. L'incantation du sort de substitution efface de la mémoire du clerc le sort qu'il remplace. Cette opération peut être réalisée plusieurs fois par jour, sans autre limite que celle imposée par le nombre de sorts mémorisés par le lanceur de sorts.

Les Paladins ne bénéficient pas de cet avantage.

Les sorts de substitution pour le Clerc sont les suivants :

Niveau de sort	Sorts de substitution
1	Soins mineurs
2	Retardement du poison
3	Guérison de la cécité, Portes de la mort
4	Contrepoison, soins majeurs
5	Rappel à la vie, soin ultime
6	Guérison
7	Régénération, restauration, résurrection

Notes à propos du tableau ci-dessus : Les sorts cités ne peuvent pas être lancés sous leur forme inversée dans le cadre de la substitution.

On comprend tout de suite l'intérêt pour un Clerc qui n'a plus à se poser la question de savoir s'il choisit, par exemple, *rappel à la vie* ou *barrière de lames*. En revanche le Clerc devra rester vigilant et résister à la tentation d'utiliser trop de sorts utilitaires ou offensifs.

### L'EXEMPLE

Leila, Clerc de niveau 1 ayant 17 en sagesse, est autorisée à mémoriser 3 sorts de premier niveau. Seul Clerc du groupe, elle s'obligerait certainement à ne mémoriser que 3 *soins mineurs* si cette règle n'existait pas. Avec cette règle, Leila peut se permettre d'apprendre, par exemple, *injonction*, *blessures mineures* et *lumière*. Au premier combat de la journée, un membre de son groupe est blessé : Leila n'a pas appris *Soins Mineurs*, mais elle peut choisir un de ses 3 sorts encore mémorisés pour incanter un sort de *soins mineurs*. Leila choisit d'utiliser l'*injonction* dans ce but.

Donc, sans l'avoir préalablement appris, Leila aura pu lancer un sort de *soins mineurs*. Il lui reste en mémoire les sorts de *blessures mineures* et *lumière*. Au cours de la journée, Leila aura eu besoin d'incanter son sort de *lumière* pour éclairer une fosse plongée dans les ténèbres par un Clerc adverse. Le soir, avant de dormir, il lui reste un sort de *blessures mineures* qu'elle n'a pas utilisé. Leila peut s'en servir comme d'un sort de *soins mineurs* si elle le désire.

## SORTS DE SOINS ET DE BLESSURES ÉVOLUTIFS

### POURQUOI CETTE RÈGLE ?

Cette règle va dans le même sens que celle de l'incantation de substitution. Cette règle combinée à celle évoquée avant doit dynamiser le rythme de la partie. Ceci sera particulièrement vrai dans cette phase de niveaux intermédiaires où les soins mineurs ne suffisent plus à assumer les blessures des autres joueurs alors que les soins majeurs ne sont pas encore accessibles.

### LA RÈGLE

Lorsqu'un personnage Clerc obtient un score inférieur à son niveau en lançant un sort de soins ou de blessures, ce score est automatiquement réajusté au niveau du lanceur de sort, sans toutefois pouvoir dé-

passer un seuil maximum donné dans le tableau ci-dessous :

Sort	Seuil maximum
Soins mineurs/ Blessures mineures	6
Soins majeurs/ Blessures majeures	13
Soin ultime/blessure ultime	21

Les Paladins ne bénéficient pas de cet avantage. Seuls ces 3 sorts et leur forme inversée listés dans le tableau sont concernés. Seuil maximum des sorts de soins/blessures

Note sur le tableau ci-dessus : Le seuil maximum ne s'applique que dans le cas où le score obtenu est inférieur au niveau du lanceur de sort.

### LES EXEMPLES

Leila, Clerc de 3<sup>e</sup> niveau ayant une sagesse de 17, a encore en mémoire 3 sorts de *soins mineurs* (ou 3 autres sorts de niveau 1 et le MD autorise l'incantation de substitution). Un des membres du groupe a besoin de récupérer 12 points de vie. Leila obtient 6 au premier sort : pas mal ! Au deuxième sort, le d8 indique 1, mais comme Leila est de niveau 3, le score est ramené à 3. Quel que soit le résultat de son 3<sup>e</sup> sort, le membre de son groupe, qui n'a plus besoin que de 3 points, sera rétabli...

Mezafair, grand-prêtre de son état (niveau 10) lance un sort de *blessures mineures* (1d8). Le d8 indique 8. Encouragé par ce résultat, le joueur récidive au round suivant, mais le dé ne donne que 1. Avec cette règle, le score est ramené au niveau du lanceur de sorts (10) sans toutefois pouvoir excéder le seuil maximum donné dans le tableau : 6.

Le même Mezafair lance ensuite un sort de *soins majeurs* (2d8+1) et obtient 4 et 3 aux dés, soit un score de 8, automatiquement ramené à 10 (son niveau).





16



Version imprimable

AIDE DE JEU

# GÉRER L'USURE DES ARMES & ARMURES

*L'usure de l'arme et de l'armure n'est pas prise en compte dans les règles de Donjons & Dragons. Un guerrier pourrait utiliser la même armure pendant toute sa vie d'aventurier sans jamais avoir à l'entretenir, comme si elle restait neuve et intacte. Cette règle très simple a l'avantage de ne pas changer les principes du jeu.*

## POUR LES ARMURES

Pour moi la solution la plus simple est de se servir des « coups critiques » que reçoit un personnage.

Si son adversaire fait un « 20 naturel » alors l'armure ou le bouclier doit effectuer un jet de sauvegarde. Il faut faire 10 ou plus pour réussir. Une armure +1 donne un bonus de +1 au jet, +2 donne +2, etc.

Si le personnage réussit son jet, il ne se passe rien. S'il rate, son armure prend un point d'usure. Chaque point d'usure fait perdre 1 point de classe d'armure.

Chaque armure possède 3 points d'usure, le 1<sup>er</sup> point fait perdre 1 point de CA, le 2<sup>e</sup> en fait perdre encore un, au 3<sup>e</sup> l'armure est HS et ne peut plus être réparée.

## POUR LES ARMES DE CORPS-À-CORPS

Pour les armes, le principe reste le même. Quand le joueur fait un « 1 naturel » ou un « fumble », il risque d'endommager son arme. Ensuite La méthode est la même que pour l'armure :

- Il faut faire 10 ou + pour sauvegarder son arme, une arme +1 donne un bonus de 1, etc.

Si l'arme est endommagée, 1 point d'usure réduit les dégâts de 1, le deuxième de 2 points, au troisième l'arme se brise. Une arme ne peut pas faire 0 points de dégâts, quel que soit son malus aux dégâts, elle infligera toujours au minimum 1 point de dégât.

## POUR LES ARMES À DISTANCE

Le principe reste le même. Un fumble risque de fragiliser l'arc, la fronde ou l'arbalète. Mais ici le malus s'applique aux jets de toucher, 1 point d'usure = -1 pour toucher, 2 = -2, et au troisième point l'arc est inutilisable.

## COMMENT RÉPARER ?

Pour réparer des points d'usure il faut aller voir un armurier ou un forgeron.

- 1 point d'usure = 25 % du prix de l'armure ou de l'arme
- 2 points d'usure = 50 % du prix de l'armure ou de l'arme

Si le système le permet, un jet d'artisanat peut suffire pour réparer les points d'usure, il faut faire un jet par point d'usure (encore faut-il avoir l'équipement adéquat sous la main).

Si vos joueurs sont loin de toute civilisation ou s'ils n'ont pas de compétence, vous pouvez autoriser un « bricolage ». Il suffit de faire un jet d'intelligence pour les armes/armures et de dextérité pour les arcs avec un malus minimum de -2 à -4 en fonction de la situation. Attention il ne s'agit que d'un bricolage, non seulement vous ne pouvez réparer qu'un seul point d'usure mais de plus, au prochain jet de protection raté, l'arme ou l'armure prend automatiquement deux points d'usure d'un coup. Si le jet de « bri-



colage » échoue, il n'y a pas de conséquence sur l'arme ou l'armure, on considère que les réparations effectuées n'apportent rien. Il n'est possible de faire qu'un seul jet de bricolage par arme/armure.

## LES OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques ne peuvent être détruits et ne peuvent pas être hors d'usage. Les objets magiques ne subissent que les malus octroyés par les points d'usure. Pour les réparer suivez la procédure décrite ci-dessus, n'oubliez pas que chaque +1 de l'objet offre un bonus de +1 au jet d'artisanat ou de compétence.

## ALLEZ PLUS LOIN

Considérer que toutes les armures possèdent 3 points d'usure peut avoir ses limites. Dans ce cas il est possible de donner un nombre de points d'usure (PU) en fonction de l'armure portée.

Type d'armure	PU
Bouclier, cuir, cuir clouté	3
Broigne, lorica, cotte de mailles	5
Plate feuilletée, harnois, plate	7

## CONCLUSION

Cette règle est très simple, les 1 et les 20 étant assez rares pendant une partie, elle ne déséquilibre pas le jeu. De plus les joueurs vont devoir intégrer le fait que leur équipement n'est pas éternel et apprendre à le gérer. Si vous appliquez cette règle à vos joueurs n'oubliez pas de l'utiliser aussi pour les monstres & PNJ.

**BOURNAZEL**





17

ARCHÉORÔLOGIE

# DONJONS & DRAGONS : LES CLONES DES POLICES FRANÇAISES

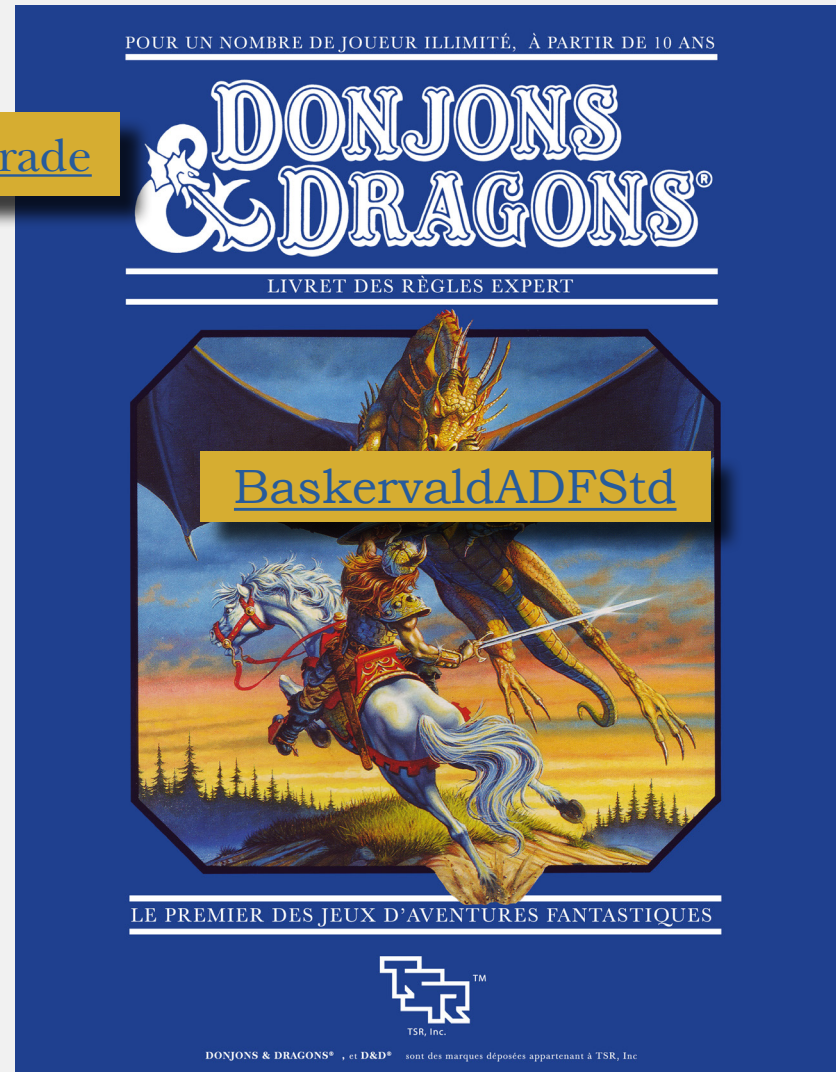
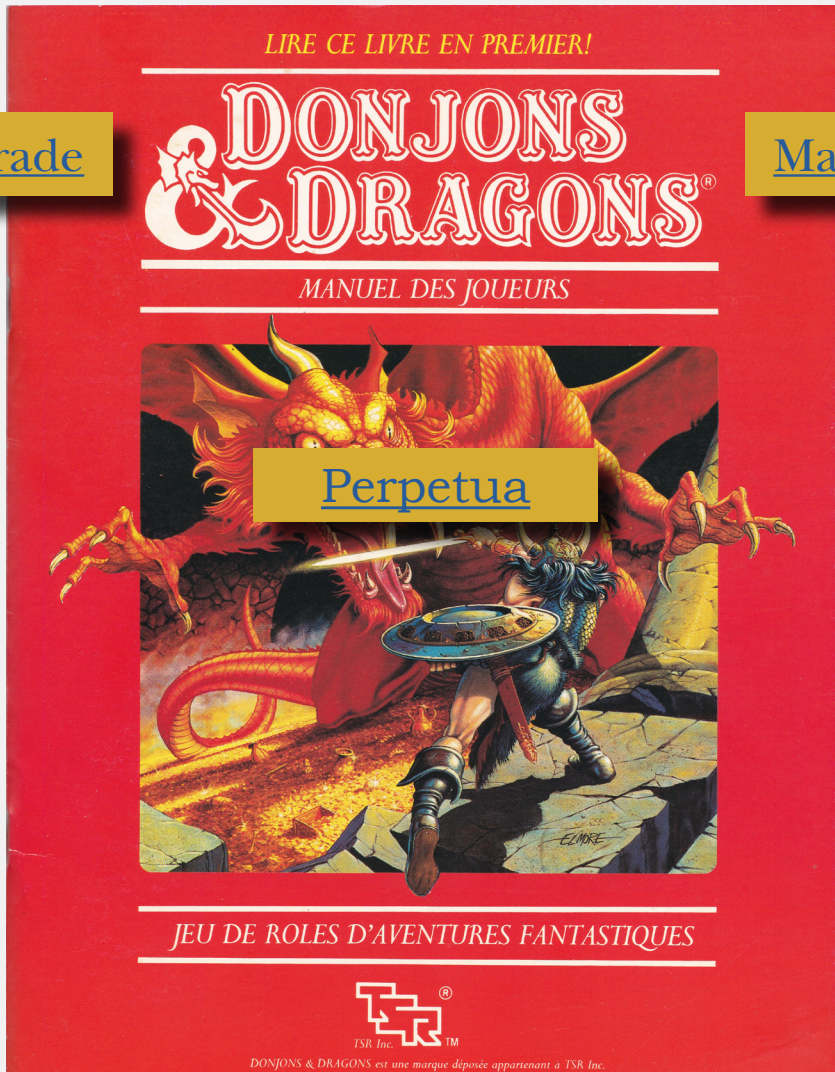
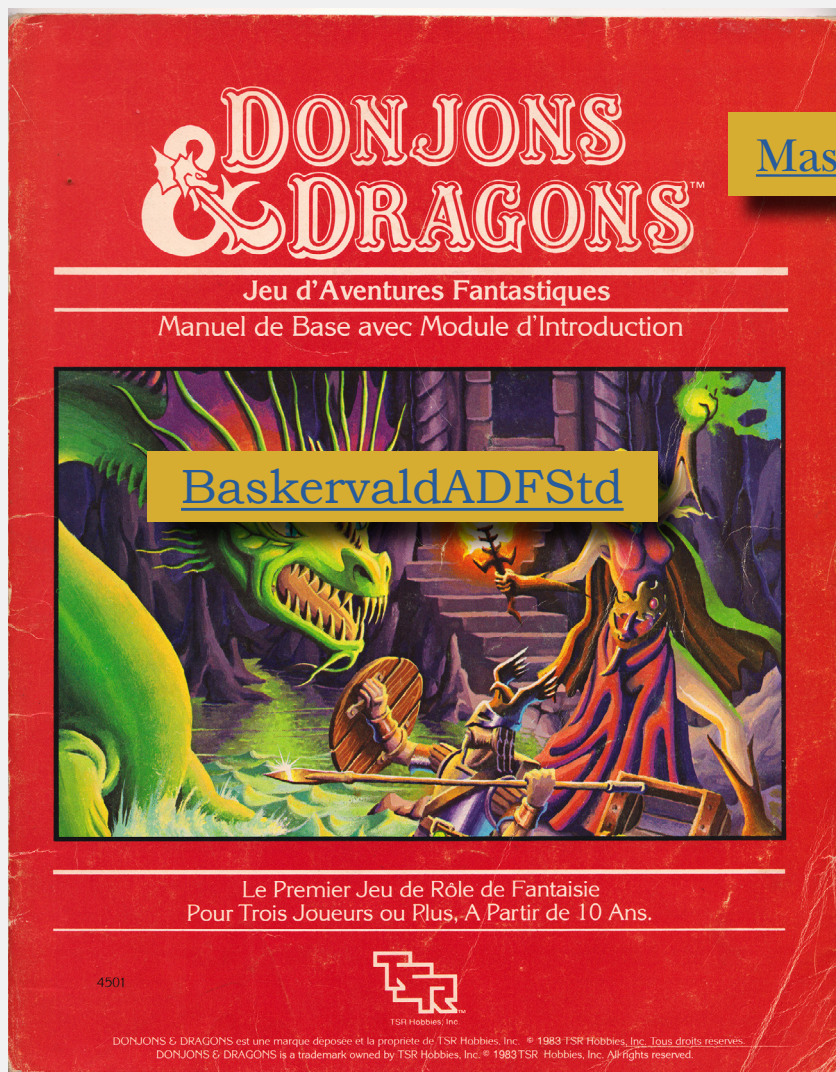
Acheter des polices peut représenter un budget important, il en existe des clones et des versions gratuites.

## LES BOÎTES

### COUVERTURES DE LA BOÎTE



### COUVERTURES DES LIVRETS



### TEXTES DES LIVRETS

[BaskervaldADFStd](#)

Lancez le dé à nouveau. Vous devez réussir un jet de protection contre Sort. Si vous faites un 16 ou moins, la magie vous affectera; lisez alors la section **Fin Numéro 1**. Si vous obtenez un 17 ou plus, votre guerrier échappe aux effets du sort; rendez-vous alors à la **Fin Numéro 2**.

### TEXTES DES LIVRETS

[TeXGyreHeros](#)

Lancez le dé à nouveau. Vous devez réussir un jet de protection contre Sort. Si vous faites un 16 ou moins, la magie vous affectera; lisez alors la section **Fin Numéro 1**. Si vous obtenez un 17 ou plus, votre guerrier échappe aux effets du sort; rendez-vous alors à la **Fin Numéro 2**.

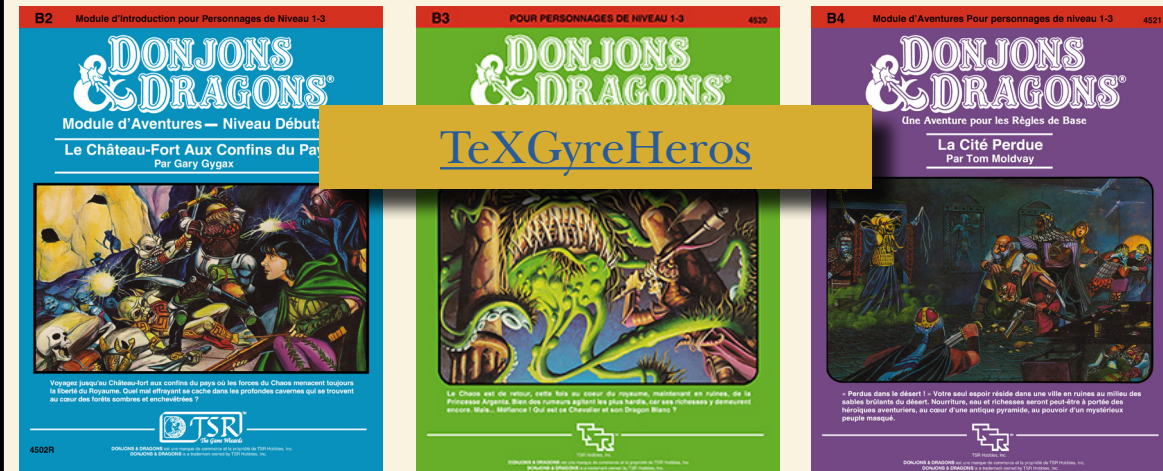
[BaskervaldADFStd](#)

Le minimum de cette agence, vous devez trouver suffisamment de nourriture sont de 1 sur 3. Le MD peut modifier ces chances en fonction de l'environnement. Il se chargera de tous les jets de dés nécessaires.

**Chasse:** Si les personnages passent une journée sans se déplacer, la récolte est automatiquement réussie et vos chances de rencontrer des animaux pour les chasser, sont de 1 sur 4. Il est possible de chasser

## LES MODULES

### COUVERTURES ET TEXTES DES B2/B3/B4



### COUVERTURES DES B5/B6/B7/B8

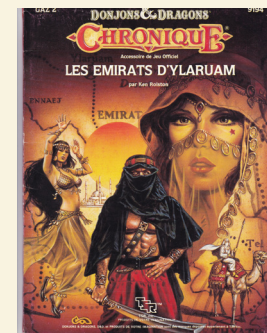


### TEXTES DES B5/B6/B7/B8

[BaskervaldADFStd](#)

## CHRONIQUES

### COUVERTURES DES GAZI ET GAZ2



[Quorum](#)

### TEXTES DES GAZI ET GAZ2

[OPTISaroneRomanNormal](#)



Condition requise (B p.B9) :

Sagesse  
Si la Sagesse est de 13 ou plus, il obtient une prime sur l’expérience acquise :  
- 13 à 15 = +5 %  
- 16 à 18 = +10 %

Spécificités (B p.B9 + X p.X7) :

- Dés de vie : d6
- Alignement : tous
- Armes autorisées : toutes les armes non tranchantes (bâton, masse d’armes, gourdin, marteau de combat, fronde)
- Armures/boucliers : toutes/tous
- Le clerc peut faire fuir les morts-vivants ou les détruire
- À partir du 9<sup>e</sup> niveau, il peut construire un château ; une fois la construction achevée, 50 à 300 fidèles se présenteront et le serviront en tant que soldats

B/X – Clerc – Table de progression et d’acquisition des sorts

Niveau	Titre	Expérience	Dés de vie	Niveau de sort				
				1	2	3	4	5
1	Acolyte	0	1d6	-	-	-	-	-
2	Initié	1500	2d6	1	-	-	-	-
3	Prêtre	3000	3d6	2	-	-	-	-
4	Abbé	6000	4d6	2	1	-	-	-
5	Vicaire	12 000	5d6	2	2	-	-	-
6	Curé	25 000	6d6	2	2	1	1	-
7	Evêque	50 000	7d6	2	2	2	1	1
8	Archevêque	100 000	8d6	3	3	2	2	1
9	Patriarche	200 000	9d6	3	3	3	2	2
10	Patriarche 10 <sup>e</sup>	300 000	9d6+1*	4	4	3	3	2
11	Patriarche 11 <sup>e</sup>	400 000	9d6+2*	4	4	4	3	3
12	Patriarche 12 <sup>e</sup>	500 000	9d6+3*	5	5	4	4	3
13	Patriarche 13 <sup>e</sup>	600 000	9d6+4*	5	5	5	4	4
14	Patriarche 14 <sup>e</sup>	700 000	9d6+5*	6	5	5	5	4

Notes à propos du tableau ci-dessus :

\* les ajustements de Constitution ne s’appliquent plus.  
100 000 points d’expérience +1 point de vie par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 14<sup>e</sup>. Pour la table d’acquisition des sorts, il appartient au MD de la compléter de façon logique, sachant que le clerc pourra ensuite avoir accès à des sorts de niveau 6 et plus (X p.X8)

B/X – Clercs contre morts-vivants (B p.B8 + X p.X5) :

Niveau du clerc	Squelettes	Zombies	Goules	Nécrophages	Apparitions	Momies	Spectres	Vampires
1	7	9	11	-	-	-	-	-
2	F	7	9	11	-	-	-	-
3	F	F	7	9	11	-	-	-
4	D	F	F	7	9	11	-	-
5	D	D	F	F	7	9	11	-
6	D	D	D	F	F	7	9	11
7	D	D	D	D	F	F	7	9
8	D	D	D	D	D	F	F	7
9	D	D	D	D	D	D	F	F
10	D	D	D	D	D	D	D	F
11+	D	D	D	D	D	D	D	D

- « - » signifie « **sans effet** » ; le clerc ne peut pas **Faire fuir** ce type de mort-vivant.
- Un **chiffre** signifie que le clerc a le pouvoir de **Faire fuir** le ou les morts-vivants s’il obtient ce chiffre (ou un chiffre plus élevé) en lançant 2d6. Si le clerc obtient un chiffre inférieur, il échoue dans sa tentative.
  - Un « **F** » signifie que le clerc réussit automatiquement à **Faire fuir** le ou les morts-vivants.
  - Un « **D** » signifie que le clerc **Détruit** automatiquement le ou les morts-vivants.
  - Un clerc peut **Faire fuir** ou **Détruire** 2-12 (2d6) dés de vie de morts-vivants. Si le total des dés de vie des morts-vivants est plus élevé que le résultat obtenu par le clerc, seuls ceux dont les dés de vie sont totalement absorbés par le résultat du clerc seront affectés. Dans tous les cas il y aura toujours au moins un mort-vivant affecté.

Abréviations : B = Base ; X = Expert



Caractéristique principale (BJ p.24) :

- Sagesse
- Si la Sagesse est de 13 ou plus, il obtient un bonus sur ses points d'expérience :
- 13 à 15 = +5 %
  - 16 à 18 = +10 %
- Spécificités (BJ p.24 + E p.4) :
- Dés de vie : d6
  - Alignement : tous
  - Armes autorisées : toutes les armes non tranchantes (bâton, masse d'armes, massue, marteau de guerre, fronde, matraque, bolas, filet)
  - Armures/boucliers : toutes/tous
  - Vade Retro : le clerc peut faire fuir les morts-vivants ou les détruire
  - À partir du 9<sup>e</sup> niveau, il peut construire une place-forte ; des suivants pourront alors le rejoindre et l'assister dans son entreprise

Table de Vade Retro des morts-vivants (BJ p.25 + E p.4 et 5 + CJ p.11 + MJ p.3) :

Mort-vivant	Niveau du clerc																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Squelette	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#	D#
Zombie	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#
Goule	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#
Nécrophage	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+
Apparition	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+
Momie	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+
Spectre	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Vampire	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+
Âme	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D
Entité	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D
Esprit	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D	D
Ombre des ténèbres	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	D	D	D
Liche	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	R	R
Spécial	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	R	R	R

- « - » signifie « **sans effet** » ; le clerc ne peut pas **Faire fuir** ce type de mort-vivant. Un **nombre** signifie que le clerc a le pouvoir de **Faire fuir** le ou les morts-vivants s'il obtient ce chiffre (ou un chiffre plus élevé) en lançant 2d6. Si le clerc obtient un chiffre inférieur, il échoue dans sa tentative.
- Un « **R** » signifie que le vade retro est automatiquement **Réussi**.
  - Un « **D** » signifie que le clerc **Détruit** automatiquement jusqu'à 12 DV (2d6) de morts-vivants.
  - Un « **D+** » signifie que le clerc **Détruit** automatiquement jusqu'à 18 DV (3d6) de morts-vivants.
  - Un « **D#** » signifie que le clerc **Détruit** automatiquement jusqu'à 24 DV (4d6) de morts-vivants.
  - Un clerc peut **Faire fuir** 12 dés de vie de morts-vivants ou **Détruire** jusqu'à 24 dés de vie de morts-vivants (ce nombre est déterminé par le MD). Si le total des dés de vie des morts-vivants est plus élevé que le résultat obtenu par le MD, seuls ceux dont les dés de vie sont totalement absorbés par ce résultat seront affectés. Dans tous les cas il y aura toujours au moins un mort-vivant affecté.

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

Niveau	Titre	Expérience	Dés de vie	Niveau de sort						
				1	2	3	4	5	6	7
1	Acolyte	0	1d6	-	-	-	-	-	-	-
2	Adepté	1500	2d6	1	-	-	-	-	-	-
3	Prêtre	3000	3d6	2	-	-	-	-	-	-
4	Abbé	6000	4d6	2	1	-	-	-	-	-
5	Vicaire	12 000	5d6	2	2	-	-	-	-	-
6	Curé	25 000	6d6	2	2	1	-	-	-	-
7	Evêque	50 000	7d6	3	2	2	-	-	-	-
8	Archevêque	100 000	8d6	3	3	2	1	-	-	-
9	Patriarche	200 000	9d6	3	3	3	2	-	-	-
10	Patriarche 10 <sup>e</sup>	300 000	9d6+1*	4	4	3	2	1	-	-
11	Patriarche 11 <sup>e</sup>	400 000	9d6+2*	4	4	3	3	2	-	-
12	Patriarche 12 <sup>e</sup>	500 000	9d6+3*	4	4	4	3	2	1	-
13	Patriarche 13 <sup>e</sup>	600 000	9d6+4*	5	5	4	3	2	2	-
14	Patriarche 14 <sup>e</sup>	700 000	9d6+5*	5	5	5	3	3	2	-
15	Patriarche 15 <sup>e</sup>	800 000	9d6+6*	6	5	5	3	3	3	-
16	Patriarche 16 <sup>e</sup>	900 000	9d6+7*	6	5	5	4	4	3	-
17	Patriarche 17 <sup>e</sup>	1 000 000	9d6+8*	6	6	5	4	4	3	1
18	Patriarche 18 <sup>e</sup>	1 100 000	9d6+9*	6	6	5	4	4	3	2
19	Patriarche 19 <sup>e</sup>	1 200 000	9d6+10*	7	6	5	4	4	4	2
20	Patriarche 20 <sup>e</sup>	1 300 000	9d6+11*	7	6	5	4	4	4	3
21	Patriarche 21 <sup>e</sup>	1 400 000	9d6+12*	7	6	5	5	5	4	3
22	Patriarche 22 <sup>e</sup>	1 500 000	9d6+13*	7	6	5	5	5	4	4
23	Patriarche 23 <sup>e</sup>	1 600 000	9d6+14*	7	7	6	6	5	4	4
24	Patriarche 24 <sup>e</sup>	1 700 000	9d6+15*	8	7	6	6	5	5	4
25	Patriarche 25 <sup>e</sup>	1 800 000	9d6+16*	8	7	6	6	5	5	5
26	Patriarche 26 <sup>e</sup>	1 900 000	9d6+17*	8	7	7	6	6	5	5
27	Patriarche 27 <sup>e</sup>	2 000 000	9d6+18*	8	8	7	6	6	6	5
28	Patriarche 28 <sup>e</sup>	2 100 000	9d6+19*	8	8	7	7	7	6	5
29	Patriarche 29 <sup>e</sup>	2 200 000	9d6+20*	8	8	7	7	7	6	6
30	Patriarche 30 <sup>e</sup>	2 300 000	9d6+21*	8	8	8	7	7	7	6
31	Patriarche 31 <sup>e</sup>	2 400 000	9d6+22*	8	8	8	8	8	7	6
32	Patriarche 32 <sup>e</sup>	2 500 000	9d6+23*	9	8	8	8	8	7	7
33	Patriarche 33 <sup>e</sup>	2 600 000	9d6+24*	9	9	8	8	8	8	7
34	Patriarche 34 <sup>e</sup>	2 700 000	9d6+25*	9	9	9	8	8	8	8
35	Patriarche 35 <sup>e</sup>	2 800 000	9d6+26*	9	9	9	9	9	8	8
36	Patriarche 36 <sup>e</sup>	2 900 000	9d6+27*	9	9	9	9	9	9	9

\* les ajustements de Constitution ne s'appliquent plus.

Dés de Vie : 1d6 par niveau, 9d6 maximum ; +1 point de vie par niveau supplémentaire.

Abréviations BECMI : BJ = Base Joueur ; BM = Base Maître ; E = Expert ; CJ = Compagnon Joueur ; MJ = Master Joueur





20

### Pré-requis (MdJ p.20) :

Minimum de 9 en Sagesse (13 s'il s'agit d'un demi-elfe multi-classé)

Si la Sagesse est de 16 ou plus, il obtient un bonus de 10 % sur ses points d'expérience

### Spécificités (MdJ p.19 + p.20 + p.37 et UA p.13) :

- Dés de vie : d8
- Alignement : tous sauf Neutre absolu
- Armes autorisées : massue, fléau, marteau, masse, bâton, *lasso, matraque, fustibale*
  - Commence avec 2 armes
  - Gagne 1 nouvelle arme tous les 4 niveaux
  - Pénalité de non-maîtrise : -3
- Armures/boucliers : toutes/tous
- Huile : oui
- Poison : oui si d'alignement Mauvais
- Vade-retro : le clerc a la capacité de repousser (vade-retro) ou commander les morts-vivants, les démons et les diables inférieurs
- Divinité : le clerc doit avoir sa propre divinité que le joueur doit choisir dès la création de son personnage
- À partir du 8<sup>e</sup> niveau, il attire automatiquement entre 20 et 200 (2d10 x 10) suivants s'il a construit un édifice religieux
- À partir du 9<sup>e</sup> niveau, il peut établir un « domaine religieux » en y construisant une place forte religieuse

### Race et progression (MdJ p.14) :

- Humain – illimité
- Demi-elfe – niveau 5
- Demi-orque – niveau 4

### Race et progression (UA p.8-9) :

- Humain – illimité
- Demi-elfe – niveau 5 à 8 suivant la Sagesse
- Demi-orque – niveau 4 à 7 suivant la Sagesse
- Elfe (tout type sauf noir et sauvage) : niveau 7 à 10 suivant la Sagesse
- Elfe noir (mâle) – niveau 4 à 7 suivant la Sagesse
- Elfe noir (femelle) – illimité
- Gnome – niveau 7 à 10 suivant la Sagesse
- Nain – niveau 8 à 11 suivant la Sagesse
- Petite-gens – niveau 4 à 6 suivant la Sagesse

## RÉTRO-DONJ VOUS AIDE : LE CLERC (MDJ + UA)

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

Tableau 1 – Clerc – Table de progression

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d8)*	Titre
0 – 1 500	1	1	Acolyte
1 501 – 3 000	2	2	Adepté
3 001 – 6 000	3	3	Prêtre
6 001 – 13 000	4	4	Curé
13 001 – 27 500	5	5	Parfait
27 501 – 55 000	6	6	Évêque
55 001 – 110 000	7	7	Lama
110 001 – 225 000	8	8	Patriarche
225 001 – 450 000	9	9	Grand-Prêtre
450 001 – 675 000	10	9+2	Grand-Prêtre (niveau 10)
675 001 – 900 000	11	9+4	Grand-Prêtre (niveau 11)

### Notes à propos du tableau ci-dessus :

225 000 points d'expérience par niveau pour chaque niveau supplémentaire au-delà du 11<sup>e</sup>.

\* nombre de d8 à totaliser, ajustés le cas échéant par la Constitution, pour obtenir les points de vie. Les clercs gagnent 2 points de vie par niveau après le 9<sup>e</sup>.

Tableau 2 – Clerc – Sorts utilisables par niveau

Niveau du clerc	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	-
15	7	7	7	5	4	2	-
16	7	7	7	6	5	3	1
17	8	8	8	6	5	3	1
18	8	8	8	7	6	4	1
19	9	9	9	7	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2
22	9	9	9	9	9	6	3
23	9	9	9	9	9	7	3
24	9	9	9	9	9	8	3
25	9	9	9	9	9	8	4
26	9	9	9	9	9	9	4
27	9	9	9	9	9	9	5
28	9	9	9	9	9	9	6
29	9	9	9	9	9	9	7

### Notes à propos du tableau ci-dessus :

\* Uniquement pour les clercs ayant une Sagesse de 17 ou plus.

\*\* Uniquement pour les clercs ayant une Sagesse de 18 ou plus.

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

- Clerc/Assassin (demi-orque, *demi-elfe, elfe, gnome des profondeurs, nain gris*)
- Clerc/Guerrier (demi-elfe, demi-orque, *elfe, gnome, nain, petite-gens*)
- Clerc/Illusionniste (*gnome*)
- Clerc/Magicien (demi-elfe, *elfe*)
- Clerc/Ranger (demi-elfe, *elfe*)
- Clerc/Voleur (demi-orque, *demi-elfe, elfe, gnome, nain gris, petite-gens*)
- Clerc/Guerrier/Magicien (demi-elfe, *elfe*)
- Clerc/Guerrier/Voleur (*demi-elfe, elfe*)
- Clerc/Magicien/Voleur (*demi-elfe, elfe*)





21

Versions imprimables :  
Clerc B/X et BECMI  
Clerc AD&D  
Clerc D&D5

## RÉTRO-DONJ VOUS AIDE : LE CLERC (MDJ + UA)

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

Tableau 3 – Sagesse – Ajustements pour clercs

Score	Sorts supplémentaires	Échec du sort
9	Aucun	20 %
10	Aucun	15 %
11	Aucun	10 %
12	Aucun	5 %
13	Un du 1 <sup>er</sup> niveau	0 %
14	Un du 1 <sup>er</sup> niveau	0 %
15	Un du 2 <sup>e</sup> niveau	0 %
16	Un du 2 <sup>e</sup> niveau	0 %
17	Un du 3 <sup>e</sup> niveau*	0 %
18	Un du 4 <sup>e</sup> niveau**	0 %
19	Un du 4 <sup>e</sup> niveau et un du 1 <sup>er</sup> niveau	0 %
20	Un du 4 <sup>e</sup> niveau et un du 2 <sup>e</sup> niveau	0 %
21	Un du 5 <sup>e</sup> niveau et un du 3 <sup>e</sup> niveau	0 %
22	Un du 5 <sup>e</sup> niveau et un du 4 <sup>e</sup> niveau	0 %
23	Deux du 5 <sup>e</sup> niveau	0 %
24	Deux du 6 <sup>e</sup> niveau	0 %
25	Un du 6 <sup>e</sup> niveau et un du 7 <sup>e</sup> niveau	0 %

### Notes à propos du tableau ci-dessus :

\* Sagesse minimale pour l'utilisation des sorts de niveau 6 de clerc

\*\* Sagesse minimale pour l'utilisation des sorts de niveau 7 de clerc

**Sorts supplémentaires** : selon sa sagesse, le clerc disposera d'un certain nombre de sorts en plus de ceux auxquels son niveau lui donne droit. Notez que ces sorts supplémentaires ne sont utilisables que lorsque le clerc a atteint le niveau lui permettant de les utiliser. Les sorts supplémentaires sont cumulatifs. Exemple : un clerc ayant 14 en sagesse a droit à 2 sorts de niveau 1 en plus, un clerc ayant 15 en sagesse obtient 2 sorts du 1<sup>er</sup> niveau et 1 sort du 2<sup>e</sup> niveau, etc. Ce clerc ayant 15 en sagesse ne gagnera ce sort de 2<sup>e</sup> niveau supplémentaire que lorsqu'il aura accès aux sorts de niveau 2, c'est-à-dire quand il sera un clerc de niveau 3.

**L'échec du sort** indique le pourcentage de risque qu'un clerc d'une sagesse faible rate complètement son sort. Si le résultat du dé de pourcentage est inférieur ou égal au pourcentage d'échec, le sort est raté et n'a aucun effet. Il est effacé de la mémoire du clerc comme s'il l'avait lancé normalement.

### Acquisition et utilisation des sorts (MdJ p.40 et 43) :

Les sorts du clerc sont accordés par les dieux, ce qui signifie que le clerc doit prier quelques heures afin de connaître les composantes verbales et somatiques des sorts qu'il désire avoir en tête. Toutefois, la simple prière pour l'obtention d'un sort ou de son inverse ne garantit pas que ce sort soit donné au clerc par son dieu, car la confiance de ce dernier envers son serviteur peut évoluer.

Les sorts de premier, deuxième, troisième et quatrième niveau sont obtenus par le clerc grâce à la méditation et à de pieuses prières. Cette attribution de sorts se fait par l'intermédiaire des serviteurs du dieu que le clerc vénère. Les sorts de niveau cinq, six ou sept sont accordés par le dieu LUI-MÊME. Pour obtenir des sorts, le clerc doit être jugé favorablement par son dieu. Si le dieu a quelques griefs envers le clerc, pour un manque de respect d'alignement ou par manque de dévotion, il peut demander au clerc un sacrifice, une expiation ou un acte de dévotion pour son pardon. Le MD est le seul à juger si le cas se présente. \*

Les composantes matérielles ne sont pas accordées par la prière : le clerc doit se les procurer par lui-même.

Pour lancer ses sorts, le clerc a toujours besoin, en plus de composantes matérielles lorsque c'est le cas, de ses objets religieux et de culte, c'est-à-dire de son symbole sacré, de son chapelet de prière ou de tout autre objet similaire. Ces derniers, contrairement aux composantes matérielles, ne disparaissent pas lors du lancement du sort.

La réversibilité de certains sorts peut poser des problèmes d'alignement au clerc. L'utilisation de sorts promouvant le bonheur devrait être évitée par les clercs mauvais. De même, les sorts impliquant des effets néfastes peuvent causer beaucoup d'ennuis à des clercs d'alignement bon. Une utilisation inconsiderée de tels sorts pourra changer l'alignement du clerc ; c'est au joueur de surveiller et de respecter l'alignement de son personnage.

Concernant les sorts réversibles, le clerc doit choisir quelle application de ce sort il retiendra. Il n'est pas possible de posséder les deux facettes d'un sort si celui-ci n'a été mémorisé qu'une fois.

\* Ces informations sont un peu différentes dans le Guide du Maître ainsi que dans le Deities and Demigods. Dans ces 2 livres (p.34 pour le GdM et p.9 pour le D&DG), il est indiqué que les sorts de premier et deuxième niveau sont obtenus par le clerc grâce à son instruction ainsi que ses activités au service de son dieu. Les sorts de troisième, quatrième et cinquième niveau lui sont transmis par des serviteurs surnaturels de sa divinité. Les sorts de sixième et septième niveau lui sont accordés par la communication directe avec son dieu. Ces deux livres étant postérieurs au Manuel des Joueurs, le bon sens voudrait donc que ce soient ces informations qui priment. À chaque MD de décider par lui-même.



# RÉTRO-DONJ VOUS AIDE : LE CLERC (D&D5)

## Aptitudes de classe (MdJ page 83)

### POINTS DE VIE

**DV** : 1d8 par niveau de clerc

**pv au niveau 1** : 8 + votre modificateur de Constitution

**pv aux niveaux supérieurs** : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

### MAÎTRISES

**Armures** : armures légères et intermédiaires, boucliers

**Armes** : armes courantes

**Outils** : aucun

**Jets de sauvegarde** : Sagesse, Charisme

**Compétences** : choisissez deux compétences parmi Histoire, Médecine, Perspicacité, Persuasion et Religion

### ÉQUIPEMENT

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

- (a) une masse d'armes ou (b) un marteau de guerre (si vous le maîtrisez)
- (a) une armure d'écailles ou (b) une armure de cuir ou (c) une cotte de mailles (si vous la maîtrisez)
- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante
- (a) un sac d'ecclésiastique ou (b) un sac d'explorateur
- un bouclier et un symbole sacré

## Amélioration de carac. (MdJ page 59)

Au niveau 4,8,12,16, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux caractéristiques de votre choix. Vous ne pouvez pas dépasser 20.

## Caractéristique d'incantation (MdJ page 58)

Vous utilisez la Sagesse comme caractéristique d'incantation pour lancer les sorts de clerc. La puissance de vos sorts dépend de votre dévouement à votre déité. Vous utilisez votre Sagesse dès qu'un sort de clerc vous demande d'utiliser votre caractéristique d'incantation pour être lancé. De plus vous utilisez votre modificateur de Sagesse quand vous déterminez le DD du jet de sauvegarde d'un sort de clerc que vous lancez ou quand vous faites un jet d'attaque avec un sort.

### DD de sauvegarde des sorts

= 8 + votre bonus de maîtrise  
+ votre modificateur de Sagesse

### Modificateur de sort de combat

= votre bonus de maîtrise  
+ votre modificateur de Sagesse

## Tours de magie (MdJ page 58)

Au niveau 1, vous connaissez trois tours de magie que vous choisissez dans la liste des sorts de clerc.

## Incantation rituelle (MdJ page 58)

Vous pouvez lancer un sort de clerc que vous connaissez et que vous avez préparé sous la forme d'un rituel dans la mesure où il porte la mention « rituel ».

## Focaliseur d'incantation (MdJ page 58)

Vous pouvez utiliser un symbole sacré comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de clerc.

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

Niv.	Bonus de maîtrise	Capacités	Tours de magie connus	Emplacements de sorts								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantation, Domaine divin	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Canalisation d'énergie divine (1/repos), Aptitude de domaine divin	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Destruction des morts-vivants (FP 1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Canalisation d'énergie divine (2/repos), Aptitude de domaine divin	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques, Aptitude de domaine divin, Destruction des morts-vivants (FP 1)	4	4	3	3	2					
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Intervention divine	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	Destruction des morts-vivants (FP 2)	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	Destruction des morts-vivants (FP 3)	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	Destruction des morts-vivants (FP 4), Aptitude de domaine divin	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Canalisation d'énergie divine (3/repos)	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	Intervention divine améliorée	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## Canalisation d'énergie divine (MdJ page 58)

Au niveau 2 vous apprenez à canaliser directement l'énergie divine qui émane de votre déité et vous pouvez utiliser cette énergie pour alimenter vos effets magiques. Vous débutez avec 2 effets : renvoi de morts-vivants et un effet déterminé par votre domaine.

## Canalisation d'énergie divine : renvoi des morts-vivants (MdJ page 59)

Vous utilisez une action pour brandir votre symbole sacré et prononcer une prière contre les morts-vivants. Dans un rayon de 9 m, chaque MV doit faire un jet de sauvegarde contre la sagesse. En cas d'échec le MV s'éloigne aussi loin de vous que possible et ne peut pas s'approcher volontairement à moins de 9 mètres de vous.





# RÉTRO-DONJ VOUS AIDE : LE CLERC (D&D5)



**Destruction des morts-vivants**  
(MdJ page 59)

À partir du niveau 5, quand un mort-vivant échoue à son jet de sauvegarde contre votre aptitude de renvoi, il est immédiatement détruit si son indice de dangerosité est inférieur ou égal à un certain seuil.

Niveau de clerc	Détruit les MV avec un ID de
5	1/2 ou moins
8	1 ou moins
11	2 ou moins
14	3 ou moins
17	4 ou moins

**Intervention divine**  
(MdJ page 59)

À partir du niveau 10 vous pouvez faire appel à votre déité pour intervenir en votre faveur en cas de besoin impérieux.

Implorer l'aide de votre divinité vous coûte une action. Décrivez le type d'assistance que vous demandez et lancez un d100. Si votre résultat est inférieur ou égal à votre niveau de clerc, votre déité intervient en votre faveur. Le MD choisit la nature de l'intervention. Un effet de sort de clerc ou de sort de domaine de clerc, par exemple, fonctionne bien.

Si votre déité est intervenue, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude pendant 7 jours. Sinon, vous pourrez l'utiliser de nouveau après un long repos.

Au niveau 20, votre déité répond automatiquement à votre appel, vous n'avez plus besoin de jeter de dés.

**Les domaines divins (MdJ page 59 à 63)**

Dans un panthéon, chaque divinité exerce son influence sur les différents aspects de la vie et de la civilisation des mortels, on appelle cet ensemble le domaine de la divinité, l'ensemble de ces domaines constituant sa sphère d'influence. Par exemple, la sphère d'influence du dieu grec Apollon comprend les domaines du savoir, de la vie et de la lumière. En tant que clerc vous choisissez un aspect de la sphère d'influence de votre divinité que vous souhaitez accentuer et recevez les pouvoirs associés.

Votre choix peut correspondre à une secte particulière dédiée à votre divinité. Par exemple, Apollon est vénéré sous le nom de Phébus (radieux) Apollon dans certaines régions, soulignant son influence sur le domaine de la lumière alors qu'ailleurs il est appelé Apollon Acesius (guérison) pour accentuer son lien avec le domaine de la vie. Votre choix peut aussi découler d'une préférence personnelle, auquel cas vous optez pour l'aspect de la divinité qui vous attire le plus.

La description de chaque domaine comporte des exemples de divinités exerçant une influence sur lui. Ils sont issus des mondes des *Royaumes Oubliés*, de *Greyhawk*, de *Dragonlance* et d'*Éberron*, ainsi que des antiques panthéons celtiques, grecs, scandinaves et égyptiens.

**Liste des domaines**

- Domaine de la guerre
- Domaine de la lumière
- Domaine de la nature
- Domaine de la ruse
- Domaine du savoir
- Domaine de la tempête
- Domaine de la vie

## Les Composantes Matérielles

### Sorts de Clerc

Vous pouvez transposer tout ce qui à été dit à propos des composantes de magicien (voir RD N°4) pour le clerc.

Si ce n'est pas déjà fait, je vous invite à lire d'abord la traduction de bluebard (AD&D système de magie – Première partie, page 4) qui traite des sorts et des divinités.

### Divinités & composantes

Si vous appliquez les composantes pour limiter certains sorts, vous devrez faire attention avec les clercs. En effet au-delà du niveau 2 les sorts de clerc sont octroyés par leur divinité. Ce levier peut être suffisant pour interdire directement certains sorts, on considère tout simplement que la divinité n'accorde pas le sort voulu.

Mais si un joueur fait tout pour respecter les préceptes de sa divinité et qu'il se comporte de façon exemplaire, il deviendra impossible de refuser les sorts en question. Dans ce cas les composantes peuvent agir comme un second levier de contrôle des sorts. Mais Il faut cependant veiller à l'utiliser avec parcimonie. En effet, si un joueur doit se démenier pour obtenir un sort, et que si par la suite il doit trouver un composant extrêmement rare pour le lancer, il peut le prendre comme une « double peine » et perdre l'envie de continuer a s'investir.

### Fichiers à télécharger :

- Les composantes : [AD&D](#), [D&D5](#)



# RÉTRO-DONJ

Numéro 5.0

Août 2021

- Dungeons & Dragons, D&D, AD&D, leurs logos respectifs, les illustrations pages (4, 5, 6) et tous les produits de la gamme sont la propriété de *Wizards of the Coast LLC*
- *Solasta: Crown of the Magister* est édité par *Tactical Adventures*

Illustrations : Jerem (pages 7, 9, 10, 11 et 16) ; Livre d'heures de Jean de Montauban (pages 13 et 14)

Illustration de la couverture : Jerem

Maquette : Bournazel

Email de contact : [bournazel@dd-add.fr](mailto:bournazel@dd-add.fr)