

DÉPASSEZ LES LIMITES DU JEU DE RÔLE !

DRAGON ROUGE

N°1

NOUVEAU !



POLARIS REFAIT
SURFACE !



CADEAU :
L'AUBERGE
SANS RETOUR EN
POSTER GÉANT !

MONTÉZ VOTRE PERSO
EN 30 MN CHRONO !

DUNGEONS & DRAGONS

TOUT SUR LA QUATRIÈME ÉDITION !

CLASSES - RACES - RÈGLES - SCÉNARIO EXCLUSIF GAME DAY - SORTIES

JUIN-JUILLET - BIMESTRIEL - 6,25€

Belgique : 7,20 € - Canada : 9,95 CAD -
Nouvelle Calédonie / Polynésie Française : 900,00 XPF -
Suisse : 12,00 CHF - Guadeloupe / Martinique /
La Réunion : 7,00 €

M 04140 - 1 - F : 6,25 € - RD



PLAY
FACTORY

**Scanné
par
SKERD**



france rpg

- Hub Address: lancedragon.no-ip.com:1411
- Web Address: <http://robesnoires.free.fr>



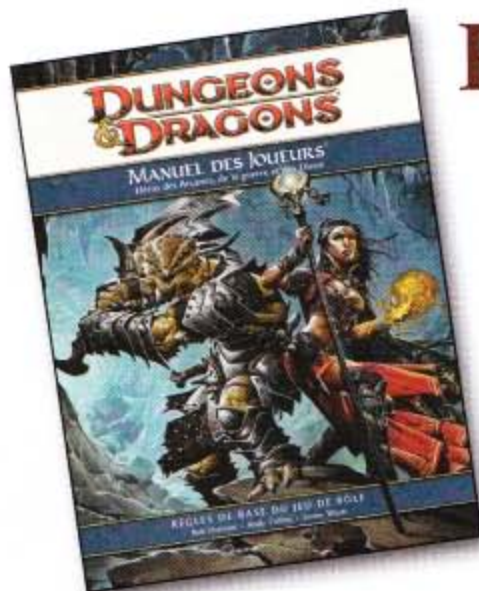
DUNGEONS & DRAGONS®



**LES DRAGONS REVIENNENT
VOUS DÉFIER...**

Créez votre personnage, affûtez vos armes et vos pouvoirs.
Recrutez votre groupe d'aventuriers, affrontez les dragons
et devenez un héros...

PLANNING DES SORTIES



LIVRES DE BASE

• Manuel des Joueurs

Juin 2008

- 8 races, 8 classes et des centaines de pouvoirs
- Plus de 150 talents et 200 objets magiques
- Compétences, rituels, voies paragoniques, destinées épiques, règles de combat, divinités et bien plus encore !

• Guide du Maître

Juin 2008

- Comment bâtir une rencontre, une aventure et une campagne
- Des règles pour personnaliser les monstres et créer des PNJ
- Plus de 20 archétypes, parmi lesquels la liche et le seigneur des vampires
- Des pièges, des artefacts, les plans d'existence et bien plus encore !



• Bestiaire Fantastique

Juin 2008

- Plus de 500 monstres, de l'aboleth au zombie, des règles pour créer des personnages issus de races humanoïdes et monstrueuses
- Rassurez-vous, le gnome y est...



• Trésors magiques

Septembre 2008

- Des centaines d'objets magiques
- Des dizaines d'armes, armures, objets alchimiques

• L'Art de la Guerre

Octobre 2008

- De nouvelles règles pour les guerriers, maîtres de guerre, rôdeurs et voleurs
- Des centaines de nouveaux pouvoirs, talents, voies paragoniques et bien plus encore !

• Draconomicon

Novembre 2008

- Tout sur les dragons chromatiques
- Trois nouveaux types de dragons chromatiques
- Un supplément dans la veine de celui de la 3^e édition



• Feuilles de personnage

Juillet 2008

- Feuilles sur papier de qualité avec des codes couleur pour toutes les informations importantes
- Des cartes de référence pour vos pouvoirs aux formats portrait et paysage

valables pour toutes les classes et niveaux

UNIVERS DE JEU

LES ROYAUMES OUBLIÉS

• Le livre de base Août 2008

- Tous les données nécessaires au MD pour bâtir des aventures et des campagnes dans Faerûn.
- Une foule d'informations sur la géographie, les populations, les divinités
- De nombreuses idées d'aventure prêtes à jouer
- Des dizaines de monstres et de sociétés secrètes



• Le Manuel des Joueurs de Faerûn Septembre 2008

- Tous les outils nécessaires pour bâtir un personnage de Faerûn
- Toutes les règles pour jouer un drow ou un genasi
- Une nouvelle classe (le guerrier-mage), de nouveaux talents, et bien plus encore !

AVENTURES

AVENTURES HÉROÏQUES

• Le Fort de Gisombre

Juillet 2008

Niveaux 1-3 avec des règles de démarrage rapide D&D 4^e édition

• Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre Août 2008

Niveaux 4-6

• La Pyramide des Ombres Septembre 2008

Niveaux 7-10

Chacune des aventures inclut un plan de donjon recto-verso format poster

ACCESSOIRES

PLANS DE DONJON

• DU1 Les Halls des Rois Géants Juillet 2008

• DU2 Les Venelles de l'Ombre

Octobre 2008

ROMANS

DRAGONLANCE

• Dragons d'un crépuscule d'automne Juin 2008

- Tome 1 des Chroniques de Dragonlance



ROYAUMES OUBLIÉS

• Terre natale

Juin 2008

- Tome 1 de La Trilogie de l'elfe noir et de La Légende de Drizzt



Actu, infos et aides de jeu sur : WWW.DRAGONROUGE.INFO





ÉDITO

FAITES CHAUFFER LES DES !

AVEC DRAGON
ROUGE, TOUS LES
DEUX MOIS EN
KIOSQUE, DÉPASSEZ
LES LIMITES DU
JEU DE RÔLE !

Il est temps de repartir à l'aventure. Affrontez de terribles monstres, récoltez leurs trésors et montez de niveau. Foulez des territoires qu'aucun humain n'a jamais contemplés et forgez des légendes qui résonneront pour l'éternité ! C'est ça, l'esprit JdR. C'est également l'esprit avec lequel nous avons conçu *Dragon Rouge*. Nous sommes là pour vous faire jouer : tout l'après-midi, le soir et jusqu'au petit matin s'il le faut. Chaque partie sera la meilleure de votre vie : des personnages hauts en couleur, des histoires avec de l'ambiance... et de l'action ! Avec la sortie de *Dungeons & Dragons* 4^e édition, le jeu de rôle revient en force, profitons-en. Si vous n'avez pas encore connu le souffle épique de la grande aventure, c'est le moment. *Dragon Rouge* est là pour aider tous ceux qui cherchent de nouvelles expériences. Dégainez vos armes, mémorisez vos sorts, l'aventure vous attend...

...Init' !

SOMMAIRE

ENQUÊTES

JDR : MODE D'EMPLOI

Vous découvrirez le jeu de rôle ou voulez le faire découvrir à votre entourage. Dragon Rouge vous propose un mode d'emploi simple et efficace.



P.26

P.28

P.42

P.66

P.60

ENQUÊTE

L'AVÈNEMENT DES DRAGONS

Dungeons & Dragons est le premier jeu de rôle. Sa dernière édition sort ce mois-ci. Découvrez ce monstre sacré du jdr, et les règles de la nouvelle mouture !



LES MAÎTRES DU JEU



LE MAUSOLÉE HANTÉ

Ce scénario officiel du *Dungeons & Dragons* Game day 2008 vous enverra au cœur d'un mausolée infesté de monstres. Reviendrez-vous d'entre les morts ?

LES MAÎTRES DU JEU

PAS DE PAUSE PENDANT LE TRAVAIL

Ce scénario pour *Polaris* permettra à un groupe de joueurs de s'initier aux joies de la vie en profondeur. Au programme : un voyage en sous-marin, des sorties en scaphandre et un trésor qui attise bien des convoitises !



ET AUSSI :

Paris – Las Vegas
P. 6

Quel rôliste êtes-vous ?
P. 8

Génération Roleplay
P. 10

L'appel des profondeurs
P. 32

JdR : dans quel état j'erre
P. 34

Mon perso en 30 mn
P. 40

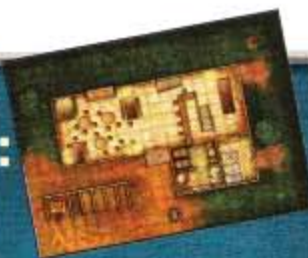
L'auberge du sans-retour
P. 52

MJ : une affaire d'xp ?
P. 58

Annuaire
P. 81

Super ninja V4 contre kobolds en furie
P. 82

Abonnement
P. 83



C'EST ARRIVÉ

PRÈS DE CHEZ VOUS

PARIS LAS VEGAS ALLER-RETOUR

LAS VEGAS, PARIS,
LE DRAGON ROUGE
S'EST DÉDOUBLÉ
POUR VOUS !



Le JdR ne se pratique pas que chez soi, enfermé dans son salon avec ses potes de lycée. Parfois, le rôliste sort et se réunit en grandes congrégations. Le hasard a fait que la GenCon Paris et la GAMA de Las Vegas se sont déroulées à une semaine d'intervalle. Mais peu importe, le Dragon Rouge est partout à la fois !

PLAY MORE !

Comme dans tous les salons de JdR, on pouvait faire ses courses à la GenCon. Mais, surtout, on pouvait jouer ! Et c'était bien. Il y en avait pour tous les goûts : du jeu de rôle, bien sûr, mais aussi des jeux de cartes, des jeux de plateau, des jeux de figurines et des jeux de société. Il y avait même une bande de types qui faisaient les zombies, mais je n'ai pas osé leur demander à quoi ils jouaient. De même, je me suis abstenu d'embêter Dark Vador et son escorte de Stormtroopers

Sinon, pour jouer au JdR, c'était simple, il suffisait de suivre les Tee-shirts jaunes. Sur le stand du GROG, ça jetait les dés à tour de bras. Les tables ont affiché complet tout le long des trois jours, pour le grand bonheur des joueurs et du staff, heureux au point d'en être surpris. Il faut dire que si le succès de « poids lourds » comme *Dungeons & Dragons* paraissait acquis, même des jeux plus confidentiels comme *Extreme Vengeance RPG* ou *Traveller* ont rempli leur table. Que du bonheur !



UN GROG, ÇA VA,
DEUX GROGS, BONJOUR
LES DÉGÂTS...

Bon, on n'était pas non plus *forcé* de jouer. Pour ceux qui voulaient, il y avait des dédicaces, notamment chez 7^{ème} Cercle et John Doe, ou tout simplement des nouveautés à acheter, comme *Hollywood*, tout chaud sorti du four.

GenCon ?

Derrière cet acronyme se cache la « Geneva Convention ». Ce rassemblement historique fut initié « dans le temps » par TSR, alors éditeur de *Dungeons & Dragons*. Il se tenait, comme son nom l'indique, dans la charmante ville de Lake Geneva, aux USA. La Gencon de Paris devrait donc s'appeler Parcon, mais ne soyons pas à cheval sur les mots !



LE 7^{ème} CERCLE
EN ACTION.

Player friendly

Le rôliste, c'est pas qu'il est méchant, mais il aime bien se plaindre. Moi le premier. Mais là, j'ai pas trouvé. Des tables de jeux dans tous les sens, pas trop de bruit (pour un salon, s'entend).

Et une buvette pratiquant des prix abordables ! Pour une fois que je n'étais pas déchiré par un dilemme type « soit je meurs de soif, soit je prends un crédit sur 20 ans pour m'acheter une canette de Pschitt » !

Et pour ceux qui n'aimaient pas les jeux de rôle (?), il y avait des tas d'autres choses. Mon confrère de *Lotus Noir* s'en est donné à cœur joie au tournoi de *World of Warcraft CCG*, et j'ai croisé Christophe Boelinger, sûrement là pour le tournoi de *Dungeon Twister*.

BACKSTAGE

Ceux qui étaient à la GenCon pour s'amuser ont donc pu profiter de tout ça. Mais moi, j'y étais pour bosser, quand même ! Et je n'ai pas chômé, car presque tous les éditeurs de JdR français étaient présents : 7^{ème} Cercle, Ubik, Oriflam, Matagot, John Doe, Caravelles, Ludopathes et 2d Sans Faces. Je les ai tous (gentiment) cuisinés pour avoir des news à mettre dans le numéro que vous tenez entre les mains.

Globalement, les nouvelles sont bonnes ! *Cthulhu* et *Anima* se sont bien vendus et les communautés sont actives. *Cyberpunk* revient en force, et presque tous les éditeurs ont un « gros projet » pour la fin de l'année. Du coup, c'était avec une bonne humeur non dissimulée que je fis le tour des éditeurs et récoltais toutes sortes de news et de services de presse. Si j'avais su, je serais venu avec un semi-remorque ! Le bilan est donc doublement positif.



En tant que joueur, je me suis éclaté, et en tant que rédac-chef je me suis éclaté aussi. J'y ai passé deux jours et demi, et je ne me suis pas ennuyé. Vivement l'année prochaine !

machiavéliques pour nous mettre plein de petites étoiles dans les yeux pendant nos prochaines séances de jeu.

Goodman Games

C'est du côté des sympathiques gaillards de Goodman que l'on aura les premiers modules adaptés à la 4^e édition sous le sceau de la licence libre. Ils se sont fait connaître grâce une gamme de modules : *Dungeons Crawl Classics*. Du Porte-Monstre-Trésor comme dans les années 80, poussant le vice jusqu'à en reprendre le design et les couvertures improbables. Heureusement, pour la nouvelle édition, Goodman en a fait des nouvelles !



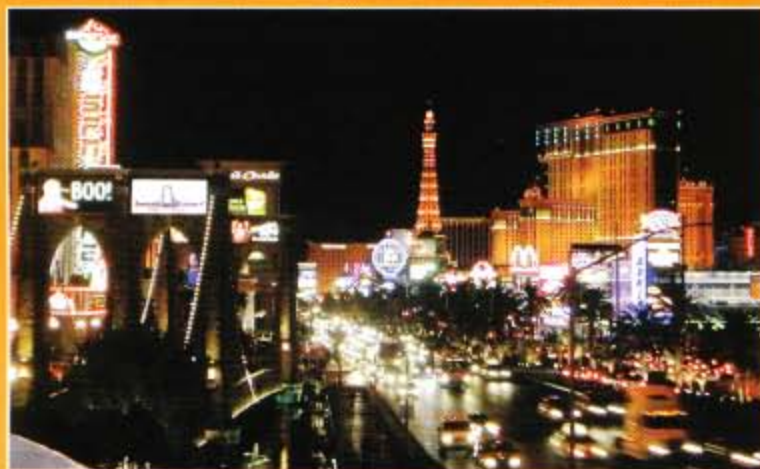
Wizards of the coast

Les trois livres de bases de la 4^e édition de *Dungeons & Dragons* étaient là, accompagnés de l'écran et du premier module, le H1 *Keep on the Shadowfell* (Fort de Gisombre en VF). L'écran pèse une bonne dizaine de kilos et doit pouvoir résister à une charge d'oliphants.

Paizo

Paizo a édité les magazines *Dragon* et *Dungeon*. Il est à l'origine de la gamme *Game Mastery* et des campagnes *Pathfinder*. S'étant largement engagé dans l'édition 3.5, Paizo n'a pas de projet autour de la 4^e édition. C'est bien dommage, vu la qualité de leur production.

Arnaud Cuidet
et Rodolphe Gilbert



GAMA 2008

Bienvenue à Las Vegas, ses hôtels géants avec des canaux vénitiens dans les étages, sa reproduction de la Tour Eiffel et son désert encore plus inhospitalier qu'un café des sports pendant une pénurie de pastis.

La ville de toutes les démesures accueille aussi la GAMA, un salon professionnel dédié au jeu spécialisé. Jeux de rôle, jeux de cartes à collectionner, jeux de plateau, figurines, les nouveautés pointent le bout de leur nez en attendant la GenCon US. C'est donc aussi l'occasion de rencontrer les éditeurs et de connaître leurs plans



QUEL ROLISTE ÊTES-VOUS ?

Quand vous aurez fini votre lecture, revenez par ici et remplissez ce petit questionnaire. Comme ça, nous en saurons autant sur vous que vous en savez sur nous...



Comment avez-vous découvert ce magazine ?

☐ Par une publicité

Si oui, dans quel magazine ou support :

☐ Par un ami

☐ En kiosque

☐ En boutique de jeu

☐ Sur un site internet

Si oui, lequel :

Vous procurez vous facilement le magazine :

☐ Oui

☐ Non

Vous êtes

☐ Collégien

☐ Lycéen

☐ Étudiant

☐ Salarié

☐ Autre :

Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux de rôle ?

☐ Je n'y joue pas

☐ Depuis moins d'un an

☐ Entre un an et cinq ans

☐ Entre cinq ans et dix ans

☐ Plus de dix ans

Quels sont vos trois jeux de rôle favoris ?

1 :
2 :
3 :

Comment avez-vous connu les jeux de rôle ?

☐ Presse

☐ Publicité

☐ Un ami

☐ Une connaissance sur Internet

☐ Conseillé dans un magasin

☐ Autre

Combien achetez-vous de produits jeux de rôle par mois ?

.....

Jouez-vous à des jeux en anglais ?

☐ Oui

☐ Non

Combien de fois jouez-vous par mois ?

☐ Une fois

☐ Deux fois

☐ Trois fois

☐ Quatre fois

☐ Plus de quatre fois

Quand jouez-vous ?

☐ La semaine, en journée

☐ La semaine, en soirée

☐ Le week-end, en journée

☐ Le week-end, en soirée

Êtes-vous ?

☐ Joueur

☐ Maître du jeu

☐ Les deux

Appartenez-vous à un club ou une association ?

Si oui, indiquez son nom et un contact (email ou téléphone)

☐ Oui

.....

☐ Non

Combien de personnes ont lu votre Dragon rouge n°1 ?

.....

Jouez-vous aussi :

☐ Aux jeux de cartes

☐ Aux jeux de figurines

☐ Aux jeux vidéo

☐ Aux jeux online

☐ Autres

Précisez :

.....

.....

De quels magazines de jeu êtes-vous un lecteur régulier ?

- ☐ Magazines de jeux de rôle (précisez)
- ☐ Magazines de jeux vidéo (précisez)
- ☐ Magazines de jeux de figurine (précisez)
- ☐ Magazines de jeux de cartes (précisez)
- ☐ Autre (précisez)

Classez dans l'ordre (de 1 à 9) les activités qui vous semblent les plus intéressantes ?

- ☐ Explorer des univers imaginaires
- ☐ L'exploration de donjons
- ☐ L'optimisation du personnage
- ☐ Le roleplay
- ☐ Les combats
- ☐ Les enquêtes
- ☐ Les intrigues politiques
- ☐ Passer un bon moment entre amis

Appréciez-vous les rubriques suivantes :

	Pas du tout	Un peu	Beaucoup	Passionnément
Génération	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Roleplay	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enquêtes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La voie du héros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les maîtres du jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Appréciez-vous les rubriques suivantes :

	Pas du tout	Un peu	Beaucoup	Passionnément
De l'information sur l'actualité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des critiques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des reportages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des scénarios	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Du background	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des aides de jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des conseils tactiques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des conseils d'optimisation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des conseils pour MJ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des conseils d'interprétation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Avez-vous envie de vous abonner ?

- ☐ Oui
- ☐ Non (pourquoi ?)

Pour participer, remplissez le sondage et retournez-le à :

Dragon rouge – Sondage – 75 rue compans – 75019 Paris

Nom :

Prénom :

Sexe : ☐ Féminin ☐ Masculin

Date de naissance :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Email :

A GAGNER

10 gagnants seront tirés au sort parmi les réponses :

1^{er} : Manuel des joueurs + Guide du maître + Bestiaire fantastique + un roman D&D + un starter D&D miniatures + un booster D&D miniatures

Du 2^{ème} au 5^{ème} : Le fort de Gisombre (H1) + un roman D&D + un starter D&D miniatures + un booster D&D miniatures

Du 6^{ème} au 10^{ème} : un roman D&D + un starter D&D miniatures + un booster D&D miniatures



DUNGEONS & DRAGONS

MANUEL DU JOUEUR

PARÉ POUR L'AVENTURE !

• D&D : Manuel des joueurs

Ça y est, c'est parti, la nouvelle édition de *Dungeons & Dragons* arrive dans vos boutiques. Et en français s'il vous plaît ! Oui, la sortie VF est simultanée

avec la VO. On commence par le *Manuel des joueurs*, qui contient tout ce dont vous avez besoin pour créer votre personnage et même un peu plus ! Vous y trouverez les règles de combat et les objets magiques ! Pour en savoir plus, tournez quelques pages et lisez notre article sur la nouvelle édition du premier des jeux de rôle.

Play Factory

DRIZZT IS BACK

• Terre natale (Royaumes oubliés, T.1)

Bragelonne crée Milady, un nouveau label dédié à la littérature d'aventure, de fantasy et de science-fiction. Pour l'occasion, l'éditeur réédite les aventures de Drizzt Do'Urden. Bien que fortement teintées AD&D

2^e édition, les tribulations de l'elfe noir dans la société drow et dans l'Outreterre n'ont rien perdu de leur charme. Si la traduction précédente avait sérieusement amputé le récit, cette nouvelle édition devrait permettre au public français d'apprécier pleinement le talent de conteur de R.A. Salvatore.

Bragelonne



DÉBUT JUIN

DÉBUT JUIN

DÉBUT JUIN

DÉBUT JUIN

DES DRAGONS PARTOUT

• Dragons d'un crépuscule d'automne (Chroniques de Lancedragon, T1)

Milady édite une autre série dérivée de *Dungeons & Dragons*, les *Chroniques de Lancedragon* de Margaret Weis et Tracy Hickman. Cette trilogie relate les aventures d'un groupe d'amis emportés dans une guerre entre les dieux. Ces romans se démarquent par leurs personnages complexes, en demi-teinte, dont certains sont devenus emblématiques dans le jeu de rôle.

Bragelonne



MON TRÔNE POUR UN CHEVAL

• Le Chevalier errant, L'Épée-lige

Jouant sur le succès – mérité – de la série du *Trône de fer*, de George R.R. Martin, Pygmalion rassemble dans ce volume deux nouvelles de l'auteur. Publiées précédemment dans deux anthologies, ces récits prennent place dans l'univers des romans, environ cent ans avant les événements du *Trône de fer*. La plume de Martin s'y révèle plus habile que jamais, et l'on ne peut que s'émerveiller de l'aisance avec laquelle l'auteur nous entraîne dans les aventures d'un apprenti-chevalier errant et de son écuyer.

Pygmalion



ROMAN

ROMAN

JDP

EN BONNE COMPAGNIE

• Les Chevaliers de la Table Ronde : La compagnie de Merlin

Les Chevaliers de la Table Ronde est un bon jeu coopératif qui avait juste besoin d'un supplément de merveilleux. C'est chose faite avec cette nouvelle extension. Merlin arrive avec un *gameplay* inédit qui créera un nouvel intérêt pour ce jeu. Et plus fort encore, cette extension permettra de réunir huit joueurs dont deux félons. Que de belles soirées en perspective !



Days of Wonder

JEU DS

COMME DANS LE TEMPS...

• Etrian Odyssey

Etrian Odyssey plonge aux racines du jeu de rôle sur ordinateur et se pose en digne successeur des *Eye of the Beholder* et autres *Black Crypt*. Les vieux routards ne seront pas dépayés par cette odyssée, dans laquelle une équipe d'aventuriers parcourt un mystérieux labyrinthe



que le joueur cartographie case par case sur l'écran tactile. Extrêmement difficile, reposant sur une formule vieille de plus de vingt ans, *Etrian Odyssey* ne plaira sans doute pas à tout le monde, mais il évoquera pour beaucoup un merveilleux parfum de nostalgie !

Atlus

DÉBUT JUIN

DÉBUT JUIN

DÉBUT JUIN

MI-JUIN

HOP, LA TÊTE EN BAS !

• Mass Effect

Depuis *Baldur's Gate*, le nom de BioWare est synonyme de RPG novateurs portés par une histoire captivante. Sorti en novembre sur XBOX 360, *Mass Effect* ne dérogeait pas à la règle et offrait une aventure fascinante dans un univers futuriste incroyablement dense. Six mois plus tard, *Mass Effect* arrive enfin sur PC, et l'attente n'aura pas été vaine. BioWare promet pour cette version des graphismes encore plus détaillés et des contrôles plus intuitifs.

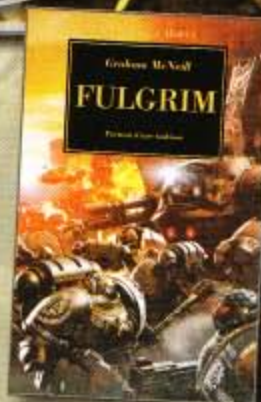


BioWare

POUR L'EMPEREUR ! OU PAS...

• Fulgrim (L'Hérésie d'Horus, T.5)

Le cinquième tome de cette série de romans dans l'univers de *Warhammer 40 000* apporte un nouveau changement de perspective. Les événements de cet épisode-clé de l'histoire de l'Imperium sont dépeints ici selon le point de vue de Fulgrim, primarque des Emperor's Children. Cette série garantit de l'action à haute dose et des combats fidèles au jeu de Games Workshop. À ce titre, *Fulgrim*, de Graham McNeill, remplit parfaitement le cahier des charges !



Bibliothèque interdite

ROMAN

JEU PC

JEU PS2

A TABLE !

• Soul Nomad & the World Eaters

En quelques années, Nippon Ichi Software a imposé sa marque de fabrique (le *tactical RPG* à l'humour exubérant) sur les consoles Sony grâce à des titres allant du très réussi à l'excellent. Son nouvel opus reste fidèle à la formule tout en lorgnant du côté de *Ogre Battle* : dans *Soul Nomad & the World Eaters*, ce ne sont plus des personnages individuels qui s'affrontent, mais des unités d'une dizaine de personnages. La composition et la gestion de ces unités devient ainsi un aspect stratégique majeur dans cette aventure déjantée sur fond de fin du monde.

Nippon Ichi Software



JDR

HISTOIRE-GÉO

• Anima : Gaïa

Cet Atlas développe le Vieux Continent. Après une présentation géographique générale (ethnies, langue, technologies et occupations), on trouve une chronologie des principaux événements qui ont façonné le Sacro-Saint Empire d'Abel. L'ouvrage se termine par une présentation des religions du Vieux Continent. La plus grande partie de l'atlas détaille chacune des différentes nations nées du morcellement de l'Empire. En plus d'informations pratiques, ce guide est une mine d'idées pour développer des scénarios.



Ubik

MI-JUIN

MI-JUIN

MI-JUIN

MI-JUIN

SUPER SIGMAR

• Heldenhammer, la légende de Sigmar (L'Âge des légendes, T.1)

Premier volume d'une série de romans retraçant l'histoire des personnages-clé du monde de *Warhammer*, Heldenhammer relate l'enfance de Sigmar et les événements qui ont mené à la création de l'Empire. Lyrique, Graham McNeill apparaît comme l'auteur idéal pour donner vie à la légende de Sigmar, tant le personnage de Heldenhammer est propice au récit épique.

Bibliothèque interdite



ROMAN

CALIBRE 54

• Mutant Chronicles

Eh bien, non, *Dragon Rouge* n'est pas un mag de ciné mais de jeu. Donc on vous annonce ici la sortie du jeu et non du film ! Des grosses figurines (54 mm), des hexagones sur un plateau de jeu, des règles simples. Le tout dans une boîte intéressante avant de dépenser tous ses trésors dans des *boosters*. Vous pouvez enfin retrouver les sensations de l'univers original de *Mutant Chronicles*.



Ubik

JDP

**LE MAGAZINE DE TOUS LES
JEUX DE RÔLE EST ENFIN
DE RETOUR !**

BLACK BOX N°3 EN KIOSQUE EN JUIN 112 PAGES - 6,90 EUROS

VOUS TROUVEREZ DANS CHAQUE NUMÉRO :

- **LES CRITIQUES DE TOUS LES DERNIERS JEUX ET SUPPLÉMENTS PARUS**
- **DES AIDES DE JEUX**
- **DES ARTICLES ET DES REPORTAGES**
- **DES INTERVIEWS EXCLUSIVES**
- **DE NOUVEAUX UNIVERS DE JEU**
- **SIX SCÉNARIOS POUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS !**



**+ D'INFOS SUR
LE SITE INTERNET DE
BLACK BOOK ÉDITIONS :**

www.black-book-editions.fr



JDR

JDR

VOUS NE SEREZ PLUS JAMAIS SEUL

• Warhammer : le Compagnon

Ce supplément développe divers aspects du Vieux Monde, par le biais de quinze chapitres détaillés et très diversifiés. On y trouve des informations sur les fleuves de l'Empire, l'école d'artillerie ou l'organisation des carnivals. On en apprend également plus sur la ville des pirates : Sartosa et sur la cité des Imbéciles : Tobaro. De nouveaux sujets sont abordés, avec un renfort de nouvelles règles : la navigation, la chirurgie, le commerce et l'astrologie.

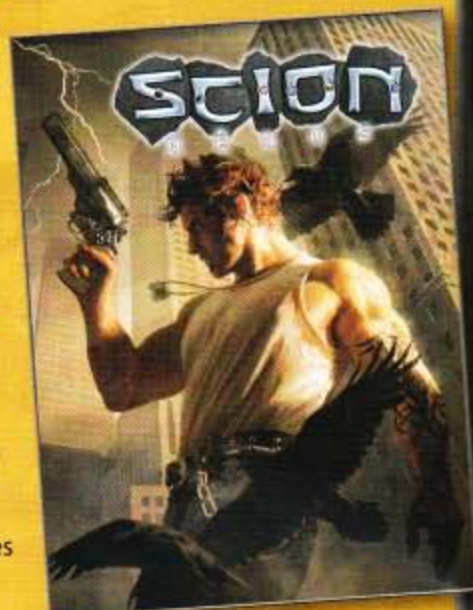


Bibliothèque interdite

ES-TU UN DIEU ?

• Scion : Héros

Voici le nouveau JdR de White Wolf, et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'on passe à la vitesse supérieure ! Vous pouvez désormais incarner des Scions, surhommes envoyés par les Dieux pour protéger notre belle planète. L'action se situe à notre époque : les Titans se sont libérés du joug des Dieux et sèment le chaos. Le système rappelle celui d'Exaltés et du Monde des Ténèbres. Cet ouvrage est le premier d'une trilogie (Scion : Demi-Dieux et Scion : Dieux) qui amènera les PJ à devenir des entités surpuissantes et divinisées !



Bibliothèque interdite

MI-JUIN

MI-JUIN

MI-JUIN

MI-JUIN

LE MONSTRE DERRIÈRE L'ÉCRAN

• Cthulhu : Écran

Cet écran offre une superbe illustration côté joueur et un condensé de table et de résumé du côté du meneur de jeu. Il s'accompagne d'un livret débordant de matériel de jeu : les indices, l'équipement, des avantages spéciaux, etc. Il contient également le profil de 50 PNJ (50 !), du cultiste inquiétant à l'opérateur téléphonique un peu trop bavard.



7^e cercle

DU PUNK À LA FRANÇAISE

• Cyberpunk : Dead like me

Pour la troisième édition du jeu, Oriflam nous livre une campagne de création française (oui monsieur). Au programme : expériences scientifiques illégales, manipulations des Néocorpos et violence urbaine. Que du bonheur ! En 100 pages et cinq scénarios, amenez vos joueurs à la limite !



Oriflam

JDR

JDR

JDR

JE SUIS LE MAÎTRE DU MONDE !

• D&D : Guide du maître

L'avalanche continue ! Le *Guide du maître* est l'outil indispensable du Maître de Donjon.

Il contient de nombreux conseils pour animer les parties et concevoir ses propres aventures. Une véritable mine d'informations !

Si vous voulez en savoir plus, rendez-vous en page 28 pour notre article sur le retour du dragon ou sur www.dragonrouge.info.

Play Factory



JDP

AU FOND DU TROU ?

• Descent : L'Autel du désespoir

Cet excellent jeu de plateau sur le thème du *dungeon crawling* est en français chez Ubik. Il se dote d'une nouvelle extension en français en juin. Dans cette boîte, vous trouverez tout ce qu'il faut pour renouer avec les sensations inoubliables que procure ce jeu. Comme pour la boîte de base, cette extension contient plein de matériels qui satisferont les amateurs de jeux de rôle tactique avec figurines.

Ubik



MI-JUIN

MI-JUIN

MI-JUIN

MI-JUIN

C'EST LA GUERRE !

• Warhammer : Mark of Chaos, Battle March

Sorti l'année dernière, *Mark of*

Chaos souffrait de sérieux défauts malgré un multijoueur intéressant. Avec cet add-on, Black Hole Entertainment tente de réconcilier les inconditionnels de *Warhammer Battle* avec la stratégie temps réel. Au menu : deux nouvelles armées jouables (orcs et elfes noirs), de nouveaux modes multijoueurs et trois campagnes solo. La version XBOX 360 (intitulée plus simplement «*Battle March*»), annoncée pour septembre, inclura quant à elle le jeu et son add-on.

Black Hole Entertainment

RESTEZ SUR VOS GARDES !

• Phénomènes

Manoj Night Shyamalan revient sur les écrans avec un nouveau film fantastique. Une famille ordinaire doit faire face à des événements surnaturels inexplicables.

Dit comme ça, ça ressemble furieusement à *Signes*, mais on peut être sûr d'être surpris avant la fin !



Sortie le 11 juin

JEU PC

CINE

FIGURINES

BÊTES À POILS

• Karmans et Wolfens

Le mois de juin devrait voir arriver en France des nouveautés encore disponibles uniquement aux Anglo-saxons.

Pour AT-43, il s'agit des nécessaires renforts Karmans : les wendigos (infanterie rang 2) et le king buggy (blindé rang 2), ainsi qu'un second héros, le mentor Freezer. Pour *Confrontation*, on espère toujours l'arrivée de l'Army book : *Wolfen*, ainsi que la première boîte de héros, celle de la meute du Trône des étoiles. Les armées du starter set seront aussi rejointes par des versions en boîte de leurs troupes de base : chasseurs wolfens et lanciers du griffon.


Rackham

ACCROCHEZ VOS CEINTURES !

• Speed racer

Speed Racer prouve décidément l'éclectisme de ses auteurs, les frères Warchoswki. Après le polar lesbien, la SF et le super-héros, les deux frangins déjantés nous servent des courses automobiles improbables. Inspiré d'une série TV japonaise, *Speed Racer* joue à fond la carte de l'action débridée. Ce sera sûrement mieux que *Jours de tonnerre* !

Sortie le 18 juin

MI-JUIN
MI-JUIN
MI-JUIN
MI-JUIN

GLOIRE À CTHULHU !

• Horreur à Arkham : La Malédiction du Pharaon Noir

Si vous aimez (*L'Appel de*) *Cthulhu*, vous n'avez pas pu rater la sortie de la seconde édition de *Horreur à Arkham*. Enfin un jeu coopératif intelligent et bien dosé ! Enfin une première extension de 166 cartes inédites pour reprendre l'exploration de la célèbre ville d'Arkham ! *La Malédiction du Pharaon Noir* est le supplément dont vous rêviez !


Ubik

À VOS PALMES !

• Polaris : 3^e édition

Plongez dans l'univers de *Polaris*, ce jeu futuriste où les hommes ont dû se réfugier dans les profondeurs sous-marines pour survivre. Cette nouvelle édition propose un système de jeu plus simple pouvant être complété par de nombreuses règles additionnelles. Vous voulez en savoir plus, rendez-vous aux Enquêtes !


Black Book Editions

LE FESTIVAL MASSIVEMENT MULTIJOUEURS

Du 3 au 6 JUILLET 2008

PARC D'EXPOSITIONS PARIS-NORD VILLEPINTE

KULTIGAME

Le Festival des Cultures Ludiques

LEVEL 1



Ankama Convention # 2

Demo exclusive de Dofus 2.0
et du MMORPG Wakfu

Ankama Games



Bornes d'arcades

En direct du Japon
et des États-Unis



Ko Takeushi

Character designer de jeux vidéo

pix'n'love



Tournois

Jeux de plateau, jeux de cartes,
jeux de stratégie, jeux vidéo...



www.kultigame.com

Jeux Vidéo • Jeux de Cartes • Jeux de Plateau • JDR • Boutiques • Editeurs • Maquettisme • Figurines

Accès : RER B - Station Parc des Expositions, Autoroute A1, A3 ou A104-Sortie 2 : Parc des Expositions, Accès Visiteurs

Horaires d'ouverture : Jeudi : 13h-19h • Vendredi : 11h-19h • Samedi : 11h-19h • Dimanche : 11h-19h

Tarifs : Jeudi : 8€ • Vendredi : 12€ • Samedi : 12€ • Dimanche : 12€ • Forfait 3 jours : 28€ • Forfait 4 Jours : 30€

Réseau TICKETNET : Auchan - Cora - Cultura - E.Leclerc - Virgin Megastore - www.ticketnet.fr - 0 892 390 100 (0,34€ TTC/min)

Réseau BILLETTEL : Fnac, Carrefour, Géant, Le Bon Marché, Système U, 0 892 684 694 (0,34€/min), www.fnac.com Location Belgique: Fnac, 0 900 00 60, www.fnac.com

JDR

DEBOUT LA DEDANS !

• Pathfinder : Les Péchés des Sauveurs (vol. 5)

L'Éveil du Seigneur des Runes est une campagne d20 en plusieurs modules. Ces suppléments permettent de découvrir le monde de Golarion et peuvent également être utilisés indépendamment. Chacun comporte la description d'un lieu phare, de plusieurs nouveaux monstres et des informations sur l'un des pans de l'univers de Pathfinder.

Black Book Editions



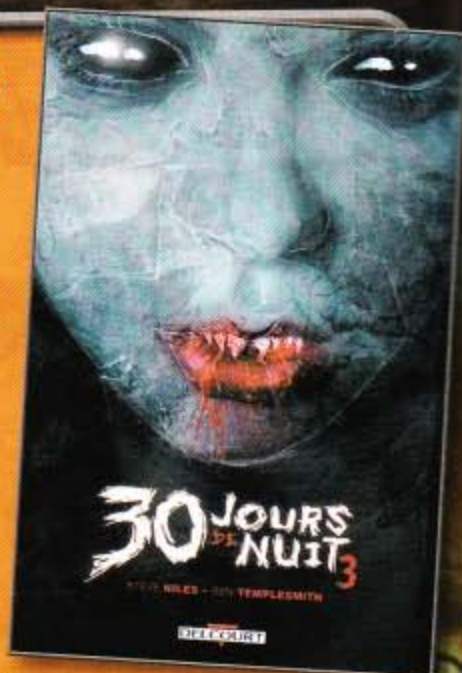
BD

N'OUBLIEZ PAS VOTRE LAMPE DE POCHE

• 30 jours de nuit : Retour à Barrow (T.3)

Récemment adaptée au cinéma, la série s'enrichit d'un 3^e opus en français. Après un détour par Los Angeles dans le tome 2, il marque un retour sur les lieux où tout a commencé : Barrow, Alaska, une ville qui plonge une fois par an dans une nuit de 30 jours. Un véritable rêve pour les vampires de tout poil. Ici, pas de héros romantiques torturés, on est bien en présence de monstrueux prédateurs, et les illustrations où des ombres déformées se cachent dans un brouillard omniprésent servent cette ambiance avec bonheur. Une bonne source d'inspiration pour tout univers d'horreur moderne.

Delcourt



MI-JUIN

MI-JUIN

MI-JUIN

FIN JUIN

ÇA VA SAIGNER...

• Te Deum pour un massacre : 2^e édition

Amateurs de jeux historiques et de guerres de religion, préparez-vous à un grand moment de bonheur. *Te Deum pour un massacre* revient dans une nouvelle édition, prestigieuse.

Éditions du Matagot



IL FAUDRA LE MÉRITER, BARBARE

• Le Chant de la victoire (Age of Conan, la légende de Kern T.3)

Ce mois-ci paraît chez Fleuve noir le troisième volume des aventures de Kern, le jeune chef de guerre cimmérien. Dérivée du MMORPG *Age of Conan*, lui-même inspiré des romans de R. E. Howard, cette série permet de redécouvrir le monde du célèbre barbare sous un autre éclairage, tout en enrichissant l'univers mis en scène dans le jeu vidéo. Les romans de Loren L. Coleman restent fidèles à la saga originelle et se révèlent d'une agréable lecture.

Fleuve noir



JDR

ROMAN

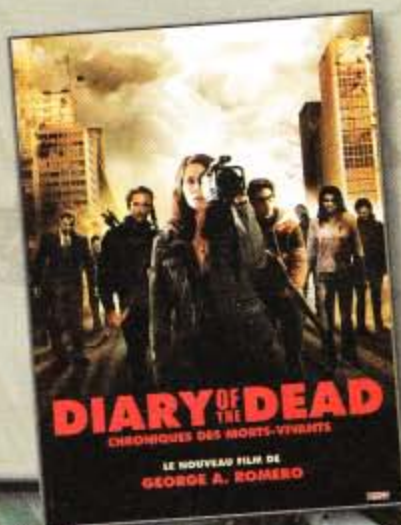
CINÉMA

L'ÉTÉ, PAIN BÉNI DE L'HORREUR

• Chroniques de morts vivants

Comme d'habitude en cette période de l'année, les films d'horreur font la queue devant les salles de ciné. À la rédaction, nous avons choisi *Chroniques des morts-vivants*, le nouveau film de zombies de George A. Romero, inventeur du genre. Il y adopte la forme, un peu comme dans *Blair Witch* ou plus récemment *REC*, voire *Cloverfield*, d'un faux reportage pour faire encore mieux passer l'horreur. Cela ne devrait pas manquer de mordant !

Sortie le 25 juin



FIN JUIN

CINÉMA

MED-FAN À LA SAUCE ORIENTALE OU OCCIDENTALE ?

• Chroniques de Narnia : le prince Caspian

Les Chroniques de Narnia : le prince Caspian, adapté du roman de Clive Staples Lewis paru en 1951, met de nouveau en scène Lucy, Edmund, Susan et Peter, ainsi que le lion Aslan, mais l'intrigue prend place mille ans après leur première incursion à Narnia, à un nouveau moment critique de son histoire...

Sortie le 25 juin



• Le Royaume interdit

Dans le Royaume interdit, des adolescents de notre époque sont plongés dans un monde imaginaire. Ça ne vous rappelle rien ? Ici, un jeune garçon se joint à des guerriers menés par Jackie Chan pour libérer Jet Li, le roi des singes. Ce film est intéressant à au moins deux titres : c'est la première fois que Jet Li et Jackie Chan sont réunis, et le Roi des singes est une des plus célèbres légendes de Chine, inspiration de... Dragon Ball !

Sortie le 2 juillet



FIN JUIN

FIN JUIN

UN MONDE DE FINESSE

• Age of Conan: Hyborian Adventures

Ce nouveau MMORPG se démarque de *World of Warcraft* par son ton résolument adulte. Les images du jeu révèlent un univers fidèle à celui imaginé par R.E. Howard, fait de paysages sauvages, de combats sanglants et de princesses lascives. *Age of Conan: Hyborian Adventures* pourrait bien devenir la nouvelle coqueluche des joueurs lassés d'elfes et d'orques.

Funcom

MMORPG

QUOI MA GUEULE ?

• D&D : Bestiaire fantastique

Et voilà, le trio est complet ! Avec *Le Bestiaire fantastique*, le MD pourra envoyer des hordes de monstres à l'assaut des aventuriers. Les grands classiques sont là (dragons, flagelleurs mentaux), mais il y a aussi des nouveaux venus ! Préparez-vous au combat et allez lire notre article (page 28) sur la nouvelle édition de D&D.



JDR

UN CODEX POUR LES LIER TOUS

• Seigneur des Anneaux : Mordor

C'est le 21 juin que paraît le nouveau supplément du *Seigneur des Anneaux*, et il apporte naturellement avec lui une nouvelle vague de figurines. C'est le Mordor qui est cette fois-ci à l'honneur, et Games Workshop ne manque pas cette occasion de sortir des figurines charismatiques pour l'armée du Mal par excellence. On commence immédiatement avec deux nouveaux Nazgûls, des numénoréens noirs et des chevaliers de Minas Morgul, de nombreux orques et même un troll modulable soit pour le Mordor, soit pour l'Isengard.

Games Workshop



CONTAaaaaaaact !

• WH 40 K V5

Le mois de juillet chez Games Workshop sera placé sous le signe de *Warhammer 40,000*, avec la sortie d'une 5^e édition du jeu. Même si cette nouvelle édition reste proche de la précédente, on notera parmi les changements importants : les unités amies comme ennemies qui bloquent désormais les lignes de vue, la règle de course qui est utilisable par toutes les unités d'infanterie à condition de ne pas tirer ni lancer d'assaut, des tests de moral plus difficiles à l'issue des combats et des règles plus simples et plus attrayantes pour les véhicules.

Pour fêter la nouvelle édition, ce n'est pas une mais deux versions limitées qui sont proposées : une version collector avec couverture triple et sceau de pureté, et une *gamer's edition* livrée avec marqueurs et gabarits,

à l'intérieur d'une boîte métallique en forme de caisse de munitions. Et pour enfoncer le clou, le mode *Apocalypse* se voit gratifié d'un supplément *Apocalypse reloaded*, contenant 50 nouvelles formations et des atouts stratégiques spécifiques pour les différentes armées

Games Workshop



FIN JUIN

FIN JUIN

FIN JUIN

FIN JUIN

DRAKKAR, VOUS AVEZ DIT DREKKAR ?

• Servitude Tome 2 : Drekkars

Servitude décrit un univers de fantasy sombre, dont les puissances mythiques (géants, dragons, sirènes) se sont retirées. Les trois provinces de l'empire humain sont déchirées par des intrigues politiques sans pitié. Jusqu'au jour où les Drekkars, serviteurs des dragons, réapparaissent pour déclarer la guerre à l'empire. C'est sur leur civilisation et la cité de Farkas que se concentre ce 2^e tome, dans une ambiance exotique qui tranche avec le 1^{er}. Les dessins, eux, sont toujours splendides !

Soleil

BD

QUE FAIT PANORAMIX ?

• Les Druides Tome 4 : La Ronde des géants

Armorique, V^e siècle : ce n'est plus à l'envahisseur romain mais au christianisme conquérant qu'une poignée d'irréductibles cherche maintenant à résister. Nous suivons l'un de ces derniers druides, Gwenc'hlan, et son jeune apprenti au fil d'enquêtes dans la droite lignée du *Nom de la Rose*, mais dont les enjeux sont politiques. En toile de fond, les auteurs jouent avec les mythes celtiques (la ville d'Is, les trésors des Sidhes) en s'attachant plus à l'ambiance qu'à une fidélité stricte et on s'y laisse prendre avec plaisir.

Soleil



BD

DES GRANDES
MINIATURES• D&D minis :
Against the Giants

Avec une nouvelle édition de ses règles au mois d'avril et une nouvelle édition de *Dungeons & Dragons* au mois de juin, D&D minis se concentre logiquement sur des classiques pour l'extension *Against the Giants*, prévue pour le 11 juillet. Proposant comme d'habitude des figurines d'aventuriers aussi bien que de monstres, cette extension contient comme la précédente des figurines de grande taille, en l'occurrence des titans et des géants tous issus du *Bestiaire fantastique* de la 4^e édition.

Wizards of the coast

CONCENTRÉ DE
CULTURE NIPPONE

• Japan Expo/Kultiverse



Japan Expo

Vous aimez les mangas, les jeux vidéo, de cartes ou de rôles ? Rendez-vous au parc des expositions de Paris-Nord Villepinte du 3 au 6 juillet. Pour sa neuvième édition, le festival des loisirs japonais s'associe à trois salons : Kultigames, Azikult et Kultima. Vous pourrez donc assister ou participer à des cosplay, découvrir les dernières nouveautés en provenance du pays du soleil levant ou vous initier à de nouveaux jeux. Notamment, mais pas seulement, l'expo accueillera un gigantesque stand d'Ankama (Dofus), et un non moins prestigieux stand de *Dungeons & Dragons*.

FIN JUIN

DÉBUT JUILLET

DÉBUT JUILLET

DÉBUT JUILLET

COLLANT AU RABAI ?

• Hancock

Les super-héros ne sont pas tous issus du catalogue de Marvel ou DC. Will Smith interprète *Hancock*, un super-héros délaissé par le public qui travaille son image auprès d'une spécialiste en relations publiques, dont il va bien sûr tomber amoureux. Ce film « alternatif » de super-héros nous offre un propos un peu différent et un regard décalé qui changent nos habitudes et c'est tant mieux !

Sortie le 9 juillet

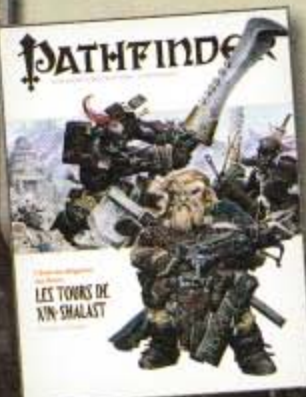


FAITES LE TOUR !

• Pathfinder : Les Tours de Xin-Shalast (vol. 6)

Et hop ! La suite de la campagne *L'Éveil du Seigneur des Runes*. Ne ratez pas l'épisode précédent, *Les Péchés des Sauveurs*.

Black Book Editions



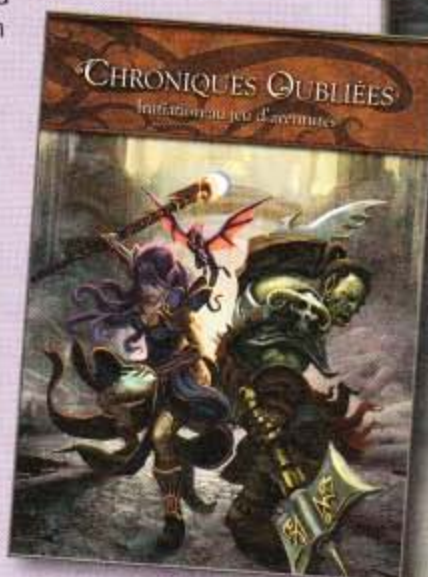
JDR

JDR

UN CHARMANT PETIT VILLAGE

• Chroniques oubliées : le village des damnés

Ce JdR d'initiation, vendu en boîte, a pour vocation de faire découvrir le jeu de rôles aux jeunes de 8/14 ans, mais peut également permettre de faire partager votre passion à des néophytes. Le visuel, qui n'est pas sans rappeler l'univers de *World of Warcraft*, saura attirer les curieux. Les règles sont regroupées dans un livret de 32 pages et s'accompagnent de quatre scénarios didactiques et de personnages pré-tirés. La boîte contient également des cartes, des pions (personnages, objets, adversaires), ainsi que l'écran et deux dés (d6 et d20). Il ne reste plus qu'à y jouer !



Black Book Editions

SUIVEZ LE GUIDE !

• Nightprowler : Atlas de Bejofa

Premier de la série des huit Atlas annoncés par l'éditeur, ce supplément est une véritable mine d'informations pour le meneur de jeu. Les chapitres décrivent les quartiers, les bâtiments typiques, les habitants et leur vie quotidienne, abordée de jour (la face officielle) et de nuit (le côté obscur).

Ce supplément de 96 pages contient également une magnifique carte de la ville. L'Atlas de Bejofa se clôture par deux scénarios permettant d'exploiter le matériel fourni et de faire découvrir les allées sombres de la ville à vos joueurs. Et si ça ne vous suffit pas, vous pouvez trouver d'autres suppléments téléchargeables sur <http://stores.lulu.com/2dsf> !



2d sans face

DÉBUT JUILLET

DÉBUT JUILLET

DÉBUT JUILLET

MI-JUILLET

SHOOT THE MAGE FIRST !

• Shadowrun : Magie des ombres

Ce supplément, pour joueurs et meneurs, développe de nouvelles façons de percevoir la magie et de la pratiquer (aborigène, vaudou, etc.). Une présentation de groupes, de nouveaux sortilèges et d'objets liés permet d'énrichir les PJ. Une description détaillée de l'Astral et des Plans offre la possibilité d'y placer certaines aventures. Enfin ce supplément propose l'explication des voies obscures (satanisme, sacrifice, etc.) et des créatures d'esprits des autres plans



Black Book

BAPTÊME DU FORT

• D&D : Fort de Gisombre (H1)

Le Fort de Gisombre est une aventure pour personnages de niveau 1-3. Ce module contient toutes les règles nécessaires pour s'initier à D&D, et même des personnages pré-tirés. Vous y trouverez également des posters de jeu quadrillés à l'échelle des figurines D&D. Partez à l'assaut du fort, et devenez de véritables héros !

Play Factory



JDR

JDR

LES RÔLISTES

1- LA QUATRIÈME ÉDITION...

IGOR
Le maître du jeu

RODOLPHE
Rodolf, le magicien

VIRGINIE
Anael, la voleuse elfe

THIERRY
Brom, le prêtre drakéide

WILLY
Barak, le maître de guerre



JDR

AVENTURES ANTÉRIEURES

• Trinités : Cassiopée

La collection Vies antérieures continue, avec ce nouvel opus consacré à la reine de Saba. Cet ouvrage permettra aux joueurs de s'approprier la légende de Cassiopée pour leur personnage, et aux meneurs de concocter des aventures mettant en scène un Adam' ayant assumé cette identité plus tôt dans sa vie.

XII Singes



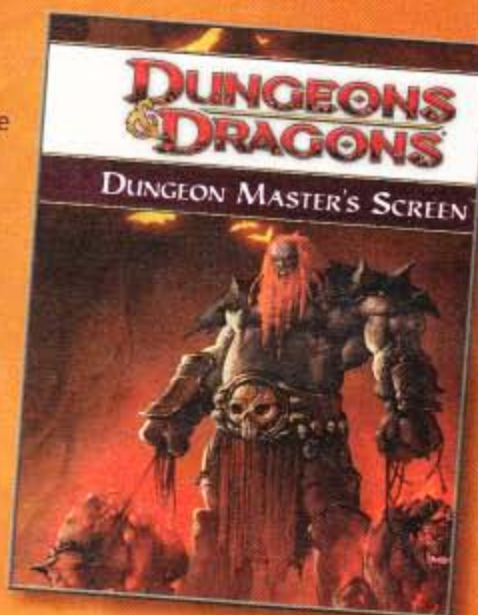
JDR

ET HOP ! CHUI CACHÉ !

• D&D : Écran du maître

Difficile de jouer sans un bon paravent celui-ci résistera même à une charge de joueurs en manque d'XP. Évitez cependant de vous le faire tomber sur le pied, vous risqueriez le plâtre. À l'intérieur vous trouverez également les fiches de personnage de la quatrième édition.

Play Factory



MI-JUILLET

MI-JUILLET

MI-JUILLET

FIN JUILLET

L'AVENTURE EN GRAND !

• D&D : Les halls des rois géants (DU 1)

Ce set de dalles de jeu vous permettra d'explorer des donjons surdimensionnés, au sens propre du terme ! Ce pack contient six dalles de jeu double face en carton épais. Comme ça, si un joueur vous embête, vous pouvez aussi les utiliser comme armes de jet.

Play Factory



HULK SMASH !

• Hulk.

Louis Leterrier, français de l'écurie Besson (les deux *Transporteur* et *Danny the Dog*), a été choisi pour réaliser *l'Incroyable Hulk* avec Edward Norton dans le rôle de Bruce Banner. Le film veut faire oublier celui de Ang Lee, en offrant notamment à Hulk un adversaire à sa mesure en la personne de l'Abomination, un méchant vedette du petit monde de l'incroyable Hulk.

Sortie le 23 juillet



JDR

CINÉ



ENQUÊTES

Le comité de réception est sur le pied de guerre pour vous faire découvrir l'actualité du jeu de rôle. Pour ceux qui ne maîtrisent pas encore les arcanes du JdR, nous avons concocté un petit **MODE D'EMPLOI** **P.26**. Vous pourrez ensuite directement enchaîner sur la présentation de **DUNGEONS & DRAGONS, DERNIÈRE ÉDITION** **P.28** et de la dernière nouveauté, **POLARIS** **P.32**. Et si vous voulez en savoir plus sur les gammes de **JEUX DE RÔLE QUI ONT LE VENT EN POUPE** **P.34**, c'est possible aussi !

JEU DE RÔLE MODE D'EMPLOI

LE JDR, C'EST PAS SORCIER, IL SUFFIT DE (FAIRE) LIRE LA NOTICE !

10 termes pour parler le rôliste

Background : la description soit d'un univers, soit d'un personnage.

Campagne : une série de scénarios liés par un thème commun.

Caractéristique : valeur chiffrée qui définit les possibilités « innées » d'un personnage (sa force, sa volonté, son intelligence).

Classe : définition d'un personnage, souvent par sa profession, qui détermine ses capacités et ses évolutions futures.

Le jeu de rôle, vous avez l'envie de vous y mettre, mais vous ne savez pas par où commencer. Ou vous avez envie d'y mettre votre petit-neveu, mais vous vous embrouillez à chaque fois que vous voulez lui expliquer comment ça marche. Pas de panique, voici le mode d'emploi !

LE JEU DE RÔLE POUR LES NULS

Lors d'une partie de jeux de rôle, le maître du jeu (MJ) propose aux joueurs d'incarner les aventuriers d'une histoire unique : les personnages-joueurs (PJ). Chaque joueur dispose d'une fiche de personnage détaillant les caractéristiques et les pouvoirs de son héros. Il raconte au MJ ce que fait son personnage, afin que celui-ci détermine la difficulté de l'action. Le joueur jette alors un dé pour déterminer si son personnage réussit ou non. Selon les décisions des joueurs et les résultats des dés, l'aventure évolue d'une façon différente. Dans un jeu de rôle, il n'y a pas de fin écrite à l'avance : les héros peuvent vaincre leurs ennemis de justesse, prendre la fuite ou gagner haut la main. Il n'y a pas non plus de limite à l'imagination des joueurs et à

leur liberté : plutôt que d'affronter le dragon qui garde le trésor, les aventuriers peuvent attendre que celui-ci s'endorme. Au lieu de traverser la forêt hantée, ils peuvent faire un détour à cheval pour atteindre la tour du sorcier. Ce sont eux qui décident !

CE QU'IL FAUT POUR JOUER

1 Le jeu

Si c'est vous qui organisez la partie, votre première prérogative est de choisir le jeu ! Choisissez-en un dont l'univers, le cadre de jeu, vous plaisent : heroic fantasy, science-fiction, fantastique. En tant que débutant, évitez les systèmes de règles trop compliqués.



10 termes pour parler le rôliste (suite)

Compétence : valeur chiffrée qui définit les actions qu'un personnage a appris à maîtriser (manier une épée, conduire une voiture, se cacher...).

Expérience : ressource chiffrée qui représente les enseignements que les personnages tirent de leurs aventures et grâce à laquelle ils peuvent améliorer leurs caractéristiques, compétences et pouvoirs.

Maître du Jeu (MJ) : le joueur qui anime et arbitre la partie, en décrivant aux autres le monde dans lequel ils évoluent et les actions des personnages et créatures qu'ils rencontrent.

Personnage

Joueur (PJ) : personnage dirigé par l'un des joueurs à l'exception du MJ.

Personnage Non

Joueur (PNJ) :

personnage entièrement géré par le MJ.

Scénario : intrigue que les PJ résolvent au cours d'une séance de jeu. Il peut être créé par le MJ ou acheté tel quel. Il regroupe des lieux, des événements et des personnages auxquels les PJ seront confrontés pendant la séance.

Vous achèterez probablement votre jeu dans une boutique spécialisée, n'hésitez pas à papoter avec les vendeurs au préalable. Un annuaire des boutiques figure à la fin de ce numéro (page 81), si vous n'en avez pas déjà repéré une près de chez vous.

2 Les dés

Beaucoup de jeux de rôle utilisent des dés au nombre de faces exotique. Toute boutique qui vend des jeux de rôle vous vendra aussi les dés appropriés. Prévoyez des dés pour chaque joueur, vous y compris.



3 Les fiches de personnage

Prévoyez une feuille de personnage pour chacun des joueurs. Vous pouvez faire des photocopies de celle qui figure dans votre manuel de jeu. Certains éditeurs proposent aussi une version téléchargeable de cette feuille sur leur site web.

4 Les joueurs

Proposez à vos amis de se joindre à vous. Présentez-leur rapidement le jeu que vous avez choisi, pour vérifier qu'il les intéresse. Vous pouvez aussi vous tourner vers un club de jeu, votre boutique en connaît sûrement. Vous trouverez aussi un annuaire de clubs en page 81 de ce numéro.

VOUS AVEZ DU MAL À VOIR DE L'AUTRE CÔTÉ DE L'ÉCRAN : VOICI LES SECRETS DU MJ... ET LE SCÉNARIO !



5 Le scénario

Vous avez besoin d'un scénario à faire jouer ! La plupart des manuels de jeu de rôle proposent justement un scénario d'initiation conçu pour faire découvrir le jeu. Lisez ce scénario attentivement avant la partie. Assurez-vous au passage que vous êtes au point sur les règles nécessaires à chaque scène : si les joueurs sont censés suivre discrètement un adversaire, vérifiez la façon de gérer une filature, etc...

6 Le MJ !

En tant que MJ, vous décrivez aux autres joueurs l'environnement de leurs personnages, les alliés et adversaires qu'ils rencontrent et les événements qui se produisent au cours de la partie. Il faut donc que vous connaissiez votre jeu, ses règles et son univers. Pour une première partie, vous n'avez besoin de maîtriser toutes les subtilités ni de l'un ni de l'autre. Les règles de création de personnage, celles qui servent à résoudre une action simple et à porter une attaque en combat feront l'affaire. Pour l'univers, vous n'avez besoin que des grands traits. Une bonne façon de vérifier que vous êtes au point est de présenter le tout à vos joueurs pendant que vous leur faites créer leurs personnages. Une fois que vous avez rassemblé ces ingrédients, il ne vous reste plus qu'à vous jeter à l'eau en rassemblant tous vos joueurs et à lancer la première partie. Amusez-vous bien !

Une brève histoire du jeu de rôle

1974 : 1^{re} édition de *Dungeons & Dragons*, le premier jeu de rôle.

1981 : 1^{re} édition de *L'Appel de Cthulhu*, jeu de rôle contemporain fantastique qui met l'accent sur l'enquête et l'ambiance.

1991 : 1^{re} édition de *Vampire : la Mascarade*, jeu contemporain « gothique-punk » se concentrant sur le développement intérieur des personnages et les interactions sociales.

2001 : 3^e édition de *Dungeons & Dragons* et création de l'Open Gaming License (licence ludique libre) qui permet à n'importe quel éditeur de publier des suppléments utilisant les règles de cette édition.

2008 : 4^e édition de *Dungeons & Dragons*. Plus fort, plus rapide plus puissant !



Martin Terrier

L'AVÈNEMENT DES DRAGONS

DUNGEONS & DRAGONS

Le retour du dragon

Vous pourrez vous familiariser avec les nouveaux principes du jeu en vous procurant le Manuel du joueur dès le mois de juin. Celui-ci sera suivi de peu par le Guide du maître ainsi que par le Bestiaire fantastique le mois suivant. Dans la foulée, les premiers scénarii héroïques et une multitude d'aides de jeu sont programmés d'ici la fin de l'année. Tout est prévu pour que vous (re)découvriez le premier jeu de rôle dans les meilleures conditions.

Les éditions se suivent et ne se ressemblent pas. C'est l'une des constantes des opus successifs de l'ancêtre des jeux de rôle. La quatrième version de Dungeons & Dragons (D&D) n'échappe pas à la règle et nous propose un programme chargé tant au niveau des règles que des suppléments. Voici donc les points forts de ce qui sera, sans doute, l'événement JdR de l'année 2008.

LE MANUEL DU JOUEUR

Ce manuel pose les nouveaux principes qui régissent désormais *Dungeons & Dragons*. Bien que les règles de la 4^{ème} édition reprennent les bases du système d20, certaines notions ont beaucoup évolué. Ainsi, l'échelle n'est plus du tout la même et des valeurs qui vous semblaient mirifiques auparavant sont tout juste moyennes aujourd'hui !

Les races aussi ont beaucoup changé. Notamment, les concepteurs de cette nouvelle édition ont exaucé les vœux des plus fervents partisans draconiques en leur permettant d'incarner un lointain rejeton de cette race mythique. C'est ainsi que les *Drakéides* font leur apparition et peuvent, tout comme leurs grands frères, cracher le feu, la glace ou toute autre matière fluide présente dans leur estomac. Si les écailles et l'honneur ne font pas partie de votre mode de vie, vous pourrez toujours opter pour les cornes des *Tieffélins* ou la beauté des *Eladrins*. Le côté démoniaque des premiers vous autorise à exprimer l'aspect sombre et torturé de votre personnalité et les seconds souligneront toute votre noblesse et votre grâce.

B6

Au premier abord, on remarque que les livres sont beaux. Après les avoirs feuilletés en long, en large et en travers, on constate, qu'en fait, ils sont superbes. Wizards of the Coast a vraiment fait un très gros effort d'illustration et de mise en page. Les illustrations d'ouverture de chaque chapitre valent le détour et plongent immédiatement le lecteur dans le jeu.



Quel que soit votre choix, vos personnages ne feront sûrement pas dans la discrétion, mais ce n'est pas le genre de cette nouvelle édition. Tout y est fait pour que vos aventuriers soient les plus héroïques possible et qui dit « héroïque » dit « hors norme », voire « Gros Bœuf » (ou Bill pour les intimes). Fini le petit malus ou la petite faiblesse censé contrebalancer le super-pouvoir de votre aventurier préféré. Tout n'est maintenant qu'une suite d'additions qui feront de vos personnages les plus grands des héros. Vous qui rêviez d'atteindre péniblement le niveau 20, vous pourrez maintenant joyeusement vous envoler vers le niveau 30 ! Alors que vous n'osiez imaginer un superbe 21 en Force, désormais vous pourrez sans aucun doute viser les 28 (oui, 28 !) en caleçon dans la neige. Tout a été démultiplié afin que les joueurs

soient fiers de leurs personnages et qu'aucune tare ne vienne entacher leur portrait.

Partant de ce principe de personnage extraordinaire, votre héros parachèvera son destin en empruntant trois voies successives. Dans un premier temps vous serez un héros, puis vous choisirez une voie paragonique pour finir par une voie épique. Cette subdivision est pratique et permet aux joueurs et maîtres de donjon de savoir où ils en sont en termes de puissance et d'ambiance. Selon le palier où ils se trouvent, les PJ pourront se multiclasser ou choisir une voie, l'équivalent des classes de prestige de l'ancienne édition. De son côté, le MJ saura s'il doit sortir du placard les hordes de gobelins ou le gros dragon rouge des familles.

En parlant de carrière, on retrouvera évidemment les quatre principales classes de personnages : guerrier, magicien, prêtre et voleur, mais vous pourrez aussi tester l'étendue des pouvoirs du paladin, du rôdeur, du tout nouveau sorcier ou encore du maître de guerre.

Car la grande nouveauté, c'est que toutes les classes ont été conçues et articulées de la même manière : là où les magiciens lançaient des sorts tandis que les guerriers se contentaient d'assommer leurs adversaires à coups de massue, on trouve des classes qui ont toutes des pouvoirs. Ceux-ci peuvent être utilisés de façon quotidienne, à chaque combat (ou rencontre), ou enfin à volonté. C'est d'ailleurs là que l'on atteint le summum du grosbillisme ! Chaque classe propose quatre pouvoirs à volonté parmi lesquels vous en choisissez deux. Ce sont évidemment des pouvoirs de combat que vous pouvez utiliser au lieu de frapper normalement. Quel est le défaut ? Ben, il n'y en a pas. Vous ne chercherez plus jamais à porter un coup d'épée normal si vous êtes un guerrier et vous ne vous embêterez plus à ne tirer qu'une flèche à la fois si vous êtes un rôdeur.

Hommage à Gary Gygax

Si certains d'entre vous voient une conjonction mystique entre la mort du créateur de *Dungeons & Dragons*, Gary Gygax, et la sortie de la 4^e édition du jeu, je n'y vois pour ma part qu'un malheureux fruit du hasard. Je me contenterai donc d'adresser un hommage posthume à celui qui aura le mieux réussi à promouvoir l'univers des contes de fées pendant les trente dernières années. C'est ainsi que princesses et dragons ont petit à petit envahi l'univers quotidien de plusieurs générations successives, jusqu'à aujourd'hui.



LE GUIDE DU MAÎTRE

Heureusement, les maîtres du donjon ne sont pas en reste. Ils seront ravis de découvrir que le guide qui leur est destiné leur fournit tous les éléments nécessaires à la conception d'aventures, quel que soit le niveau des PJ. Cela va de la création d'une petite aventure d'une heure ou deux à la grosse campagne prévue pour durer dix niveaux.

La première moitié du guide dispense des conseils pour fluidifier les parties tout en gardant un minimum de réalisme. Tout ou presque est prévu pour que vous puissiez régler les cas particuliers du combat, mettre en place des énigmes ou des pièges ou tout simplement gérer les problèmes de déplacement.

La grande nouveauté vient de la manière de gérer les différentes embûches qui peuvent se présenter aux aventuriers. Que ce soit pour retrouver son chemin à travers la steppe, décrypter les glyphes trouvés au fin fond d'un tombeau en friche ou encore marchander votre passage pour l'île de la désolation, vous devrez réussir un défi de compétence. Cette notion est basée sur des compétences comme Acrobaties, Diplomatie ou Perception. Pour résoudre ces défis, vous devez réussir un certain nombre de jets de compétence. Si au cours de ces tentatives vous obtenez trop d'échecs, le défi est raté et les PJ sont jusqu'au cou dans les ennuis.

Par exemple, si votre groupe est perdu au beau milieu d'une jungle maudite, vous devrez surmonter un défi de compétence pour réussir à vous en sortir. Ce défi sera basé sur vos compétences Nature (vous êtes dans la jungle), Perception (il faut retrouver votre chemin) et Endurance (errer parmi les moustiques et la chaleur n'est pas de tout repos). Comme ce défi n'est pas très difficile à accomplir, le maître de jeu lui attribuera une complexité de 2 (sur une échelle de 5). Pour parvenir à surmonter ce défi, il vous faudra donc réussir 6 jets de compétences sur un maximum de 9 (3 ratés c'est manqué !). En fonction des jets que vous réussirez ou que vous raterez, les conséquences seront différentes. En effet, si ce sont les jets de Nature qui sont des échecs, vous risquez de vous retrouver pris au dépourvu au milieu d'une bande de coupeurs de tête, tandis que si certains aventuriers ratent leurs jets

DE GRANDS PÉRILS
AMÈNENT DE GRANDES
RÉCOMPENSES...



d'Endurance, ils seront trop fatigués pour continuer à marcher et devront s'arrêter pour se reposer. Les jets de Perception vous permettront d'obtenir des bonus ou des malus aux autres jets. Ce système peut paraître un peu compliqué à gérer pour les meneurs, mais il rajoute une dimension ludique au cours de laquelle tous les aventuriers auront intérêt à participer. La résolution de ces situations sera effectivement récompensée par des points d'expérience, tout comme les combats.

La seconde moitié du *Guide du maître* propose un ensemble d'outils permettant de préparer les aventures. Tout un chapitre est consacré à l'univers de D&D ainsi qu'à la petite ville de Cascadonne. Entre les descriptifs, les plans et l'aventure d'initiation, tous les ingrédients sont réunis pour que la sauce prenne. Les débutants pourront se plonger directement dans le jeu sans avoir à tout lire tandis que les vieux briscards auront une base pour créer leur première campagne héroïque. Par ailleurs, quelques chapitres sont consacrés à la création de PNJ, de monstres ainsi qu'aux récompenses que peuvent espérer les aventuriers.



D&D insider

Sous ce nom barbare se cache une base de données pas comme les autres. Les joueurs qui s'abonneront à ce site pourront ainsi avoir accès à des outils très utiles comme la création de personnages avec une visualisation en 3D, une table de jeu virtuelle pour jouer à distance, des articles en ligne, un module de création de donjon et j'en passe. Le site est à priori réservé aux anglophones, mais qui sait ? Peut-être aurons-nous l'occasion d'avoir une version française dans peu de temps.

www.dndinsider.com

LE BESTIAIRE FANTASTIQUE

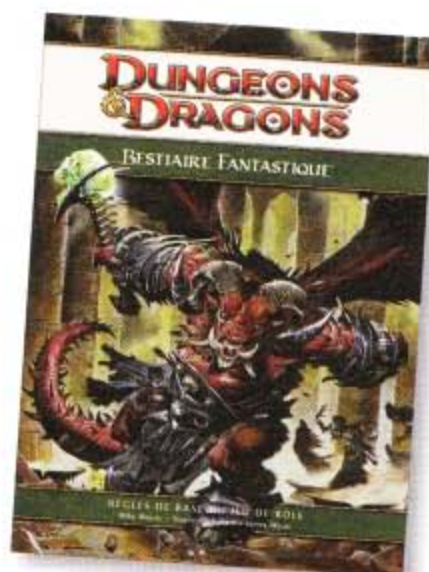
Les Donjons de la Terreur

Parallèlement au jeu de rôle, la version 2.0 du jeu de figurine D&D miniatures voit le jour. Afin que rôlistes et figurinistes soient sur la même longueur d'onde, toutes les règles de combat et tous les pouvoirs ont été unifiés. Les affrontements se résoudront donc à la manière d'une partie de jeu de figurines avec l'ambiance en plus !



Clair et précis. Ce sont les mots qui me viennent quand je pense à cette nouvelle mouture du manuel des monstres. La présentation est faite de telle sorte que même le plus mal organisé des maître de jeu retrouvera ses petits en quelques minutes. Tous les monstres sont regroupés par familles qui sont agencées comme autant de fiches individuelles. Ces fiches sont à l'identique de celles du jeu de figurines du même nom.

On retrouvera ainsi les éternels gobelins et squelettes, ou de nombreux renseignements sur les diables et les démons. Mais ce sont les dragons chromatiques qui ont la part belle de ce bestiaire avec une douzaine de pages qui leur sont entièrement consacrées. Ces grands dragons maléfiques se répartissent en cinq couleurs et les aventuriers pourront les affronter dès le début de leur carrière héroïque. Les maîtres de donjon pourront même construire une campagne dans laquelle les héros n'auront que des dragons à affronter à la manière des célèbres chasseurs de dragons ! Que les autres se rassurent, même si les dragons constituent le fer de lance de cette édition, il y en aura pour tous les goûts et tous les niveaux.



Le bestiaire se termine par des traits raciaux vous permettant d'adapter certains monstres à vos campagnes en tant que PNJ. Je précise bien « personnages NON joueurs » car j'imagine déjà les fondus d'optimisation cherchant à créer la machine de guerre absolue à partir de ces quelques pages. Les plus aguerris d'entre vous pourront évidemment user de cet outil avec parcimonie, mais je le déconseille à moins que vos aventures ne s'y prêtent vraiment.

L'AUS DU DRAGON

Dungeons & Dragons est de retour et les rôlistes de la planète auront du mal à y échapper. Cette nouvelle version est de conception plus simple que les précédentes et propose des outils modernes et pratiques aux joueurs. Les anciens joueurs ne seront pas dépayés tandis que toute la population issue des jeux de rôle en ligne trouvera facilement ses marques afin de s'adapter à cette nouvelle façon de jouer. Avec un programme de sorties très fourni, il y a fort à parier que les dragons n'auront pas l'occasion de beaucoup fermer l'œil dans les mois à venir.

Karim Aouidad



Utile

Les monstres sont classés par ordre alphabétique de famille. À la fin du Bestiaire fantastique se trouve un classement par niveau qui sera plus qu'utile à la création de vos aventures. Par ailleurs, un glossaire récapitule l'ensemble des mots-clés présents dans le manuel.



LA STAR EST DE RETOUR !



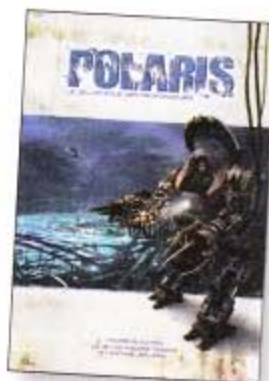
L'APPEL DES PROFONDEURS

POLARIS

PLONGEZ DANS
LA NOUVELLE
ÉDITION DU
CÉLÈBRE JEU DE
PHILIPPE TESSIER

La force Polaris

Située au croisement du Warp de Warhammer 40K et de la discipline mentale du Bene Gesserit, cette effroyable force psionique confère à l'univers une dimension fantastique et épique. Les PJ peuvent ainsi réaliser des effets « magiques » d'une puissance démesurée : manipulations spatio-temporelles, altérations de la matière, contrôle au niveau quantique ! Le tout peut se retourner contre l'utilisateur, avec des conséquences cataclysmiques. Un élément chaotique capable de changer le monde !



Deux conseils au maître de jeu

Gérez la puissance des personnages : un techno-hybride avec un mini-canon greffé est très différent d'un linguiste spécialisé en gâtéen. Et la force Polaris peut régler un scénario en une action (si, si !). Ayez un droit de réserve sur certaines armes ou combinaisons de mutations : les abus sont possibles ! N'oubliez pas que Polaris est un univers à secrets : ne révélez pas tout trop vite. Songez que de nombreux humains vivent sans savoir qu'une communauté de leurs semblables vit à quelques encablures !

Imaginez une Terre ravagée par des siècles de catastrophes écologiques. L'humanité, fille des mers, a regagné les profondeurs océaniques dans une tentative dérisoire de rester maîtresse de la planète bleue. La stérilité mystérieuse des populations, les luttes de pouvoir, les créatures terrifiantes tapies dans les ténèbres et le combat immémorial de l'homme pour sa survie : osez-vous plonger dans le silence éternel des océans pour déchaîner la puissance infinie de l'effet Polaris ?

LES HABITANTS DES PROFONDEURS

Pour partir à l'exploration du monde de Polaris, vous devrez d'abord vous créer un personnage. Et là, bonne nouvelle, vous pouvez faire (presque) ce que vous voulez ! Pour plaire à tous, deux systèmes de création de personnage sont proposés : simplifié ou avancé. Chacun prend en compte trois niveaux de puissance choisis par le maître de jeu et fonctionne par répartition de points.

Les options offertes sont légion, faisant de cette création de personnage la plus détaillée sur le marché actuel du jeu de rôle.

La version simplifiée permet de choisir des archétypes équilibrés ou des personnages pré-tirés : dix minutes montre en main avant d'aller faire trempette !

La version avancée est un chef-d'œuvre du genre. Elle se déroule en cinq étapes :

- ✦ Les caractéristiques,
- ✦ Le type génétique,
- ✦ Les capacités spéciales,
- ✦ Le parcours professionnel avec des atouts et des revers,
- ✦ Les avantages et les défauts.

Il existe plus de trente professions, permettant ainsi de jouer un diplomate aigri de la Ligue Rouge, un effroyable assassin techno-hybride du Culte du Trident, un espion de l'Hégémonie détenteur de la force Polaris, un cultivateur paisible de l'Union Méditerranéenne ou encore un érudit en quête des trésors des mystérieux Généticiens.

Vous saurez tout sur votre personnage : depuis ses compétences innées jusqu'aux langues parlées (plus de trente différentes !)



et aux technologies connues : les compétences dépassent la centaine ! Malgré tout, la création reste facile : il est possible d'effectuer des retours en arrière, d'influer sur le cours de la vie du personnage avant le début de la partie. Un véritable jeu à part entière !

LA MACHINE

Le système de jeu n'a pas de quoi effrayer : on effectue un jet d'un d20 afin d'obtenir un résultat inférieur à un niveau de difficulté donné. En revanche, l'éventail complet de toutes les situations est envisagé, ce qui fait de ce système une gigantesque boîte à outils permettant la gestion précise de nombreux cas. Là encore, *Polaris* réconcilie les joueurs aimant la simplicité et les *hardcore gamers* soucieux de simulation.

Deux points intéressants : tout d'abord la Chance, caractéristique qui permet de réaliser des actions héroïques et surtout d'éviter les catastrophes. Également, une option qu'on aimerait voir appliquée plus souvent : la possibilité de se passer de dés. Un rapide calcul permet de voir tout de suite si l'action est réussie ou non.

Dans un monde aussi violent, le combat occupe une place de choix : brutal et rapide, donc très mortel, il ravira les amateurs de sensations fortes. Le système privilégie une relative simplicité pour un déroulement plus fluide.

LE MONDE DU SILENCE

A l'origine, il y a les Généticiens, détenteurs de secrets interdits.

Vénérés comme des saints ou des pères fondateurs, ils ont donné à l'humanité les armes pour survivre dans son nouveau domaine. Pourtant, celle-ci n'en est pas sortie indemne ; elle est désormais affligée d'une stérilité endémique.

Aujourd'hui, les humains vivent dans des arcologies sous-marines appartenant à diverses factions :

- ♦ L'Hégémonie, aux relents d'eugénisme et de suprématie militaire,
- ♦ La Ligue Rouge, animée d'un esprit de revanche,
- ♦ L'Union Méditerranéenne, jeune nation aux ambitions spirituelles,
- ♦ Équinoxe et sa technologie supérieure,
- ♦ La République du Corail, vivant en symbiose avec son environnement.

Si on y ajoute les sociétés secrètes, mercenaires, pirates et autres habitants de ce royaume de faux-semblants, on obtient un décor digne de *Dune*.

Depuis le repli dans les profondeurs, les humains ont perdu le contrôle de la surface, mais pas de l'espace : l'humanité vit donc ironiquement dans des environnements qui jadis lui furent hostiles ! Des minerais précieux, des créatures menaçantes, les Foreurs, et des artefacts étranges constituent les attraits et les horreurs des profondeurs dans lesquelles s'aventurent les personnages-joueurs.

Romain Estorc

Le tuba et les palmes

La liste de l'équipement est stupéfiante et ne se contente pas de simples tableaux. Depuis la nourriture jusqu'à l'arsenal en passant par la médecine et le fluide respiratoire, vous trouverez dans cette vaste section ces petits détails qui ajoutent à la crédibilité des personnages. Le moindre outil a droit à sa fiche technique. Le système de gestion des différents niveaux technologiques hisse le jeu à la hauteur d'un véritable univers de hard science cultivant un certain réalisme, voire un réalisme certain !





JDR : DANS QUEL ÉTAT J'ERRE ?

IL N'Y A PAS QUE DUNGEONS & DRAGONS OU POLARIS DANS LA VIE ! SI VOUS VOULEZ DÉCOUVRIR D'AUTRES UNIVERS, FAITES UN PAS EN AVANT...

Forgé pour durer !

La première édition de Warhammer Fantasy RPG date de 1988 (oui, c'était bien il y a vingt ans !) et de nombreux suppléments ont été édités afin de faire découvrir les différentes régions du Vieux Monde. En outre, la gamme est associée à Warhammer Battle, le jeu de combat avec figurines de Games Workshop et à une série de romans publiés par Bibliothèque Interdite. C'est du solide !

Les jeux de rôle, c'est un peu comme le reste, il y en a pour tous les goûts. À tel point qu'il est parfois difficile de s'y retrouver. Heureusement, en fouillant un peu les étagères d'une boutique spécialisée, il est possible d'en apprendre beaucoup sur les gammes dans le vent. On retrouve de vieux jeux sous de nouveaux visages, et de nouveaux concepts qui ne demandent qu'à être testés. Dragon Rouge vous offre un panorama des jeux de rôles les plus en vue du moment, de ceux qu'on ne présente plus aux nouveaux qui se font leur place. Il y en aura pour tout le monde !

LES VALEURS SÛRES

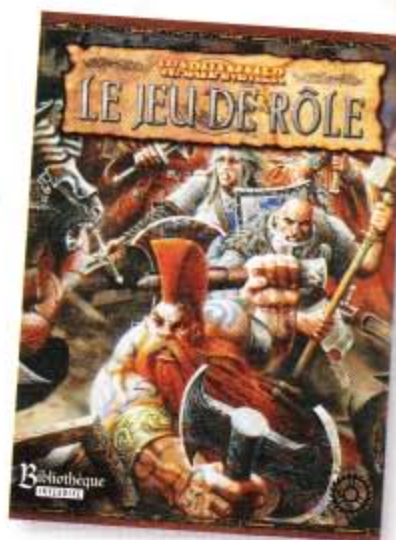
Si Dungeons & Dragons est le premier JdR, il existe d'autres poids lourds qui continuent d'évoluer et de faire parler d'eux. Leur présence a quelque chose de rassurant. Si la base de l'univers reste généralement la même d'une édition à l'autre, il n'est cependant pas rare de voir évoluer la *storyline* (les intrigues) ou les règles.

Warhammer - 2^{de} édition

L'UNIVERS

Le Vieux Monde est un univers «renaissance fantastique» dont certaines régions rappellent fortement l'Europe. Les nains vivent cloîtrés dans les montagnes, les elfes repliés dans leur forêt et les halflings (des hobbits) apprécient par-dessus tout la cuisine. Les humains vivent dans de grands royaumes et manient aussi bien les armes à feu que la magie.

Le Chaos, sous l'égide de quatre visages démoniaques, corrompt les plus faibles et séduit les plus riches. Cette facette sombre de l'univers est l'une des principales caractéristiques du jeu : le Vieux Monde se relève péniblement de la Tempête du Chaos, qui a vu déferler des hordes de créatures démoniaques et de maraudeurs sur les terres civilisées de l'Empire. Cet assaut a été contenu, mais le Vieux Monde garde encore de profondes blessures. Nombreux sont les mutants et les sectateurs qui œuvrent dans l'ombre pour continuer de servir leurs sombres maîtres !



LES PERSONNAGES

Les personnages-joueurs sont des gens du commun qui décident un jour de partir à l'aventure et de lutter contre le Chaos. Leurs quêtes les amènent à combattre des sectes infiltrées dans les arcades du pouvoir, à terrasser des hordes d'hommes-bêtes terrorisant les campagnes ou encore à se mêler aux conspirations des guildes citadines.

LE SYSTÈME

Warhammer fonctionne avec un système simple de pourcentages. Les scores des personnages sont notés sur 100 et chaque action est conditionnée par le jet d'un d100 sous une caractéristique (Capacité de Combat, Endurance, Sociabilité) ou une compétence (Commérage, Esquive).

Un système de carrières permet de faire évoluer les aventuriers, passant d'un métier à un autre. Le but est donc de se construire l'arborescence la plus efficace !

LA GAMME

On trouve des ouvrages détaillant une région (*Chevaliers du Graal* sur la Bretonnie, *Les Royaumes renégats*) qui sont parfois complétés par des recueils de scénarios (*Le Seigneur liche* pour *Les Royaumes renégats*). Il existe aussi des suppléments décrivant un type de créatures (*Les Fils du Rat Cornu* sur les skavens, *Les Maîtres de la nuit* pour les vampires).

D'autres apportent de nouvelles règles, mettant l'accent sur l'un des aspects de l'univers : *le Tome de la Rédemption* sur les prêtres et les dieux, *le Tome de la Corruption* sur les forces du Chaos et les mutants, *les Royaumes de la Sorcellerie* ou *le Bestiaire*.

La gamme propose également un ensemble de scénarios (*La Crypte des secrets*) et une campagne en trois volumes (*Les Voies de la damnation*).

Shadowrun - 4^{ème} édition

L'UNIVERS

Le point de départ de l'univers de *Shadowrun* est notre monde. Mais ce dernier a connu un virage radical et a vu apparaître la Magie et la Matrice. En 2070, après une période de guerres, d'épidémies et de famines, les gouvernements ont bien du mal à faire face à la puissance des méga-corporations. L'apparition d'un mystérieux virus a entraîné l'apparition de créatures issues des légendes, comme les elfes, les

trolls ou même les dragons. La Matrice, devenue sans fil dans cette édition, est omniprésente et la réalité augmentée fait partie du quotidien, tout comme les implants cybernétiques.

LES PERSONNAGES

Les joueurs incarnent des Shadowrunners, des mercenaires qui mettent leurs nombreux talents aux services des méga-corporations. Ces dernières les utilisent pour régler leurs comptes entre elles (récupération d'informations, exfiltrations, assassinats, etc.). Ces missions sont très dangereuses, mais les corporations payent bien ! Bien sûr, si les PJ sont pris ou capturés, leur employeur niera avoir eu connaissance de leurs agissements.

LE SYSTÈME

La création de personnages utilise des points de création. Chaque joueur est libre de les répartir entre les attributs, l'équipement, les contacts ou les sortilèges. Il peut ainsi se créer un Shadowrunner sur mesure.

Pour résoudre une action, le joueur lance autant de d6 que la somme de sa compétence et de l'attribut associé. Chaque résultat de « 5 » ou « 6 » correspond à un succès et le nombre de succès indique le dénouement de l'action. Il est également possible d'utiliser la Chance pour augmenter ses réussites, relancer ses dés, etc.

LA GAMME

La nouvelle édition se développe petit à petit. *L'écran* reprend les tables utiles, mais contient aussi un livret de contacts, des thématiques d'aventures et un scénario prêt à jouer. On trouve également deux suppléments de contexte géographique qui présentent l'historique, les corporations et les contacts : *L'Europe des Ombres* et *Capitales des Ombres*.

En pleine course est un scénario d'introduction à l'univers de *Shadowrun*, autant pour les joueurs que pour le meneur.



Cthulhu

L'UNIVERS

Le contexte est celui des années 1920, aux États-Unis, en pleine Prohibition. À l'insu du grand public, de terribles entités cosmiques, les Grands Anciens, préparent leur retour. Elles sont aidées par des cultistes dévoués et totalement fous. On appelle cet univers le « Mythe de Cthulhu ».

LES PERSONNAGES

Cthulhu propose deux modes de jeu. Le style « puriste » s'inscrit dans la droite ligne des romans de Lovecraft.

Ici, les joueurs incarnent des

personnages du commun qui voient leur vie bouleversée par les agissements des Grands Anciens. Il n'y a pas de système d'expérience (on meurt trop vite !), les niveaux de difficulté sont gardés secrets par le Meneur et les personnages sont très sensibles aux chocs psychologiques. Dans le genre « pulp », les Investigateurs sont de véritables héros luttant contre le Mythe. Leur chance de survie est plus grande que la moyenne, ils n'ont pas besoin de recharger leurs armes à feu et peuvent balancer de la dynamite pour renvoyer les créatures du Mythe dans leur dimension d'origine.

LE SYSTÈME

Le système Détective/Gumshoe s'intéresse à l'investigation. Un personnage compétent saura trouver les indices nécessaires à la poursuite de son enquête sans avoir à faire de jet. Il peut même utiliser des points de sa réserve pour obtenir plus d'informations. Certaines actions demandent cependant un jet de dé. Pour cela, il suffit de lancer un d6 et de battre une difficulté (4 en règle générale). Les joueurs peuvent dépenser des points de leur réserve de compétence pour avoir des bonus et assurer la réussite de l'action.

LA GAMME

La gamme est pour l'instant assez réduite. Aventures Extraordinaires propose un recueil de quatre scénarios orientés pulp, explorant les classiques du genre. 7^{ème} Cercle a également annoncé la parution de l'écran pour juin ou juillet et d'une campagne pour la rentrée.

LES NOUVEAUX QUI MONTENT

Anima



L'UNIVERS

L'univers d'Anima est abordé dans le livre de base par une présentation rapide. Il s'agit d'un univers médiéval-fantastique fortement inspiré par les univers de jeux vidéo (du style Final Fantasy). Le monde connu comprend deux continents divisés en plusieurs nations écrasées par la dominance de l'empire d'Abel. La magie y est proscrite par l'Église très puissante. Au-delà du monde connu se trouve la « Vigilia », un reflet de la réalité habité par des créatures oniriques liées à la lumière et aux ténèbres.

LES PERSONNAGES

Les PJ sont des héros hors du commun, qui disposent tous de l'énergie du Ki et de pouvoirs magiques. Ils sont capables de hauts-faits d'armes, ou même d'invoquer des créatures surnaturelles.

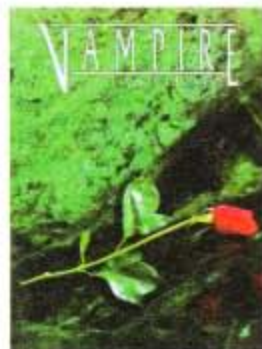
L'orientation d'Anima est assez libre et chaque meneur pourra décider vers où diriger ses joueurs. L'une des principales directions consiste à découvrir l'Autre Monde et à comprendre les raisons de l'existence de la Magie.

LE SYSTÈME

L'aspect héroïque d'Anima se retrouve dans le système de jeu, qui permet d'atteindre des scores impressionnants. La progression des personnages est assez rapide et permet d'accéder à de nouveaux avantages de classe.

Monde des Ténèbres : la torpeur ?

White Wolf a fait table rase de ses gammes et a pris un nouveau départ sous le nom de Monde des Ténèbres. Ce système sert de base à plusieurs univers liés entre eux : Vampire : le Requiem, Loups-garous : les Déchus.

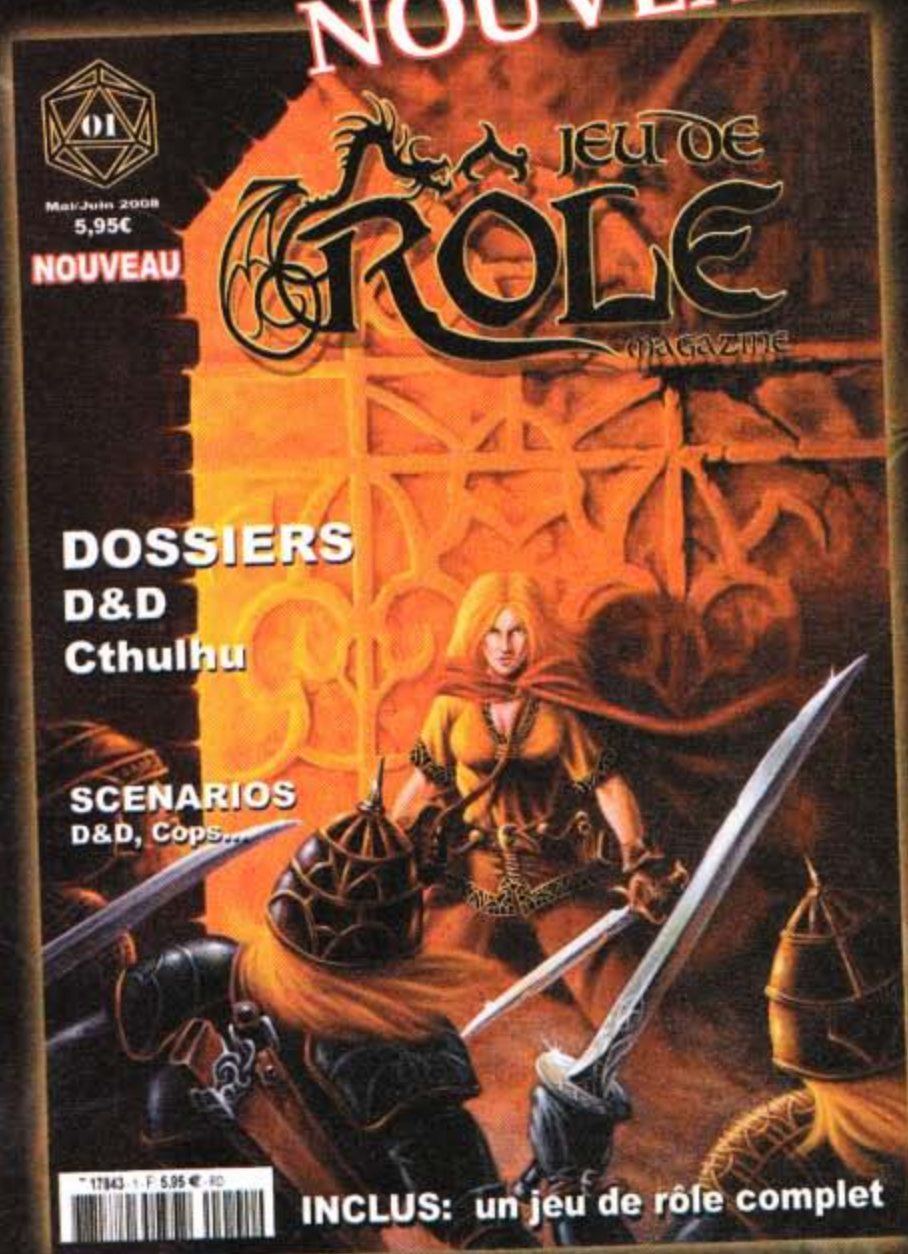


D'autres univers existent actuellement outre-atlantique : Changeling : the Lost et Promethean : the Created. Cette collection continue de se développer aux USA, et Hexagonal en reprendra la traduction à la rentrée.

jeu de RÔLE

5,95€

NOUVEAU



News,
Critiques,
Dossiers,
Scénarios
et bien plus...

Inclus : un jeu de rôle complet!

TOUS LES DEUX MOIS EN KIOSQUES
OU DISPONIBLE SUR NOTRE SITE :

<http://jdr-mag.over-blog.com>

Pour résoudre une action, le joueur additionne un d100 (qui explose sur un 95-100) à sa compétence (un personnage est maître avec un score de 220). Ce total doit battre un seuil de difficulté et permet de calculer une marge de réussite. Ça dépote !

LA GAMME

L'écran, costaud, propose des règles additionnelles, des exemples de personnages et le premier scénario officiel de la gamme. *Gaïa* explore le Vieux Continent et le décrit en détail. Il permettra de découvrir les gens qui y résident, leurs coutumes et de leur donner vie.

Qin

L'UNIVERS

Qin (« Tchine ») est un univers mythico-historique basé sur la Chine des Royaumes Combattants, en 230 avant notre ère. Les sept provinces ne sont pas encore unifiées, mais adoptent déjà une administration centralisée, qui bannit la tradition combattante et la noblesse. Cet univers riche et très bien documenté est l'un des points forts de *Qin*.

Le fantastique est chose courante : les fantômes chinois, les démons ou les dragons croisent la route de sages taoïstes et de combattants acrobates.

LES PERSONNAGES

Les joueurs interprètent principalement des combattants, désireux de se perfectionner dans leur art martial. C'est d'ailleurs le choix de l'arme et du mode de combat qui donne le style du personnage. Il ne s'agit pas non plus de jouer des gros bills, et il faudra quelques séances de jeu avant de vous battre debout sur un bambou !

LE SYSTÈME

Le système est basé sur l'utilisation du dé Yin-Yang (la différence entre deux d10). Un double indique une réussite critique (sauf le double 0, qui indique un échec critique). Pour résoudre une action, on



ajoute ce résultat à la caractéristique et à la compétence. Le Chi permet en outre de déclencher à volonté et instantanément des taos, des manœuvres ou des techniques magiques.

LA GAMME

La gamme *Qin* est close. En effet 7^{ème} Cercle prévoit la sortie d'un nouveau jeu pour novembre 2008, se déroulant après l'unification de la Chine.

L'Art de la Guerre permet d'avoir un état des forces militaires des Royaumes Combattants et même des règles pour gérer les combats de masse. *Linzi* décrit la capitale de Qi et donne un côté urbain et diplomatique à l'univers.

La campagne *Tiàn Xia* (en deux volumes) s'étale sur vingt ans et fait vivre à vos joueurs l'unification des Royaumes Combattants. Jet Li n'a qu'à bien se tenir !

Damien Desnous ㊦





LA VOIE DU HÉROS

Vous voulez devenir le plus grand guerrier de tous les temps ? Impressionner vos petits camarades par vos prouesses tactiques ? Ou créer un personnage riche et inoubliable ? La voie du héros est faite pour vous ! Cette fois-ci, nous nous concentrons sur *Dungeons & Dragons*. Si vous savez ce que vous voulez faire comme personnage, **FAITES-LE EN TRENTE MINUTES.** **P.40** Si vous ne savez pas, on a pensé à vous, avec **QUELQUES EXEMPLES CÉLÈBRES.** **P.42** Avec ça, vous finirez votre premier donjon haut la main !

LA VOIE DU HÉROS

PERSO BUILDING

NOTIONS
DE BASE



Mon PERSO EN 30 mn

DUNGEONS DRAGONS

3...
2...
1...

PARTEZ !

Ca y est, vous êtes prêt. Vous avez des boissons gazeuses, des chips et les règles de Dungeons & Dragons. Il ne vous manque plus qu'un personnage. Pas de panique. Si vous suivez nos conseils, vous aurez votre personnage en moins de 30 mn, en même temps que la pizza !

Note : chaque étape est accompagnée du chapitre du *Manuel des joueurs* où sont exposées les informations correspondantes.

1 Choisissez la classe de votre personnage

Manuel des joueurs : chapitre 4

Ce choix détermine l'identité de votre personnage, sa place dans le groupe et influencera les autres décisions que vous prendrez au cours de la création. Il faut donc le faire en premier ! Si vous n'avez pas d'idées, lisez les deux premières pages de chaque classe. Quand votre choix est fait, notez la classe de votre personnage et son niveau : 1.

2 Choisissez la race

Manuel des joueurs : chapitre 3

Toutes les informations indispensables sont rassemblées sur la première page de chaque race. Choisissez la race qui augmente les caractéristiques principales de votre classe ou celle aux traits raciaux les plus attrayants ! Une fois ce choix fait, notez au crayon les bonus aux caractéristiques et prenez vos dés.

3 Répartissez vos caractéristiques

Manuel des joueurs : chapitre 2

Quelle que soit la méthode employée pour obtenir votre série de six scores, notez les deux plus élevés dans les caractéristiques principales de votre option de classe puis suivez votre ordre de priorité et affectez les scores les plus bas aux caractéristiques que vous voulez délaissier. Appliquez les bonus raciaux. Notez les scores finaux et les modificateurs aux endroits correspondants.

4 Recopiez les traits raciaux

Manuel des joueurs : chapitre 3

On passe aux choses sérieuses ! Les races octroient de nombreux avantages, qu'il faut noter aux endroits appropriés de la fiche de personnage si votre race les mentionne :

- 1 Les modificateurs raciaux aux défenses
- 2 Les pouvoirs de rencontre
- 3 Les bonus de compétence
- 4 Les langues parlées (chapitre 2)
- 5 La vitesse
- 6 La taille, le poids et la catégorie de taille
- 7 Et tout le reste !

4
TRAITS
RACIAUX

5 Recopiez les traits de classe

Manuel des joueurs : chapitre 4

C'est le moment de vous régaler avec les traits de votre classe :

- 1 Les catégories d'armes maniées et les armures que vous savez porter
- 2 Les modificateurs de classe aux défenses
- 3 Les points de vie et les informations liées à la guérison
- 4 Les compétences
- 5 Les traits de classe aux effets permanents
- 6 Les traits de classe qui sont des pouvoirs de rencontre.

En ce qui concerne les compétences, vous devez en choisir trois ou quatre (plus une si vous êtes Humain ou Eladrin) dans la liste des compétences de votre classe. Ne vous inquiétez pas si une compétence qui n'est pas dans la liste vous semble indispensable. Il existe une solution, alors notez la compétence dans un coin, vous y reviendrez dans quelques minutes. Pour chaque compétence, notez le chiffre « 5 » dans la colonne « formée ».

6 Choisissez vos pouvoirs de classe

Manuel des joueurs : chapitre 4

Tous les pouvoirs de classe accessibles au premier niveau sont à utiliser en combat.

Vous pouvez choisir :

- 2 pouvoirs à volonté, (3 si vous êtes Humain) ;
- 1 pouvoir de rencontre ;
- 1 pouvoir quotidien.

Sélectionnez vos pouvoirs pour le plaisir que vous aurez à les jouer, mais n'oubliez pas :

- Prenez ceux qui exploitent vos meilleurs bonus de caractéristique ;
- Si les attaques contre la CA sont plus puissantes, c'est que le seuil de CA est généralement plus élevé que celui des autres défenses ;
- Complétez vos compagnons en comblant les lacunes du groupe ou en amplifiant des qualités déjà présentes ;

• Un mauvais choix n'est pas irrémédiable, le jeu vous autorise à revenir sur vos décisions lors des passages de niveau.

7 Choisissez un dieu et un alignement

Manuel des joueurs : chapitre 2

Prenez celui dont la philosophie et les maximes permettront à votre personnage d'être le plus fidèle à lui-même. Pour les prêtres et les paladins, le choix du dieu sert aussi de choix d'alignement.

8 Choisissez les talents de votre personnage

Manuel des joueurs : chapitre 6

Vous devez choisir un talent, (deux si votre personnage est Humain). La liste est assez longue, alors voici quelques conseils si vous ne voulez pas tout lire :

- Choisissez des talents spécifiques à la race et à la classe, ils sont souvent très efficaces ;
- Pour un prêtre ou un paladin, vérifiez le Conduit Divin lié à votre dieu ;
- Si vous aviez noté le nom d'une compétence dont vous n'envisagiez pas de vous passer précédemment, c'est le moment de choisir Apprentissage ;
- Si vous voulez qu'un de vos aspects soit augmenté (initiative, dégâts, mouvement...), il y a forcément un talent correspondant.

Comme pour les pouvoirs, vous pourrez réparer une éventuelle erreur plus tard.

9 Équipez-vous

Manuel des joueurs : chapitre 7

Avec 100 po à la création, vous ne pouvez certes pas acheter d'objet magique ou de destrier, mais vous pouvez sans problème vous équiper dès le départ d'un harnois, d'un grand bouclier et d'une arme.

1 Remplissez la ligne sur la classe d'armure sans oublier le bonus d'Int ou de Dex si vous êtes en armure légère.

2 Appliquez éventuellement les malus d'armure à votre vitesse et à certaines compétences.

3 Recopiez votre équipement et n'oubliez pas de noter l'argent qui vous reste.

10 Étoffez votre personnage

Manuel des joueurs : chapitre 2

Même si ce n'est ni obligatoire ni urgent, caractériser votre personnage par des traits, des manies et un historique cela le rend non seulement plus amusant pour vous comme pour les autres mais aussi plus facile à jouer.

11 Finissez de remplir la feuille

Le reste de cette feuille concerne les éléments techniques sur lesquels les règles reposent pour résoudre les rencontres :

- 1 L'initiative
- 2 La détection passive
- 3 Les attaques les plus fréquentes

Votre personnage est prêt pour l'aventure !

Gil Morice

L'ÉTOFFE DES HÉROS

DUNGEONS & DRAGONS

Ce qui est sûr, c'est que **Dungeons & Dragons** ne manque pas de variété. Entre les compétences, les talents, les pouvoirs et les rituels, il y a tout ce qu'il faut pour customiser votre personnage comme vous voulez. Pour certains, c'est peut-être même un peu trop. Alors nous avons fait preuve d'humilité et nous avons regardé les pouvoirs des plus grands héros. Vous trouverez dans les pages qui suivent les choix de création qui illustrent le mieux ces personnages, et qui vous aideront sûrement à faire les vôtres.

1 LE GUERRIER

CONAN, LE ROI BARBARE

Ancien forçat, Conan traverse l'Hyborée et affronte toutes sortes de dangers. Confrontés à sa force surhumaine et sa volonté à toute épreuve, tous succomberont : chameaux, monstres, mort-vivants, sorciers et même les plus belles femmes !

Option : Guerrier offensif
Voie paragonique : Arène
Caractéristiques majeures : Force, Constitution

Compétences principales :

- Pour être toujours le plus fort :
Athlétisme, Endurance
- Pour être redouté par ses ennemis :
Intimidation

Talents :

- Pour passer en force :
Attaque en puissance, Charge puissante, Choc de bouclier
- Pour ne craindre aucune agression :
Volonté de fer, Réflexes foudroyants, Vigueur herculéenne

Pouvoirs :

- Quand il fracasse ses ennemis :
Frappe impitoyable (niv. 7), Brise-Montagne (niv. 17), Frappe terrifiante (niv. 19)
- Quand il projette ses adversaires au loin :
Tornado Vorpale (niv. 17)
- Quand il ne lâche pas d'un pouce un ennemi qui recule :
Déplacement surprise (niv. 16)
- Quand il encaisse tout sans broncher :
Indestructible (niv. 6), Esquive périlleuse (niv. 10), Avalanche immuable (niv. 15)
- S'il veut se réjouir de la douleur de ses adversaires :
Percée revigorante (niv. 9)
- Parce qu'il n'y a pas de raison de n'attaquer qu'un seul ennemi :
Coup circulaire (niv. 3), Crocs du dragon (niv. 15)



JIN, LE PERFECTIONNISTE

Sous ses airs sérieux et réservés, Jin cache bien son jeu : un samouraï qui garde son sang-froid, prépare ses batailles méthodiquement, s'entraîne au sabre sans relâche et fauche ses adversaires comme on chasserait une mouche.

Option : Guerrier défensif
Voie paragonique : Kensei
Caractéristiques majeures : Force, Dextérité

Compétences principales :

- Pour connaître son adversaire avant de le rencontrer :
Connaissance de la Rue
- Pour finir le combat avant de le commencer :
Intimidation

Talents :

- Pour la maîtrise du lajutsu :
Arme en main
- Pour se positionner sans risque :
Agilité défensive

Pouvoirs :

- Quand il fauche tous ses adversaires :
Sillage de dévastation (niv. 19)
- Quand il défie crânement ses ennemis :
Défi du guerrier (niv. 17)
- Quand son Ki le purifie et le soigne :
Guerrier de fer (niv. 16)
- Quand il parcourt le champ de bataille en sabrant à tout va :
Tempête de coups (niv. 13), Danse du serpent (niv. 15)
- Quand il taillade les jambes de tous ceux qui ont osé s'approcher :
Taillis de lames (niv. 9)
- Quand il oblige les adversaires hésitants à venir jusqu'à lui... et à en subir les conséquences :
Rapprochement tactique (niv. 7)
- Quand il ne laisse à son adversaire aucune chance de frapper en premier :
Sens affûtés (niv. 6)
- S'il veut glisser son katana par le défaut d'une armure :
Frappe opportune (niv. 3)



Conan a été inventé par Robert E. Howard dans les recueils de nouvelles du même nom. Jin est l'un de trois personnages principaux de la série animée *Samurai Champloo* réalisée par Shinichiro Watanabe et Sato Dai.

2 LE MAGICIEN

GANDALF, LE GARDIEN DES PEUPLES LIBRES

Vigilant depuis des millénaires, Gandalf guide la Communauté de l'Anneau, affronte les Balrogs en duel et conseille les rois. Les elfes, les nains et les humains sont ses alliés, mais aussi les ents et les aigles géants.

Option : Magicien manipulateur

Voie paragonique : Magicien de la spirale effilée

Caractéristiques majeures : Intelligence, Charisme

Compétences principales :

- Pour avoir passé des siècles à pratiquer la magie : Arcane
- À dialoguer avec les rois : Diplomatie
- À la vivre et la faire : Histoire

Talents :

- Pour pouvoir dialoguer avec tous les peuples : Linguiste
- Pour renforcer ses invocations immatérielles : Force Inéluçable
- Et que ses sorts soient irrésistibles : Sorts Renforcés

Pouvoirs :

- Quand il martèle l'adversaire de poings invisibles et le colle au mur : *Bélier spectral (niv. 7), Double poigne de Bigby (niv. 15)*
- Quand il s'entoure d'un mur de force invisible : *Bouclier (niv. 2)*
 - Quand il veut détruire n'importe quel objet... comme un pont : *Désintégration (niv. 19)*
 - Quand il annule la magie des autres : *Dissipation de la magie (niv. 6)*
 - Quand il frappe l'ennemi de rayons de lumière : *Explosion prismatique (niv. 13), Rayonnement prismatique (niv. 15)*
 - Quand il repousse les ténèbres : *Lumière (tour de magie)*
 - Quand il fait des vaisseaux de fumée et de la pyrotechnie aux anniversaires : *Prestidigitation (tour de magie)*



Gandalf est issu du roman *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien et de la trilogie filmée du même nom de Peter Jackson.

Aang est le personnage principal de la série animée *Avatar, le dernier Maître de l'Air* créée par Michael Dante DiMartino et Bryan Konietzko, série qui en est à sa troisième saison.

AANG, DERNIER MAÎTRE DE L'AIR

Initialement Maître de l'Air, Aang est en réalité l'Avatar. Son destin : apprendre à maîtriser tous les éléments. Il réalisera alors que la magie n'est pas question de puissance, mais d'astuce. Puis il ira affronter le peuple du Feu !

Option : Magicien manipulateur

Voie paragonique : Mage de l'orage

Caractéristiques majeures : Intelligence, Dextérité

Compétences principales :

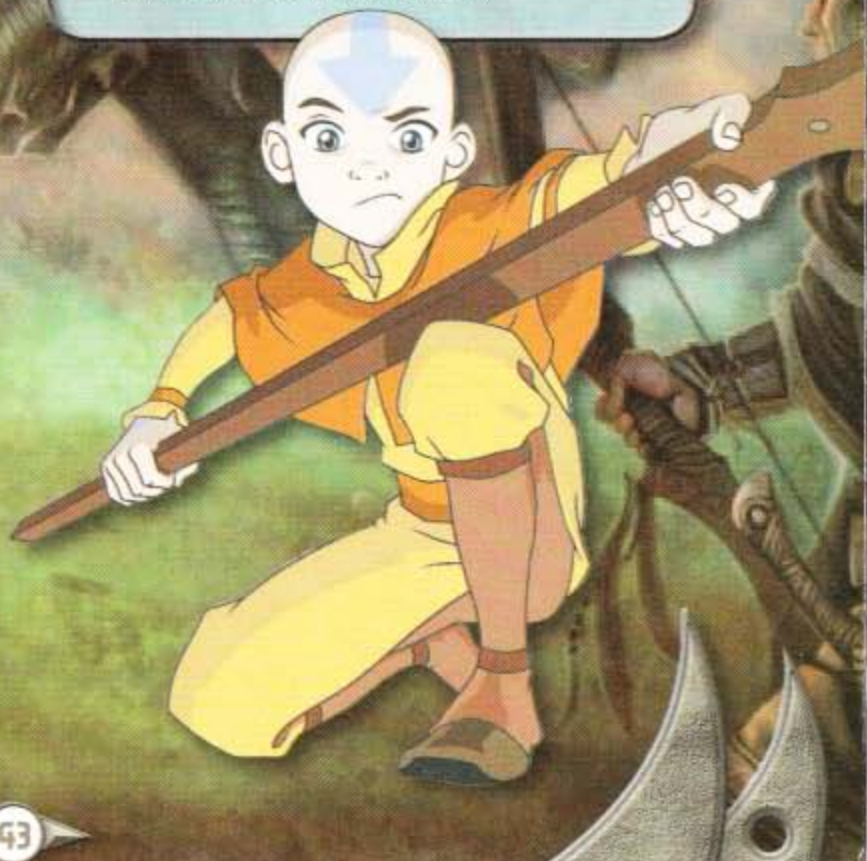
- Pour comprendre ses nouveaux amis : Intuition
- Pour survivre dans toutes les régions : Nature
- Parce qu'il a fallu travailler pour renforcer sa magie : Arcane

Pouvoirs :

- Quand il évolue dans les airs comme un poisson dans l'eau : *Lévitiation (niv. 6), Vol (niv. 16)*
- Quand il bouge à une vitesse prodigieuse : *Retraite expéditive (niv. 2)*
- Parce qu'il ne faut pas prendre sa gentillesse pour de la faiblesse : *Nuage givrant (niv. 1), Rayons de glace (niv. 3), Courroux de l'hiver (niv. 7), Tempête de grêle (niv. 9), Décharge glaciale (niv. 15)*

Rituels :

- S'il veut marcher sur l'eau : *Marche sur l'onde (niv. 2)*
- S'il veut porter des objets sans les toucher : *Disque flottant de Tenser (niv. 1)*
- Quand il voyage aux pôles comme en plein désert avec le même plaisir : *Résistance aux éléments (niv. 2)*
- Parce qu'il est le pont entre les vivants et les esprits : *Communion avec la nature (niv. 6)*



3 LE MAÎTRE DE GUERRE

MAXIMUS, SOLDAT DE ROME

Général d'armée devenu gladiateur, Maximus remporte duels, batailles et campagnes à la force de l'épée et grâce à l'excellence de sa stratégie. Ses ennemis le craignent, ses amis se sacrifieraient pour lui, et tous le respectent. Force et honneur !

Option : Maître de guerre tacticien

Voie paragonique :

Foudre de guerre

Caractéristiques majeures :

Force, Intelligence

Compétences principales :

- Pour être en forme en combat :
Athlétisme, Endurance
- Pour faire douter l'adversaire :
Intimidation

Talents :

- Pour indiquer à ses alliés où leurs coups feront le plus mal :
Assaut tactique

Pouvoirs :

- Quand ses alliés attaquent la cible de son choix à son ordre :
Moulin du destin (niv. 19)
- Quand tous ses alliés le suivent à l'assaut :
Ruée du maître de guerre (niv. 17)
- Quand tous ses alliés avancent... ou battent en retraite :
Formation du corbeau blanc (niv. 16)
- Quand il blesse pour de bon :
Faites couler le sang (niv. 15)
- S'il veut que ses alliés jettent leurs adversaire au sol :
Enterrez-les (niv. 13)
- Quand ses ordres sauvent la vie :
Décalage tactique (niv. 10)
- Quand il désigne à un allié une belle occasion :
Attaque surprise (niv. 7)
- Quand la ligne de front doit tenir ! :
Serrer les rangs (niv. 3)

Maximus est le personnage principal du film *Gladiator* de Ridley Scott et est interprété par Russel Crowe.

Aragorn est issu du roman *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien et de la trilogie filmée du même nom de Peter Jackson.

ARAGORN, LE ROI DES HOMMES

Avant même d'être couronné, Aragorn est toujours au plus fort du combat, montrant l'exemple. Les hommes croient en lui et se battent à ses côtés, prêts à mourir pour lui. Avec Aragorn pour mener la bataille, la victoire est assurée !

Option : Maître de guerre charismatique

Voie paragonique : Maître-lame

Caractéristiques majeures : Force, Charisme

Compétences principales :

- Pour être un meneur d'hommes :
Diplomatie
- Pour veiller sur eux :
Soins

Talents :

- Pour que son aura personnelle dynamise ses alliés :
Récupération inspirée

Pouvoirs :

- Quand il donne à ses alliés un nouvel élan :
Élan de victoire (niv. 19)
- S'il veut que ses compagnons se libèrent des maléfices ennemis :
La bataille continue (niv. 17)
- Quand il prépare ses alliés à encaisser des coups terribles :
Frappe du corbeau blanc (niv. 9)
 - Quand il déclenche la furie de ses alliés :
Frappe du maître de guerre (niv. 3)
 - Quand il revigore ses alliés fatigués :
*Ralliement défensif (niv. 10),
Bannière du maître de guerre (niv. 16)*
 - Quand il remet à neuf ses troupes mal en point :
*Tenez bon (niv. 6),
Rugissement du lion (niv. 7),
Rafraîchissement des troupes (niv. 15)*
 - Quand il oblige son adversaire à s'en prendre à lui :
Manœuvre frustrante (niv. 13)

SORTIE DÉBUT JUILLET EN KIOSQUE

CODEx

NOUVEAU

N°1

67294

INTERDIT

LE MAGAZINE DES JEUX DE FIGURINES !



WARHAMMER
40,000



WARHAMMER



**DUNGEONS
& DRAGONS**

WWW.CODEXINTERDIT.COM



PLAY
FACTORY

4 LE PALADIN

LANCELOT DU LAC, L'INVAINCU



Élevé par la fée Viviane, la Dame du Lac, Lancelot est le bras droit du roi Arthur. Il est le chevalier galant qui met ses talents martiaux, voire sa vie, au service des faibles et des opprimés. Chaque bataille est une occasion de prouver sa foi.

Option : Paladin défenseur

Voie paragonique : Justicier

Caractéristiques majeures : Sagesse, Charisme

Compétences principales :

- Pour comprendre les gens et être aimé d'eux : Intuition, Diplomatie

Talents :

- Pour agir avant ses ennemis : Vigilance, Initiative supérieure
- Pour être toujours capable de protéger ses alliés : Volonté de fer, Vigueur herculéenne, Réflexes foudroyants

Pouvoirs :

- S'il veut punir l'ennemi tout en gagnant des forces vitales : *Vengeance du blessé (niv. 15)*, *Châtiment fortifiant (niv. 17)*
- Quand il place la vie de ses alliés au-dessus de la sienne : *Protecteur divin (niv. 6)*, *Bouclier de noblesse (niv. 10)*, *Intercession angélique (niv. 16)*
- S'il veut sanctionner l'adversaire tout en fortifiant ses alliés : *Châtiment vertueux (niv. 3)*, *Châtiment réparateur (niv. 13)*
- Quand il fait bien comprendre à son adversaire qui est le plus fort : *Châtiment débilant (niv. 17)*
- S'il veut donner de son énergie vitale à ceux qui en ont besoin : *Repousser la mort (niv. 16)*

Lancelot est l'un des chevaliers de la Table ronde dans la légende arthurienne, initialement contée par Chrétien de Troyes.

Parsifal est un prince de la bande dessinée *Chroniques de la Lune Noire*, par Froideval, Ledroit et Pontet.

PARSIFAL, LE BRAS ARMÉ DE LA LUMIÈRE

Initialement serviteur de l'empereur, Parsifal s'affranchit pour mieux servir Dieu. Il reçoit ses instructions directement des archanges, mène des armées de paladins et affronte lui-même les commandants ennemis en duel.

Option : Paladin vengeur

Voie paragonique : Champion de l'ordre

Caractéristiques majeures : Force, Charisme

Compétences principales :

- Pour être un homme de foi : Religion
- Pour vivre en homme de guerre : Endurance
- Pour parler en homme d'État : Diplomatie

Talents :

- Parce que son armure est une seconde peau : Spécialiste des armures : Harnois
- Parce que l'éclat de sa foi est sans pareil : Feu astral

Pouvoirs :

- Quand il libère le fanatisme de ses alliés d'un coup magistral : *Faveur du champion (niv. 19)*
- S'il veut que la lumière de sa foi frappe ses ennemis : *Présence divine (niv. 7)*, *Pulsation solaire (niv. 9)*, *Couronne d'aveuglante radiance (niv. 19)*
- S'il veut que cette lumière inspire ses alliés : *Courroux divin (niv. 6)*, *Main des dieux (niv. 17)*
- Quand il promet un châtiment à un adversaire : *Vengeance implacable (niv. 15)*
- Quand il libère ses alliés des maléfices ennemis : *Bonne étoile (niv. 10)*
- Quand, acculé, il devient encore plus dangereux : *Seul contre tous (niv. 9)*
- S'il veut établir un lien télépathique avec ses alliés : *Union spirituelle (niv. 6)*

5 LE PRÊTRE

LUNEDOR, LA PRÊTRESSE
DES VRAIS DIEUX

Élue de la déesse Mishakal et fille de chef, Lunedor apporte la preuve de l'existence des dieux anciens. Elle soigne ses compagnons, reçoit et diffuse les enseignements de sa déesse et foudroie les créatures du mal.

Option : Prêtre dévoué

Voie paragonique : Oracle divin

Caractéristiques majeures : Sagesse, Charisme

Compétences principales :

- Pour parler de sa foi :
Religion, Diplomatie, Intuition
- Pour s'occuper des gens :
Soins

Pouvoirs :

- Quand elle place ses alliés sous protection divine :
Terre consacrée (niv. 5), Terrain sanctifié (niv. 16), Armure divine (niv. 16)
- Quand elle referme les plaies du groupe :
Soins légers de groupe (niv. 10), Manteau de gloire (niv. 13), Esprit indomptable (niv. 19)
- Quand son feu divin brûle les ennemis et soigne les alliés :
Feu purificateur (niv. 15)
- Quand elle énonce des paroles sacrées qui neutralisent ses ennemis :
Injonction (niv. 3), Discours captivant (niv. 17)

Rituels :

- Si elle veut recevoir les conseils de son dieu :
Main du destin (niv. 4), Consultation d'oracle (niv. 16)
- Parce qu'en fait, les morts parlent : *Communication avec les morts (niv. 6), Consultation de sages (niv. 10)*
- Quand elle éradique les maladies :
Guérison des maladies (niv. 6)
- Quand elle libère un allié d'une emprise maléfique :
Rémission (niv. 8)
- Si elle veut faire le don le plus magnifique qui soit, celui de la vie :
Rappel à la vie (niv. 8)



Lunedor est issue de la saga Lancedragon, dont le premier livre *Dragons d'un crépuscule d'automne* a été écrit par Margaret Weis et Tracy Hickman.

Maître Yan est issu des deux premiers films *Histoire de fantômes chinois* réalisés par Ching Siu-Tung et produits par Tsui Hark.

MAÎTRE YAN, L'EXTERMINATEUR
DE DÉMONS

Moine taoïste, Maître Yan consacre sa vie à pourchasser les démons et à les exterminer. Il les traque, les cingle de mantras, les paralyse d'un toucher, les perce d'épées volantes, les fracasse de son arme et les incinère par le feu. Poyé polomi !

Option : Prêtre de combat

Voie paragonique : Vengeur séraphique (bouddhique)

Caractéristiques majeures : Sagesse, Force

Compétences principales :

- Pour tout savoir sur les démons :
Religion, Histoire
- Pour tout savoir sur leurs pouvoirs et les moyens de les détruire :
Arcane

Pouvoirs :

- Quand il incinère un groupe d'ennemis :
Colonne de feu (niv. 9), Tempête de feu (niv. 19)
- Quand il martèle ses ennemis de mantras sacrés :
Fléau de malédiction (niv. 13), Mot de tonnerre (niv. 17)
- Quand il enchante son arme de pouvoirs sacrés :
Arme des dieux (niv. 5), Frappe sentinelle (niv. 17)
- Quand il crée une zone dans laquelle ses ennemis regretteront de s'être aventuré :
Barrière de lames (niv. 9), Sceau de garde (niv. 17)
- S'il veut que la foudre frappe ses ennemis :
Arc des justes (niv. 13), Étincelle sacrée (niv. 15)
- Quand sa force intérieure frappe son ennemi de stupeur :
Frappe impressionnante (niv. 7)

Rituels :

- Quand il déchiffre des parchemins écrits dans des langues mortes :
Compréhension des langues (niv. 1)
- Quand il crée une frontière immatérielle infranchissable :
Cercle magique (niv. 5)



6 LE RÔDEUR

LEGOLAS, ARCHER EXTRAORDINAIRE

Muni de son arc, Legolas est le spécialiste de l'impossible. Il décoche plusieurs flèches à la fois, embroche deux adversaires d'un trait et enchaîne trois tirs à la seconde. Sur un bouclier, au bout d'une corde ou à cheval, il n'a peur de rien.

Option : Rôdeur archer

Voie paragonique : Franc-Archer

Caractéristiques majeures : Dextérité, Sagesse

Compétences principales :

- Pour exécuter des cascades : Acrobatie, Athlétisme
- Pour tout repérer à des kilomètres : Perception

Talents :

- Pour renforcer ses compétences : Compétence de prédilection (plusieurs fois), Pied léger, Sauteur en longueur, Grimpeur confiant, Athlète agile
- Pour tirer à très longue portée : Tir lointain
- Pour tirer tout en courant : Tir en pleine course

Pouvoirs :

- Quand il décoche plusieurs flèches en un geste : *Piquants de la manticoire (niv. 7), Pluie de flèches (niv. 9), Tir triple (niv. 17), Duo de flèches (niv. 19)*
- Quand il secourt un allié en position difficile : *Flèche vengeresse (niv. 17)*
- Quand il esquive le coup de justesse : *In extremis (niv. 16)*
- S'il veut maintenir ses distances : *Se faufiler dans la mêlée (niv. 6), Une autre fois (niv. 10)*
- Quand il tire impunément à bout portant : *Tir de mêlée (niv. 9)*
- Quand il tue son adversaire en glissant ses flèches par des interstices : *Serre du faucon (niv. 7)*
- Quand il marche sur la neige : *Pas déterminé (niv. 10)*

DRIZZT, LE TOURBILLON MORTEL

Elfe drow en exil, Drizzt invente son propre style d'escrime. Accompagné de sa panthère astrale Guenhwyvar et faisant tourner ses deux cimeterres magiques, Étincelle et Mortbise, il devient la hantise du mal, à la surface comme en Outreterre.

Option : Rôdeur double-lame

Voie paragonique : Maître éclaircur

Caractéristiques majeures : Force, Dextérité

Compétences principales :

- Pour se glisser indétecté jusqu'à son adversaire : Discrétion
- Pour tirer le meilleur parti possible du terrain : Acrobatie, Athlétisme

Talents :

- Pour une ambidextrie parfaite : Défense et Combat à deux armes
- Pour une expertise absolue du cimeterre : Lame opportuniste, Armes de prédilection, Danse du cimeterre

Pouvoirs :

- Quand il se transforme en tourbillon mortel : *Tempête d'acier (niv. 9), Cascade de Lames (niv. 15)*
- Quand il sabre en plein mouvement : *Deux loups (niv. 5), Attaques volantes (niv. 9)*
- Quand il traverse le champ de bataille impunément : *Frénésie de l'escarmouche (niv. 5)*
- Car la meilleure défense est une attaque plus une défense : *Défense habile (niv. 13)*
- S'il veut découper l'armure adverse : *Percer la cuirasse (niv. 13)*
- Quand il fait bien sentir leur impuissance à ses ennemis : *Cage d'acier mordant (niv. 19)*



Legolas est issu du roman *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien et de la trilogie filmée du même nom de Peter Jackson.

Drizzt Do'Urden est issu de l'univers des Royaumes Oubliés et a été créé par R.A. Salvatore. La première trilogie à lui être directement consacrée (chronologiquement) est *La trilogie de l'Elfe noir*.

7 LE SORCIER

Morgane est un personnage de la légende arthurienne, initialement racontée par Chrétien de Troyes.

Le roi-sorcier d'Angmar est issu du roman *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien et de la trilogie filmée du même nom de Peter Jackson.

MORGANE, LA FÉE

À moitié fée, Morgane est l'ennemie du roi Arthur et du magicien Merlin. Elle emprisonne Merlin, séduit Arthur et déploie tous ses pouvoirs de sorcellerie pour manipuler les Chevaliers de la Table Ronde et les mener à leur perte !

Option : Sorcier perfide

Pacte : Pacte féérique

Voie paragonique : Illuminée de Féerie

Caractéristiques majeures : Intelligence, Charisme

Compétences principales :

- Pour que la magie n'ait pas de secrets pour elle : Arcane
- Pour mieux manipuler rois et magiciens : Bluff, Intuition

Talents :

- Pour disparaître dans les brumes : Foulée brumeuse supérieure

Pouvoirs :

- Quand elle est la meilleure amie de son pire ennemi : *Diadème de démence (niv. 5)*, *Murmures de sorcellerie (niv. 13)*, *Simulacre de loyauté (niv. 19)*
- Quand les plantes lui transfèrent le fluide vital d'un adversaire : *Tentacules assoiffés (niv. 17)*
- Quand elle disparaît dans les brumes tel un songe : *Trombe invisible (niv. 3)*, *Bond du sorcier (niv. 10)*, *Furtivité excédante (niv. 16)*
- Quand elle emmène l'esprit d'un adversaire dans les rêves : *Mélasse spirituelle (niv. 7)*, *Malédiction de la brume d'or (niv. 15)*
- Quand elle enferme l'ennemi dans une gangue de glace : *Malédiction du givre noir (niv. 9)*

LE ROI SORCIER, D'ANGMAR

Le plus puissant des neufs rois humains à avoir été séduit par Sauron, le roi-sorcier d'Angmar est le terrible chef des Nazgul. Il corrompt l'énergie vitale de ses ennemis et sa simple présence terrorise et paralyse. Même Gandalf le redoute !

Option : Sorcier dévastateur

Pacte : Pacte infernal

Voie paragonique : Voleur de vie

Caractéristiques majeures : Force, Constitution, Intelligence

Compétences principales :

- Pour avoir passé une vie à étudier la magie : Arcane
- Et une seconde au service d'un dieu : Religion
- Pour briser le moral adverse en jouant de sa légende : Intimidation

Talents :

- Pour manier son gros fléau : Maniement d'arme : fléau d'armes lourd
- Pour porter une grosse armure : Port d'armure mailles, écailles, harnois

Pouvoirs :

- Souffrir peu pour faire souffrir beaucoup : *Marché du sorcier (niv. 17)*
- Quand il devient un spectre intangible : *Volée d'ombre (niv. 10)*, *Manteau d'ombre (niv. 16)*
- Quand il pousse un cri dévastateur et terrifiant : *Hurlement du destin (niv. 7)*
- Quand il tourmente l'âme de son adversaire : *Nécrose de l'âme (niv. 13)*
- S'il veut que le feu de la terre enveloppe ses ennemis : *Éruption toxique (niv. 5)*, *Nuée de feu (niv. 15)*

8 LE VOLEUR

TASLEHOFF RACLE-PIEDS L'INTRAÉPIDE



Kender, et donc kleptomane, Tassehoff ne craint rien et est curieux de tout. Qu'il se dissimule avec espièglerie, qu'il explore imprudemment ou qu'il se lance inconsciemment au combat, tout lui réussit toujours et rien de mal ne lui arrive.

Option : Voleur fourbe

Voie paragonique : Maître de l'infiltration

Caractéristiques majeures : Dextérité, Charisme

Compétences principales :

- Pour n'être vu que quand il le souhaite : Discrétion
- Pour faire avaler les couleuvres les plus improbables : Bluff
- Pour faire les poches du premier qui passe : Larcin

Talents :

- Pour bénéficier d'une chance insolente : Habileté halfeline
- Pour utiliser la taille de ses adversaires contre eux : Perdu dans la foule, Petit pas
- Pour profiter des avantages de combat pour esquiver les coups : Avantage défensif
- Pour punir l'ennemi pour sa lenteur : Saisir l'instant

Pouvoirs :

- Quand il fait en sorte que l'adversaire ne sache plus où donner de la tête : *Mordant du Fourbe (niv. 3)*, *Déluge de feintes (niv. 19)*
- Il est par terre, il y reste ! : *Achever le blessé (niv. 15)*
- Deux p'tits coups et puis s'en va : *Passage du cyclone (niv. 13)*
- Quand les ombres le dissimulent : *Spectre furtif (niv. 2)*, *Caméléon (niv. 6)*, *Foulée d'ombre (niv. 10)*, *Cachette en or (niv. 16)*

Tassehoff Racle-Pieds est issue de la saga Lancedragon, dont le premier livre *Dragons d'un crépuscule d'automne* a été écrit par Margaret Weis et Tracy Hickman.

Altair est le héros du jeu vidéo *Assassin's Creed* d'Ubisoft.

ALTAÏR, FLÉAU DES TEMPLIERS

Maître assassin déchu, Altaïr règne incognito sur les toits et les rues de Jérusalem et de Damas, traquant ses proies. Lorsqu'il choisit de se révéler, c'est dans une explosion de coups sournois et mortels ! Puis il disparaît à nouveau, laissant ses victimes raides mortes et les témoins pantelants.

Option : Voleur brutal

Voie paragonique : Assassin de l'ombre

Caractéristiques majeures : Dextérité, Force

Compétences principales :

- Pour passer pour un érudit en prière : Bluff
- Pour échapper aux gardes qui le coursent : Athlétisme, Acrobatie
- Pour connaître la ville comme sa poche : Connaissance de la rue

Talents :

- Pour être toujours prêt à frapper : Arme en main
- Pour grimper aux murs de la ville comme un singe : Grimpeur confiant
- Pour sauter d'un toit à l'autre : Sauter en longueur
- Pour faire tout cela comme si de rien n'était : Athlète agile
- Parce que, quand même, il sait se battre à l'épée : Maniement des armes *

Pouvoirs :

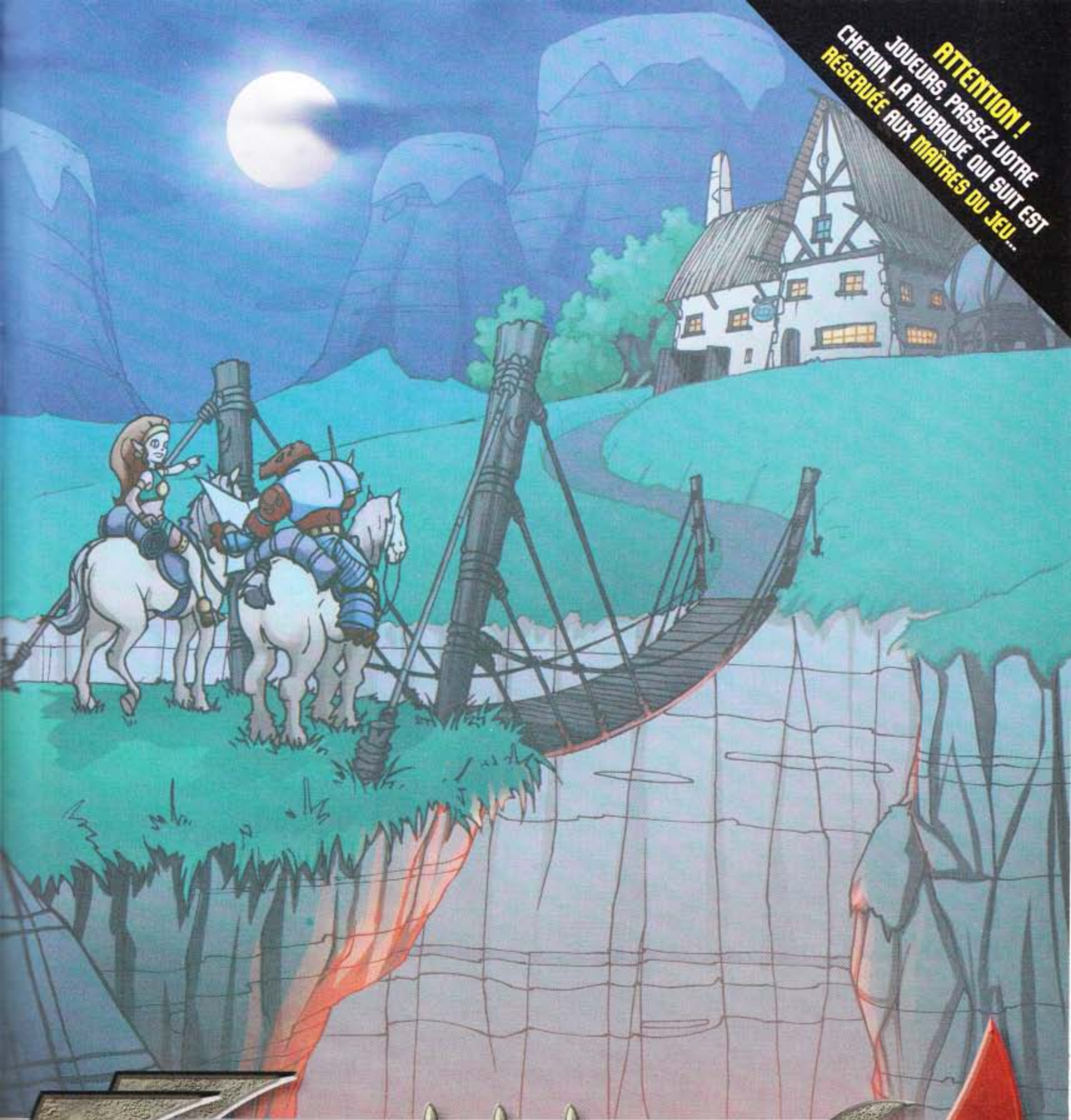
- Quand il attrape l'ennemi pour mieux le planter : *Supplice du garrot (niv. 15)*, *Etreinte armée (niv. 17)*
- Quand il riposte sans que l'ennemi voie le coup venir : *Mords-toi la queue (niv. 13)*, *Queue du dragon (niv. 17)*
- Quand il prépare l'adversaire au coup fatal : *Petit somme (niv. 9)*
- Quand il projette ses ennemis les uns sur les autres : *Adversaire volant (niv. 19)*
- Quand il bondit de prise en prise sur les murs : *Grimpette (niv. 6)*

* : Bon, on l'a mis pour la frime, mais rappelez-vous que les pouvoirs de voleur ne marchent pas avec une telle arme.



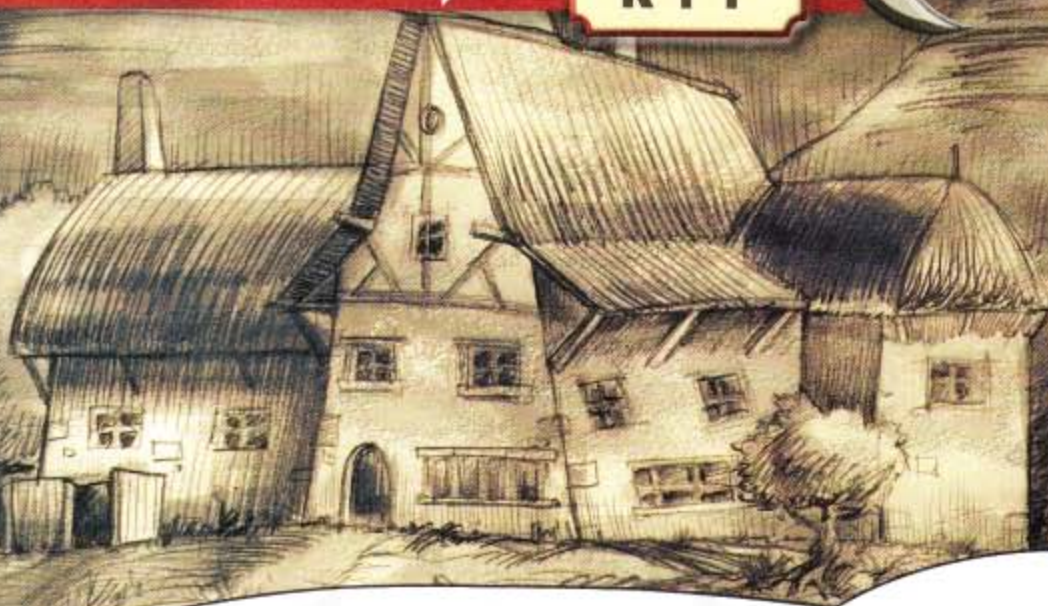
Gil Morice 3

ATTENTION !
JOUEURS, PASSEZ VOTRE
CHEMIN. LA RUBRIQUE QUI SUIT EST
RÉSERVÉE AUX **MAÎTRES DU JEU**...



LES MAÎTRES DU JEU

Vous, les maîtres, c'est le moment de faire chauffer les dés. On commence de façon un peu classique par une auberge, mais **UNE AUBERGE PAS COMME LES AUTRES** P.52. Ensuite, on vous livre **QUELQUES CONSEILS DE VÉTÉRANS** P.58 pour épater vos joueurs. Après, c'est le grand jeu : **LE SCÉNARIO OFFICIEL DU D&D GAME DAY 2008** P.66 et une expédition sous-marine qui tourne mal pour **POLARIS** P.60.
Bon jeu !



L'AUBERGE DU SANS-RETOUR

**L'AUBERGE DU SANS
RETOUR, UN ENDROIT OÙ
IL FAIT BON REVENIR !
UNE AIDE DE JEU POUR
TOUS VOS JEUX DE RÔLES
MÉDIÉVAL PRÉFÉRÉS**

L'auberge du Sans-retour est un havre de paix pour les voyageurs exténués. Dernier lieu civilisé avant les terres sauvages, c'est un établissement prospère, réputé pour ses spécialités étonnantes et sa clientèle bigarrée.

Une halte obligée pour les aventuriers en route vers la gloire !

Cette aide de jeu décrit une auberge prête à jouer avec ses PNJ, ses rencontres et ses événements originaux. L'auberge du Sans-retour est conçue pour remplacer n'importe quelle auberge dans votre univers médiéval-fantastique. Elle peut être facilement réutilisée comme auberge générique, simplement en changeant les noms et en écartant les PNJ déjà rencontrés.

PRÉSENTATION DES LIEUX

A LIRE AUX JOUEURS :

L'auberge se dresse au loin, imposante bâtisse de deux étages plantée au milieu des champs. Une petite maison, plus basse, s'appuie dessus. À côté, une grande écurie témoigne de la prospérité de l'établissement. Au-dessus de l'entrée, une enseigne représentant une écuelle et une fourchette indique le nom de l'établissement : l'auberge du Sans-retour.

1 L'écurie

A LIRE AUX JOUEURS :

Un garçon d'écurie s'affaire à panser les bêtes. Au fond, une stalle plus grande sert de grange à foin, une charrette y est garée.

Il est possible de passer la nuit dans le tas de foin en échappant à la vigilance de l'aubergiste. Sinon, le

personnage est réveillé à coups de bâton et chassé de l'auberge. Il est également possible de sauter du toit de l'écurie vers une fenêtre de l'étage.

2 Les alentours

A LIRE AUX JOUEURS :

Tout autour de l'auberge, l'herbe est haute et envahie par les ronces.

Il est possible de se cacher dans les hautes herbes, ou de grimper aux arbres pour s'introduire dans l'auberge par les fenêtres de l'étage.



3 La salle d'auberge

A LIRE AUX JOUEURS :

Vous ouvrez la porte et un chaleureux brouhaha vous enveloppe. L'odeur alléchante, la bière blonde et mousseuse, le feu crépitant, les conversations joviales... Instantanément, vos muscles se détendent, vos épaules et vos pieds oublient la fatigue du chemin.

Une foule animée occupe les tables placées devant l'estrade. Au-dessus de la cheminée, une monstrueuse tête de rapace semble surveiller la salle. D'autres trophées sont disposés tout autour de la salle.

Un personnage connaissant bien les monstres peut identifier les trophées : la tête de rapace est un ours-hibou. Il y a également une tête de worg, un scorpion géant, une vargouille et un serpent constricteur.

4 Le comptoir

A LIRE AUX JOUEURS :

Le comptoir est un peu moins bruyant. Ses clients, sagement assis sur des tabourets de toutes tailles, sont pendus aux lèvres de l'aubergiste.

Un gourdin et une arbalète lourde sont cachés sous le bar. Il est possible d'obtenir ici toutes sortes d'informations en posant les bonnes questions aux clients...et en leur payant la tournée !

CARTE DU SANS-RETOUR

Bisque d'ankheg	3 po
Châtaignes sauce berserker	1 pa
Duo de gelées	2 pa
Julienne de légumes et lianes	
chasseresses	1 po
Pétales de dryade	3 pa
Pommes de terre Zakharia	1 pa
Pot-au-feu d'ours-hibou	4 po et 5 pa
Potage de cocons d'araignée géante	1 po
Sorbet de langues d'aigle	3 po
Steak de sanglier sanguinaire	10 po
Terrine de bulette et baies sauvages*	
	100 po
Tournedos de tyrannosaure*	500 po

* dans la limite des stocks disponibles.

5 La cuisine

A LIRE AUX JOUEURS :

La table est couverte de victuailles et une femme est en train d'éplucher des légumes. Au mur sont accrochés toutes sortes d'ustensiles de cuisine, parmi lesquels un impressionnant assortiment de couteaux parfaitement aiguisés.

La femme est Hilda (cf. Galerie de portraits p.54). L'escalier mène aux quartiers de l'aubergiste et de sa famille. La porte en est verrouillée.

6 Les quartiers des servants

A LIRE AUX JOUEURS :

Cette pièce, austère mais bien tenue, sert sans doute de chambre aux servants.

Le garçon d'écurie et les deux servantes logent ici.



7 Le cellier

A LIRE AUX JOUEURS :

Toutes les richesses de l'auberge sont entassées dans cette pièce : deux énormes fûts de bière, des tonneaux de vins ainsi que quelques bouteilles rares.

La porte du cellier est verrouillée. Un connaisseur pourra repérer un tonneau de vin de lune (100 po) et deux bouteilles de sandragon. Le sandragon doit son nom à sa couleur pourpre et à son odeur de soufre. Cet alcool redoutable est distillé par les Drakéides et vendu 80 po la bouteille par les humains.

8 Le garde-manger

A LIRE AUX JOUEURS :

Saucisses, jambons et saucissons qui pendent du plafond, tonneaux de gibier salé ou fumé, fruits et légumes, bidons de laits : cette pièce est un paradis pour l'estomac affamé.

Le garde-manger contient l'équivalent de 200 jours de rations.

9 Dortoir

A LIRE AUX JOUEURS :

La pièce est nue et froide, et il faut supporter les ronflements des voisins. Mais pour ce prix-là...

Il est possible de fouiller cette pièce.

TARIF DES CHAMBRES

Dortoir (9)	3 pa par lit
Chambre double (10)	1 po
Grande chambre (11)	2 po
Chambre luxueuse (12)	4 po

10 11 12 Chambre

A LIRE AUX JOUEURS :

Simple, mais propre, cette chambre est le lieu le plus accueillant qu'il vous ait été donné de visiter depuis longtemps.

Il est possible de fouiller cette pièce.

13 Quartiers de l'aubergiste

A LIRE AUX JOUEURS :

Cette pièce n'est pas richement décorée, mais elle est spacieuse et accueillante. Les deux grands lits sont séparés par un paravent et une armoire ouvragée est placée contre un mur. Au-dessus de la petite cheminée, un cimenterre affûté comme un rasoir est accroché.

Le cimenterre est une arme magique. Ouvrir l'armoire nécessite de crocheter le cadenas qui la ferme. Elle contient deux potions curatives, une cotte de maille magique et 365 po.



GALERIE DE PORTRAITS

Les personnages les plus extravagants passent par l'auberge du Sans-retour. Voici quelques-uns de ceux que l'on peut y rencontrer. Naturellement, ces PNJ ne sont pas forcément tous présents en même temps. Vous pouvez parfaitement en conserver certains pour peupler une autre auberge basée sur cette aide de jeu.

L'aubergiste, Ogden

A LIRE AUX JOUEURS :

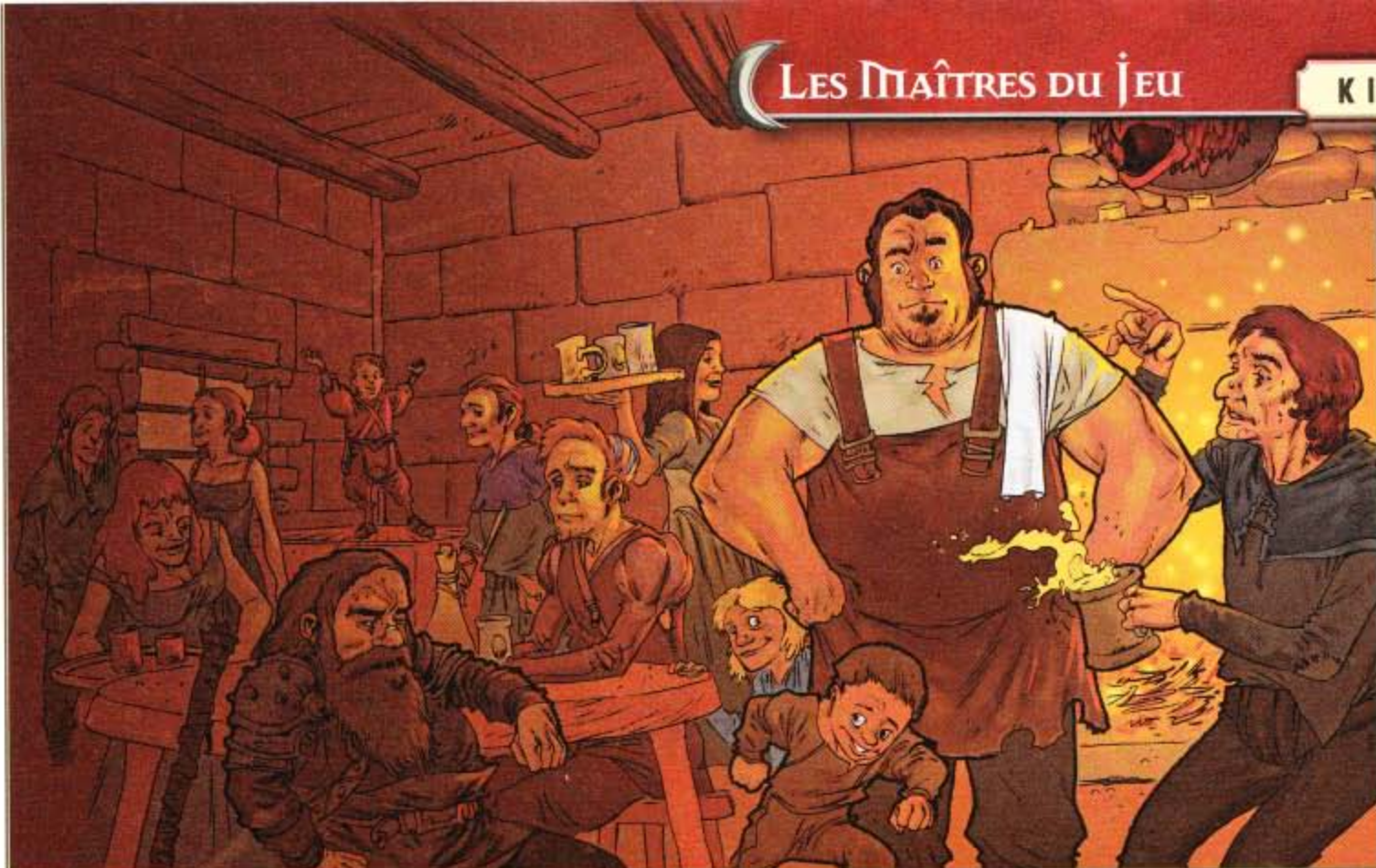
Derrière son comptoir, un colosse roux essuie une chope d'un air distrait. Il a des bras énormes et des mains comme des battoirs. Son regard s'anime soudain lorsqu'il remarque vos armes et vos vêtements fatigués et c'est d'un ton joyeux qu'il vous souhaite la bienvenue.

Ogden est un ancien aventurier qui s'est reconverti lorsqu'il a rencontré sa femme, Hilda. Il ne regrette pas son mariage, mais il est nostalgique de sa jeunesse tumultueuse. Bien qu'il s'efforce de le cacher, les discussions des clients ordinaires l'ennuient et il est toujours ravi d'évoquer avec des aventuriers les pays étranges qu'ils ont visités et les créatures qu'ils ont combattues. Il ne prend pas son métier très au sérieux. Hilda lui fait souvent remarquer qu'un aubergiste n'est pas censé offrir à boire aux clients sous prétexte qu'ils racontent de jolies histoires. Il y a encore quelques années, Ogden était un vaillant aventurier. Aujourd'hui, les années et l'embonpoint font de lui un guerrier de faible niveau.

FOUILLER UNE CHAMBRE

Contenu (1d20)

Pièce	1-10	11-16	17-19	20
Dortoir	Rien	Rien	1d6 pa	1d4 po
Chambre (10)	Rien	1d6 pa	1d4 po	1d8 po
Chambre (10), coffre	1d4 po	1d6 po, une arme	1d10 po, une gemme (50 po)	3d10 po, une potion
Chambre (11)	Rien	1d6 pa	1d4 po	une arme
Chambre (11), bureau	1d4 po	1d10 po, un parchemin	4d10 po, une potion	1d6 pp, trois potions
Chambre (12)	1d6 pa	1d4 po	1d10 po	1d4 pp
Chambre (12),	1d10 po	1d6 pp, une gemme (50 po), une arme de maître	1d10 pp, une armure magique, une potion	1d20 pp, un objet merveilleux de faible puissance



Hilda

À LIRE AUX JOUEURS :

Hilda est une petite femme énergique d'une quarantaine d'années. Sa voix autoritaire résonne dans la cuisine quand elle gronde une servante, mais un sourire lumineux vient aussitôt contredire son ton bourru.

Quinze ans après, Hilda a toujours ce regard volontaire qui a conquis Ogden dès le premier jour. Elle adore son mari, qui le lui rend bien. Elle sait cependant qu'il a sacrifié ses rêves de gloire pour elle et souffre de le voir perdu dans le passé. Pour apaiser la nostalgie d'Ogden, Hilda a appris à concocter des plats étranges provenant des contrées exotiques qu'il a visitées. Ogden montrant peu de disposition pour le métier d'aubergiste, c'est Hilda qui dirige réellement l'auberge du Sans-retour.

Iadora et Timus

À LIRE AUX JOUEURS :

Un garçon et une fillette de dix ans environ se poursuivent joyeusement en bousculant servantes et clients. À leurs cheveux roux, vous devinez qu'il s'agit des enfants des aubergistes.

Iadora et Timus sont les enfants d'Ogden et Hilda. Bercés depuis leur plus jeune âge par les récits héroïques des voyageurs, ils voient la vie comme un conte plein de héros, de belles princesses et de dragons à terrasser.



Le troubadour Milton Tournefeuille

À LIRE AUX JOUEURS :

Sur l'estrade, un halfelin séduisant, à la voix suave, tente vainement de se faire entendre par-dessus les conversations et le bruit des verres qui s'entrechoquent. Vêtu d'étoffes somptueuses, il semble plus adapté à la haute société qu'à la clientèle de l'auberge.

En effet, Milton est fait pour la vie de salon. Malheureusement, quelques maris jaloux l'ont contraint à quitter la ville. Il ne cache pas son dédain pour les

manières de son auditoire. Par respect pour son art, il poursuit toutefois son récital. Après tout, il ne désespère pas de faire comprendre à ces rustres la beauté du chant lyrique. Les regards appuyés de la clientèle féminine ne sont pas non plus pour lui déplaire. En outre, il espère découvrir ici les futurs héros d'une sublime épopée (cf. *L'étoffe des héros* p.56). Milton est un barde qui a bien roulé sa bosse. Ce personnage de faible niveau peut être considéré comme un voleur.

Les servantes Triss et Mélinda

À LIRE AUX JOUEURS :

Les servantes sont manifestement habituées à la clientèle peu raffinée de l'auberge : naviguant adroitement entre les mains baladeuses, elles distribuent choppes et claques avec une égale habileté.

Triss et Mélinda apprécient peu les manières cavalières des clients de l'auberge, mais elles aiment néanmoins leur métier : la paie est bonne et Ogden et Hilda les traitent presque comme si elles étaient leurs filles. Et elles ne désespèrent pas de séduire et d'épouser un riche voyageur...

Le garçon d'écurie

Tom

A LIRE AUX JOUEURS :

Le garçon d'écurie est un jeune demi-elfe au regard fuyant. Il panique dès qu'on lui adresse la parole et semble bien plus à l'aise avec les animaux qu'avec les gens.

Tom est heureux ici : l'aubergiste qui l'a recueilli respecte son isolement et le laisse s'occuper des bêtes.

Le marchand

Yoren

A LIRE AUX JOUEURS :

Le marchand est un individu chaleureux, au regard direct. Il est difficile cependant de dire si cette attitude est sincère : quelque chose dans son maintien incite à la méfiance.

Le commerce de Yoren est florissant. L'auberge du Sans-retour est une étape de détente sur son itinéraire, mais il est toujours prêt à faire des affaires.

Le vieil ivrogne

Joshua

A LIRE AUX JOUEURS :

Un vieillard geint tout seul dans un coin de la salle. Sur son visage se lisent les ravages de l'alcool et les affres d'une longue vie de misère. Ses mains tremblent convulsivement et il empest l'alcool bon marché.

Joshua est un vieil habitué que l'aubergiste n'ose pas expulser. Il est prêt à tout pour un autre verre d'alcool.

Siegfried le bravache

A LIRE AUX JOUEURS :

Ce nain maussade promène sur son entourage un regard perpétuellement renfrogné, comme s'il en voulait au monde entier. Ce qui est peut-être bien le cas !

Siegfried est costaud et n'a peur de rien. Et il tient à ce que ça se sache : dès que des voyageurs arrivent, de préférence petits et maigrichons, il tente aussitôt de les intimider. Si les choses se gâtent, ce guerrier de faible niveau ne se dégonfle pas. Inuit' !

Le cambrioleur

A LIRE AUX JOUEURS :

Difficile d'imaginer un visage plus banal que celui-ci. Brun, de stature moyenne, habillé sobrement, c'est le genre d'individu qu'on oublie facilement.

Le cambrioleur a eu un trait de génie en choisissant de visiter l'auberge du Sans-retour : plein de riches marchands à moitié ivres et aucun représentant de la loi à plusieurs lieues à la ronde. Hélas, ce dernier point peut se retourner contre lui... (cf. Vol de nuit p.57).

Le cambrioleur porte une armure de cuir, des outils de voleur et des vêtements aux teintes sombres. C'est un voleur de faible niveau préférant la subtilité et la discrétion aux coups dans le dos.

ACTION !

L'auberge n'est pas seulement un lieu de repos et de détente. C'est aussi une mine d'opportunités pour les aventuriers. Les événements présentés ici permettent d'animer facilement un passage à l'auberge entre deux explorations souterraines. Comme pour la galerie de portraits, il est possible d'en conserver une partie pour les utiliser lors d'un autre séjour.

Une bagarre !

A LIRE AUX JOUEURS :

« Dis-donc, morveux, j crois que t'es assis à ma place. »

Les moyens de déclencher une bagarre ne manquent pas à l'auberge du Sans-retour : un PJ qui tient tête au bravache, une partie de dés qui dégénère, quelqu'un qui s'assoit où il n'aurait pas dû ou qui se montre trop familier avec une servante, etc...

Pour les besoins de la scène, considérez que chaque PJ doit affronter un soudard.

Une bagarre doit respecter une certaine éthique : pas d'armes autres que le mobilier de la salle et pas de sorts. Si un des participants déroge à cette règle, Ogden le menace de son arbalète. Il n'hésitera pas à s'en servir si nécessaire.

L'aubergiste intervient de toute façon au cinquième round. Il se jette alors dans la mêlée et commence à assommer les bagarreurs encore debout.

La charette

du marchand

A LIRE AUX JOUEURS :

« Une véritable affaire, messire ! Cette armure n'a presque pas servi. »

Le marchand peut commercer avec les PJ. Il dispose de 5 000 po de marchandises, l'objet le plus cher valant 1 000 po. Il possède également 1 000 po pour acheter ce dont les PJ veulent se débarrasser. Il conserve ses marchandises et son or dans un coffre piégé qu'il a transporté dans sa chambre.

L'étoffe des héros

A LIRE AUX JOUEURS :

Le barde s'interrompt brusquement, les yeux fixés sur vous. Puis, tout sourires, il saute de l'estrade et se dirige vers vous.

« Messire, cette stature majestueuse, ce regard fier et noble... Tout en vous trahit une destinée hors du commun. Et naturellement, il vous faudra un troubadour pour immortaliser vos innombrables exploits. »

L'œil exercé de Milton Tournefeuille ne le trompe jamais : les PJ sont de l'étoffe dont on fait les héros. Il tient enfin les sujets de son épopée ! Milton mène la vie dure aux PJ : il vide leurs réserves de vin millésimé parce que « les héros d'épopée boivent de l'hydromel ». Il jette des animaux venimeux dans leur lit parce que « les héros d'épopée sont toujours sur le qui-vive ». La liste est longue...

Les moyens ne manquent pas pour se débarrasser de lui : lui démontrer qu'un autre client est bien plus héroïque ou au contraire lui raconter une belle histoire, le ligoter avant de partir, lui faire avaler des somnifères, etc... Sans parler des méthodes plus radicales...

Vol de nuit

A LIRE AUX JOUEURS :

Vous découvrez, figé dans la lumière de votre torche comme un lapin devant un basilic, un individu engoncé dans un vêtement noir moulant. Il porte sur le dos un sac qui tinte lorsqu'il bouge.

Cet événement a lieu de nuit. Il peut intervenir lorsque les PJ fouillent les chambres de l'auberge ou lorsqu'ils dorment et se font cambrioler. Ils peuvent également patrouiller dans l'auberge à la demande de l'aubergiste qui a reçu des plaintes de vol.

Lorsque le cambrioleur est dans la même pièce que les PJ, ces derniers peuvent le repérer grâce aux compétences appropriées, qu'ils soient éveillés ou pas.

Si le cambrioleur est repéré, il tente de s'enfuir vers la fenêtre la plus proche. Si toutes les issues sont bloquées, il essaye d'acheter les PJ en leur offrant tout son butin (150 po). Si ceux-ci refusent, il se bat, mais se rend s'il est en péril.



La petite cuisine des horreurs

A LIRE AUX JOUEURS :

« Vous tombez bien ! Vous m'avez l'air de gens dégourdis, vous ne voudriez pas aller chercher quelques provisions pour moi ? »

Hilda n'a pas son pareil pour reproduire des plats exotiques avec des ingrédients de la région. Elle est toujours prête à payer une jolie somme pour les ingrédients originaux de ses recettes favorites.

Iadora et Timus ont disparu

A LIRE AUX JOUEURS :

Ogden est en train de vous raconter comment il a échappé à un couple de trolls des cavernes lorsque Hilda arrive en courant, les larmes aux yeux : « Ogden ! Iadora et Timus ont disparu ! »

Ogden tente de la rassurer, sans doute se sont-ils encore cachés pour échapper aux corvées. Hilda secoue la tête : ils ont emporté l'épée et la cotte de maille de leur père. Ogden, soudain très pâle, cherche quelque chose sous le comptoir. Il crache un juron et regarde Hilda : « Ils ont aussi pris l'arbalète. » Puis, se tournant vers la salle : « Mes enfants ont disparu ! Logis et couvert gratis pour ceux qui m'aideront à les retrouver ».

Iadora et Timus sont partis dans la forêt pour s'entraîner. Mais ils se sont enfoncés trop loin et se sont perdus, pénétrant par mégarde sur le territoire d'un couple de loups sanguinaires. Les prédateurs se sont aussitôt mis en chasse et ont acculé les enfants, qui se

sont réfugiés dans un arbre. Les clients se joignent à la battue. Après trois heures de recherches, toutefois, le crépuscule approche et une pluie glacée commence à tomber : un par un, les volontaires abandonnent. Bientôt, il ne reste plus que les PJ et Ogden, armé de son gourdin. Pour retrouver Iadora et Timus en pleine nuit, les PJ doivent tester leurs compétences de pisteur.



• **Si le test est raté :** alerté par un cri à glacer le sang, le groupe se rue vers le bruit. Une scène horrible attend les PJ : épuisé, alourdi par sa cotte de maille, Timus a basculé. Iadora l'a rattrapé de justesse, mais elle ne tiendra pas longtemps. Timus tombe à la fin du troisième round. Les worgs le prennent alors immédiatement pour cible si cela leur est possible. Les PJ doivent les vaincre avant ou grimper à l'arbre pour aider Iadora à le hisser.

• **Si le test est réussi :** les PJ détectent les traces des worgs. Le groupe force l'allure et arrive à l'arbre où sont perchés les enfants. En dessous, les worgs voient les PJ et les attaquent. À la fin du combat, les enfants sont sauvés. Il ne reste plus qu'à arroser ça avec une petite bière. Tournée générale !

Yoann Passuello



MAÎTRE DU JEU, UNE AFFAIRE D'XP ?

**VOUS AUSSI, VOUS
VOULEZ ÊTRE LE
MEILLEUR MJ
DU MONDE ?
SUIVEZ LE GUIDE...**

**Mon pouvoir est
sans limite !**

Maîtriser une
partie, c'est donner
l'impression de
maîtriser tout ce qui
s'y passe en toutes
circonstances. Il
faut en outre que
vous appreniez
à connaître vos
joueurs pour les
tenir en haleine.
Sinon, ils sortiront
leur deck de leur
JCC préféré ou se
mettront à parler
de la rareté de leurs
figurines.

Vous avez une idée de scénario,
de donjon particulièrement
vicieux, ou même d'un cadre
de campagne inédit et vous
attendiez la nouvelle édition
pour vous lancer. Ou bien vous
vous dites depuis un moment
que vous n'auriez pas géré
certaines situations comme
votre MJ qui décidément...
Sans commentaire. Bref, vous
voulez devenir MJ. La nouvelle
édition est le prétexte que vous
attendiez pour le faire savoir !
Dragon Rouge a quelques
conseils pour vous !
Eh ! Vous, les vieux routards qui
vous apprêtiez déjà à tourner la
page ! Lisez-les quand même,
vous serez surpris !

ÉLÉMENTAIRE, MON CHER ELMINSTER

Chers apprentis MJ, sachez qu'un scénario
se lit...au moins deux fois !
La première fois, vous prenez
connaissance de la trame. Vous lisez tout,
d'un bout à l'autre, pour vous familiariser
avec l'ensemble : dangerosité, histoire,
enjeux, trésors, etc... Cette première

lecture achevée, ne vous lancez pas tout
de suite dans une autre. Prenez votre
temps. Laissez passer quelques heures ou
quelques jours, puis relisez le scénario en
prenant des notes.

Soyez sans pitié avec votre bouquin :
surlignez les passages qui vous semblent les
plus importants. Annotez les endroits où
vous avez besoin d'un renvoi à une règle,
ou carrément de la règle elle-même. N'en
faites pas trop ou tout deviendra illisible !
Et quand tout ça est fini, préparez
des plans pour les joueurs, à l'échelle
des figurines que vous utilisez. C'est
indispensable pour les scènes cruciales !

CONNAÎTRE SES PJ COMME SES PNJ

Il suffit de se fabriquer un petit tableau
qui récapitule les valeurs importantes
des PJ. Il faut le remettre à jour après
chaque séance. Ainsi, en préparant la
prochaine partie, vous savez qui est
« monté de niveau », qui a de quoi
réussir sa sauvegarde et qui a une chance
dans les situations délicates. Cela vous
évite également de casser l'ambiance
en posant des questions à vos joueurs et
vous permet de savoir quand l'un d'entre
eux triche sur un jet de dé.

DEVANT OU DERRIÈRE ?

« Les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière l'écran », disait feu Gyga.

Oui, et non. Oui, car jeter ses dés violemment contre son paravent et prendre un air amusé, ou consterné, en lisant les résultats fait toujours son petit effet - surtout sur une action entreprise par un joueur qui n'a pas l'assentiment des autres.

Non, car il peut être utile de se mettre sur un pied d'égalité avec les joueurs, en posant la fiche d'un adversaire sur la table après avoir replié son paravent. Une fois cela fait, les caractéristiques et les chances de réussite des actions du protagoniste parlent autant qu'une bonne description !

SOLLICITER TOUT LE TEMPS TOUS LES JOUEURS

Il arrive qu'une situation isole un ou plusieurs joueurs, soit que certains personnages soient soudain derrière une cloison qui vient de les séparer du groupe, soit que certains PJ soient inadaptés à la situation. Dans ce cas de figure, nul ne doit sortir de l'ambiance ou du scénario car c'est là que la console de jeu sera allumée, les cartes sorties, etc... Tous les PJ doivent avoir quelque chose à faire. Au cours d'une action, il faut tous les interpellier dans la ronde

de l'initiative. Au pire, rajoutez des adversaires pour les PJ qui n'ont rien à faire, quitte à utiliser des monstres de niveau inférieur pour compenser le nombre réduit de PJ à occuper.

DONNER L'EXEMPLE

Si vous souhaitez que les PJ ne soient pas que des archétypes portés par des scores mais également des personnages de chair et de *roleplay*, il faut aider vos joueurs à devenir (un peu) des acteurs.



Ajoutez au scénario des saynètes pour chacun en introduction ou des interludes avec des PNJ importants ou non de l'histoire. Rien ne vaut une conversation d'auberge sur un événement de votre campagne ou d'un scénario récent pour donner envie à chacun de le commenter du point de vue de son personnage et donc d'interpréter celui-ci. Au détour des commentaires sur tel coup de hache ou tel sortilège, les joueurs introduiront naturellement des éléments narratifs si vous faites de même.

Ainsi, l'aubergiste ne doit pas se contenter de servir à boire, mais aussi donner son opinion et surtout interpellier les PJ : « Moi, ce que j'en dis. Vous êtes pas de mon avis ? »

RIEN NE REMPLACERA JAMAIS L'EXPÉRIENCE

Si vous avez un doute après une partie, le mieux est encore d'en discuter avec vos joueurs. Ces derniers apprécieront que vous les associez à certains de vos questionnements. Est-ce que la règle qui posait problème la dernière fois est équilibrée ou pas ?

Le mot de la fin quant à son application vous appartient car c'est vous le MJ.

En revanche, l'ensemble des paramètres pour l'apprécier peut vous échapper. Surtout qu'il est possible que vos joueurs l'adorent sans que vous compreniez pourquoi. Or c'est à vous d'arbitrer le jeu pour que tout le monde s'amuse.

Et c'est bien cela que vous devez garder à l'esprit. Si tout le monde passe un bon moment, vos joueurs en redemanderont. Vous aurez alors le « pouvoir ultime » et serez indiscutablement le maître de tous les donjons !

Régner par la peur

Interroger un joueur sur l'une de ses caractéristiques alors qu'il sait que vous les connaissez instille le doute dans son esprit. Pourquoi me demande-t-il ça maintenant ? Cette question en tête, le joueur s'inquiète pour son alter ego. Et si ce n'est pas le cas, soyez sûr que ces personnages Bons s'inquiètent pour lui et que les Mauvais se réjouissent à l'idée de lui prendre un objet magique convoité depuis quelques parties.



Sébastien Célerin



PAS DE PAUSE PENDANT LE TRAVAIL !

POLARIS

NIVEAU : DÉBUTANT

NB PERSONNAGES : 5

DURÉE : 8 H

ENQUÊTE : 50

ACTION : 50

Pas de pause pendant le travail ! est un scénario pour joueurs et MJ débutants. Sa première partie se déroule dans la cité fluctuante d'Équinoxe. Puis les PJ embarqueront à bord d'un transporteur pour se diriger vers une ancienne mine qu'il leur faudra explorer.

À LIRE AUX JOUEURS : PRÉ-GÉNÉRIQUE

Tandis que des haut-parleurs d'un autre âge crachent un son inaudible, Dhary reprend son verre et avale d'un trait une nouvelle gorgée de cet alcool apprécié des pirates : la ravageuse. Meldan esquisse un sourire discret. Il attend que le liquide ambré cesse de brûler la gorge de son acolyte avant de l'inviter à poursuivre d'un signe de tête.

« Une fois le reste de l'équipage dans la station, j'ai cherché des engins et du matos à l'extérieur. Et là j'ai découvert des traces de véhicules sur le sol

sablonneux. Et, en fouinant un peu plus, j'ai pas mis longtemps à trouver cette pépite... »

Dhary exhibe fièrement sa « prise » sous le regard impassible de Meldan.

« Je croyais rêver... Mais non... Malgré le peu de lumière à cette profondeur, c'était bien une pépite et cela venait bel et bien de cette grotte. C'est à ce moment-là que le capitaine nous rappela à bord de la frégate : nous devions repartir d'urgence, une escadre de reconnaissance hégémonienne arrivait vers nous. »

Dhary revis littéralement le moment. Il fait signe à Philar l'Estrophié, le tenancier du bar Le Tangage, de lui resservir une ravageuse avant de reprendre son récit.

« Une fois revenus dans La Méduse, nous avons repris notre route au fond des océans à l'affût d'une autre proie. J'évitais de parler de ma découverte car je savais qu'un jour ou l'autre, je pourrais monnayer une telle information. »

Il adresse un sourire intéressé à l'attention de Meldan tout en jouant avec la pépite dans sa main calleuse.

« Alors, mon ami. Es-tu intéressé par ma découverte ?

- Bien sûr ! répondit Meldan.

- Bien, alors mon prix est de 25 000 sols ainsi qu'un tube à vie sur Équinoxe. Si tu es d'accord, les coordonnées de cette grotte sont à toi. »

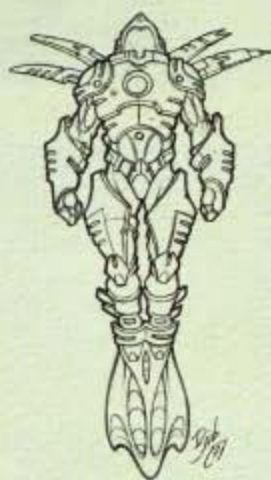
Meldan fait une pause l'air songeur et reprend :

« C'est entendu mais ce sera 10 000 sols tout de suite et le reste à mon retour, une fois l'information vérifiée.

- Très bien, mais attention de bien revenir ensuite car sinon ! ... Je ferai en sorte que mes amis de la confrérie te retrouvent.

- De même pour toi mon ami, ne t'amuse pas à me truffer car ceux qui ont essayé sont allés nourrir les poissons. »

L'affaire est ainsi conclue entre les deux hommes, Meldan reçoit les coordonnées et Dhary son avance de paiement. Peu après, le marchand quitte le bar.



INTRODUCTION

L'intrigue

Meldan est un marchand ayant réussi à tirer son épingle du jeu dans le souk d'Équinoxe et son commerce est florissant. Récemment, il a acquis les coordonnées d'une mine d'or sous-marine, abandonnée à cause des troubles qui animent la région. Il décide donc de mettre sur pied une équipe pour rendre opérationnelle la station attenante à la mine et redémarrer l'exploitation de cette dernière. Meldan utilise son réseau de relations pour engager des hommes dignes de confiance. Malheureusement, se faisant, il alerte la vigilance des **Pinces Crabes**, un groupe de contrebandiers sans foi ni loi. **Vilelm**, le chef des Pinces Crabes, décide d'en apprendre plus. Si Meldan est sur la piste d'un trésor, Vilelm le veut aussi !

Résumé du scénario

Meldan réunit les PJ pour les besoins de sa mission. Pour réussir celle-ci, il estime avoir besoin de :

- ♦ Un pilote qui les amènera à destination. Même si Meldan sait piloter son transporteur, il est toujours utile d'avoir un second pilote.
- ♦ Un docker spécialiste en armure de plongée. Ce n'est pas ce qui manque sur Équinoxe !
- ♦ Un géno-hybride qui pourra être très utile pour l'exploration de la grotte inondée. Fruit des recherches du Culte du trident, on peut facilement en trouver sur la station fluctuante. En revanche, Meldan aura toujours tendance à s'en méfier car ces individus, à un moment ou à un autre de leur existence, ont tous fait partie des services spéciaux du Culte.

♦ Un ancien pirate ou un ancien militaire ayant de bonnes aptitudes pour les plongées en eaux profondes. Comme il devra piloter la seconde armure de forage, il devra bien entendu connaître le maniement de ces engins.

♦ Le technicien. Celui-ci connaît déjà Meldan : les deux hommes sont en bons termes et ils ont l'habitude de travailler ensemble. Et puis on ne part jamais en voyage sans un technicien... c'est bien connu.

N'hésitez pas à expliquer clairement à vos joueurs qu'ils doivent s'arranger pour choisir des rôles qui correspondent aux besoins de Meldan. Vous pouvez tout à fait créer une autre équipe pour ce scénario mais gardez à l'esprit qu'il s'agit d'une mission qui, dans sa dernière partie, se déroulera dans une caverne inondée. Il faudra donc que les PJ puissent au moins piloter les armures de forage et être capables de se déplacer dans le milieu liquide. Une fois ce recrutement effectué, Meldan et les PJ partent pour la station. Ils rencontrent plusieurs embûches sur le chemin, pour finalement découvrir que l'installation est ravagée. Une fois qu'ils l'ont remise en état, ils entament l'exploration de la mine elle-même, mais la menace des Pinces Crabes plane toujours !

ACTE I : ÉQUINOXE

La torpille

Les PJ, menés par le technicien (s'il est là), rencontrent Meldan au bar La Torpille, au niveau 1 d'Équinoxe. C'est un établissement très apprécié des marins. L'ambiance y est chaleureuse mais des bagarres peuvent s'y déclencher pour un rien. Les notables et autres diplomates évitent de s'y trouver. Meldan les y attend à une table à l'écart des curieux. D'un naturel méfiant, il effectue un contrôle de routine de chacune des ID des membres du groupe, mais il n'a pas la possibilité de savoir s'il s'agit de vraies ou de fausses. Puis il leur explique qu'il ne peut leur révéler l'objectif de la mission : celle-ci est trop importante pour qu'il prenne ce risque. Ce n'est pas qu'il ne fasse pas confiance aux PJ, mais il ne veut pas qu'ils puissent parler sous la torture. Au mieux,

il peut leur expliquer que cela implique un voyage en sous-marin d'une semaine (aller-retour) et des sorties en scaphandre. Pour le temps de la mission, Meldan fournit :

- ♦ Un navire de transport : l'anguille
 - ♦ 2 armures de forage Vulcain (cf. *Polaris*, p. 342).
 - ♦ Suffisamment d'armures de plongée Nymph 1-A (cf. *Polaris*, p. 338-339).
- En ce qui concerne la paye, Meldan commence par proposer 10 000 sols par PJ. Si ceux-ci négocient, il est prêt à offrir jusqu'à 15 000 sols. En toute hypothèse, il ne peut pas verser plus de 5 000 sols d'avance par PJ. Il est disposé à verser une prime consistante si la mission se déroule sans accroc et si les membres d'équipage se montrent particulièrement zélés. Un Pince Crabe écoute la conversation entre Meldan et les PJ. Il se fait le plus discret possible, mais si un joueur déclare faire attention aux clients, il a le droit à un test d'**Observation** pour repérer le contrebandier. Celui-ci n'entend pas tout, mais part avant la fin de la négociation et avertit Vilelm. Meldan laisse au groupe le temps de se préparer et lui donne rendez-vous le lendemain matin à 5h00 au poste d'appontage 2C-1, au niveau -1 de la station.

Équinoxe by night

Les PJ ont donc toute la nuit pour faire connaissance et profiter de cette soirée offerte par leur employeur. N'oubliez pas qu'ils sont dans un bar de marins et une bagarre est vite arrivée. Mais on peut aussi y entendre des histoires plus passionnantes les unes que les autres. Cela peut être l'occasion de lier des relations et des contacts qui sont des éléments importants dans le monde de *Polaris*. Bien sûr, les PJ ne sont pas obligés de passer la nuit au bar. Faites-leur découvrir Équinoxe ! Présentez-leur la vie dans cette gigantesque cité de 4 000 mètres de haut, un énorme octaèdre dont le niveau central mesure 4 kilomètres de côté. Utilisez pour cela le chapitre « Équinoxe » du livre de base de *Polaris*.

Les Pinces Crabes

Pendant que les PJ s'amusent, Vilelm ordonne à 4 **Pinces Crabes** d'en apprendre le maximum sur la mission de Meldan.



Les contrebandiers suivent les PJ et, une fois dans une zone plus tranquille, essaient de leur soutirer des informations. Si les PJ donnent les infos sans résister, tout ira bien, mais les Pincres Crabes pourront alors enquêter et retrouver seuls la station et la mine. Si les PJ refusent, ils les agressent, mais sans dégainer d'armes. C'est le moment de tester le système de combat ! Et cela en toute tranquillité, car une petite bagarre ne génère pas plus d'émoi que cela à Équinoxe. Après cette bagarre, les PJ peuvent ajouter ce groupe de contrebandiers à la liste de leurs ennemis. Ces derniers n'ayant aucune coordonnée, ils devront suivre le transporteur le lendemain. S'ils en parlent à Meldan, celui-ci fera tout pour éviter de se faire suivre pendant le voyage.

Le départ

Le lendemain matin les PJ prennent place dans le transporteur de Meldan : *L'anguille*. Celui-ci embarque avec eux, et ne leur indique que les coordonnées de la première étape. Le transporteur peut contenir 10 personnes dont 2 pilotes. Il est également doté d'une soute assez importante pour contenir de la marchandise et les armures dont les PJ ont besoin pour la mission.

ACTE II : LE VOYAGE

Rockhall

Pour que ce voyage puisse commencer, il faut bien entendu d'abord quitter Équinoxe et ce n'est pas aussi simple que ça. La cité flottante est entourée d'un étrange flux thermique. Ce dernier est le résultat de la convergence de différents flux qui forment un véritable écran de protection pour la cité, quasi infranchissable. Ainsi lorsque *L'anguille* se détache de la station d'arrimage, il doit se diriger vers un poste d'attente afin de patienter le temps qu'un passage s'ouvre dans le flux. Une fois une poche apparue, le transporteur peut l'emprunter pour quitter le seuil de Rockhall. Décrivez le flux aux joueurs, et exigez un test de **Pilotage (Navire léger)** (0) de la part du pilote.

Votre mission, si vous l'acceptez...

Après une journée de voyage, *L'anguille* atteint les coordonnées données par Meldan. Celui-ci annonce alors au groupe l'objectif réel de la mission : voyager jusqu'à une mine abandonnée, remettre en état la station et reprendre l'exploitation de la mine, si possible. À présent les personnages connaissent la véritable raison de leur voyage. La bonne nouvelle est que si l'expédition est profitable pour le marchand, il y aura une prime conséquente. Le groupe peut reprendre son voyage, direction une plaine sous-marine à trois jours de mer plus au nord.

C'est pas l'homme qui prend la mer

Ce voyage est l'occasion pour vous de présenter à vos joueurs l'ambiance dans un espace restreint. Faites-leur découvrir ce que l'on peut ressentir quand on est coincé dans un transporteur, à la merci des gros prédateurs comme les requins à plaques tandis que la pression fait craquer la structure du navire. À chaque jour de voyage, confrontez-les à l'un des événements suivants, dans l'ordre de votre choix :

- ✦ **Avarie à bord du navire** : un des PJ doit sortir du navire et effectuer des réparations sur la coque. Il faut pour cela réussir un test de **Mécanique (Navires/Chasseurs sous-marins)** (-3).
- ✦ **Contrôle !** : une frégate de Veilleurs accoste le navire et passe l'équipage en revue. Si les PJ ont de fausses ID ou de l'équipement illégal, il faudra la jouer fine.
- ✦ En outre, si le transporteur est suivi par les **Pincres Crabes**, les PJ peuvent repérer celui-ci grâce à la compétence **Analyse sonscan**. S'ils les repèrent, ils peuvent tenter de les semer ou de les affronter immédiatement. Bonne chance !

Après ces trois jours de voyage, avec plus ou moins de désagréments, les PJ arrivent aux coordonnées données par Meldan. La station à environ 9 000 m de profondeur, à proximité d'une côte rocheuse et tourmentée.

ACTE III : AU BOULOT !

Reco !

Avant d'approcher de la station avec *L'anguille*, Meldan demande à au moins deux plongeurs (hybrides ou non) d'aller faire une reconnaissance des lieux. Pendant ce temps, le petit navire restera posé sur la plaine abyssale en mode passif.

Les alentours de la station sont assez dégagés et, à part quelques rochers sur la plaine abyssale, il n'y a pas grand-chose pour se mettre à couvert. La station, de type modulaire, est plaquée à une paroi rocheuse qui se perd dans les ténèbres de l'océan. Sans plus d'indications, les PJ ne peuvent pas trouver la grotte. Il n'y a pas âme qui vive à l'extérieur et il est peu vraisemblable qu'il y ait des êtres vivants à l'intérieur : pas de lumière, les machines sont hors fonction. Pendant qu'ils approchent de la station ou inspectent les environs, les PJ sont repérés par **1 serpent-murène** (cf. *Polaris*). Dès que les plongeurs sont suffisamment loin du transporteur, celui-ci les attaque. Si ni les plongeurs ni l'équipage ne faisaient attention, les plongeurs sont surpris.

Une fois le serpent-murène neutralisé, les PJ peuvent s'intéresser à la station. Celle-ci est composée des modules superposés suivants (décrits de haut en bas) :

- ♦ **Centre de contrôle** : actuellement hors service mais non inondé.
- ♦ **Quartiers** : contient aussi l'infirmerie. Il n'est pas inondé.
- ♦ **Atelier** : composé de plusieurs secteurs qui peuvent être isolés les uns des autres, il est inondé.
- ♦ **Machineries** : composé de plusieurs secteurs qui peuvent être isolés les uns des autres, il est inondé.
- ♦ **Hangar** : c'est ici que se trouve l'unique sas d'accès à la station. Il n'est pas inondé mais sans énergie, pas moyen d'ouvrir le sas. Il faut le réalimenter en énergie à l'aide de *L'anguille*.

Travail d'équipe

Une fois que les plongeurs sont revenus et ont fait leur rapport à Meldan, celui-ci demande au pilote de se diriger vers la station pour s'arrimer au hangar. Le marchand ordonne à l'équipe de remettre en état de



marche le sas d'accès. Cela nécessite plusieurs étapes. Un personnage peut les énoncer en réussissant un test de **Mécanique (Générateurs/Système de survie) (+5)** ou de **Génie technique (Architecture/Génie civil) (+5)**. En cas d'échec, Meldan peut les indiquer aux PJ.

- 1 Ceux qui peuvent se mettre en armure : lorsque l'énergie du transporteur sera transférée à la station, les systèmes de survie du navire ne fonctionneront plus aussi bien.
- 2 Deux plongeurs doivent raccorder le générateur du transporteur à celui du hangar en réussissant un test de **Manœuvres sous-marines (-3)**.
- 3 Un plongeur doit utiliser la console du générateur du hangar pour redémarrer celui-ci en réussissant un test de **Mécanique (Générateurs/Systèmes de survie) (-3)**.

L'intégralité du processus dure entre deux et trois heures. Cela fait, le générateur du hangar redémarre

et n'a plus besoin d'être raccordé à celui du transporteur. Cependant ce premier chantier ne permettra que de remettre en fonction le sas principal et d'accéder au Hangar.

Une fois dans le Hangar, Meldan expliquera ce que les PJ devront faire durant les jours qui viennent :

- ♦ Accéder au centre de commande ;
- ♦ Remettre la station en état de marche ;
- ♦ Explorer la grotte.

Accéder au centre de contrôle

Pour cela, il faut passer par chaque niveau, y compris ceux inondés. Ces derniers ne subissent pas la même pression qu'à l'extérieur de la base. Bien que la structure ait été fragilisée par les dommages subis lors d'une attaque pirate, elle n'a pas cédé. Une fois arrivés au sec au niveau des logements, et avant de pouvoir retirer leurs tenues, les personnages sont confrontés à une petite communauté de **5 rats-lynx** (cf. *Polaris*) Ces

ignobles créatures ont réussi à survivre grâce aux réserves de vivres mais aussi aux cadavres des ouvriers.

Une fois les rats vaincus, les PJ peuvent accéder au centre. Là, ils découvrent les corps du chef de station et de ses officiers. Tous les appareils de ce secteur sont en parfait état de marche mais doivent être alimentés en énergie.

Remettre la station en état de marche

Avant d'explorer la grotte, Meldan veut faire de la station une base opérationnelle. Cela n'est pas une mince affaire. En effet, il faut effectuer plusieurs étapes, qui requièrent chacune une journée de travail de toute l'équipe :

- ♦ **Évacuer l'eau** : les PJ doivent remettre en état de marche les pompes de la station grâce à un test de **Mécanique (Générateurs/Systèmes de survie) (0)**. Ils doivent ensuite surveiller que celles-ci fonctionnent et réparer les quelques avaries qui se produisent pendant la vidange de la station.

- ♦ **Vérifier l'étanchéité et colmater les micro-fissures restantes** : en effectuant une exploration

minutieuse des deux modules inondés et en réussissant un test d'**Observation (-5)**, il sera possible de découvrir à deux endroits des parois fragilisées par ce qui semble être des tirs. La fragilisation de ces parois a créé des micro-fissures qui sont responsables de l'inondation de ces niveaux. Cela date de quelque temps déjà et pourra être réparé en accédant aux ateliers et en se servant du matériel s'y trouvant pour isoler les secteurs fragilisés.

- ♦ **Exterminer tous les rats-lynx** : inutile de gérer cela comme un combat. Un test de n'importe quelle compétence de **Combat (-5)** suffit pour se débarrasser de cette vermine !

Explorer la grotte

Une fois la station réparée, Meldan se sent suffisamment en confiance pour entamer l'exploration de la grotte. Il emmène avec lui au moins 2 PJ, mais les autres peuvent venir aussi. Grâce aux indications de Dhary, Meldan trouve l'entrée de la grotte. Si les PJ n'y pensent pas, il envoie la moitié d'entre eux en reconnaissance. C'est une bonne idée, car un couple de **congres-tueurs** (cf. *Polaris*) a élu domicile dans cette anfractuosité bien

assez grande pour eux.

Lorsque les PJ s'approchent de la grotte, le mâle passe à l'attaque. La femelle se joint à lui s'il est mis en difficulté. Les deux créatures tentent alors de fuir. Meldan, de son côté, ne prend pas part au combat. Il appelle cependant des renforts si des PJ sont restés à la station. Si les PJ tentent de fuir, les congres-tueurs les poursuivront jusqu'à cette dernière. Ne pouvant forcer l'accès de celle-ci, ils retourneront à leur repaire jusqu'à la prochaine visite des PJ.

Une fois les congres-tueurs neutralisés, les PJ peuvent commencer l'exploration de la caverne. Au fond de celle-ci, ils découvrent un éboulis, sans doute provoqué par les congres. Il faut dégager les rochers pour continuer l'exploration. Si les PJ disposent d'explosifs, ils peuvent tenter un test d'**Explosifs (0)**. Sinon, ils doivent bouger les rochers eux-mêmes avec un test d'**Athlétisme (-5)**. De l'autre côté des éboulis, les PJ découvrent un incroyable gisement d'or. De magnifiques veines courent le long des parois de la grotte. Meldan demande alors aux PJ de débiter l'extraction : il faut remplir les soutes du transporteur ! Ensuite, il leur ordonnera de faire ébouler à nouveau la caverne. Il faut procéder comme pour la déblayer.

Les Pincres Crabes attaquent !

Les Pincres-crabes sont de retour aux commandes de leur navire. Il sont 25 et ils ne sont pas contents. Cette scène se produit à un moment différent, selon le résultat des rencontres précédentes entre les PJ et les Pincres Crabes.

- ♦ Si les PJ ont attaqué et détruit le sous-marin des Pincres Crabes plus tôt dans le scénario, elle ne se produit pas ;
- ♦ Si les PJ ont semé le sous-marin des Pincres Crabes pendant le voyage, les contrebandiers attaquent au moment où les PJ ressortent de la caverne avec l'or ;
- ♦ Dans tous les autres cas, les Pincres Crabes attaquent pendant que les PJ sont occupés à remettre en état la station.

Quel que soit le moment où ils attaquent, les Pincres Crabes ne sont pas là pour faire un carnage. Ils exigent d'abord la reddition des PJ. Si ces derniers refusent, les Pincres



Crabes tentent de mettre hors d'état *L'anguille*. Puis ils passent à l'abordage de la station et tentent de faire prisonniers les PJ ; c'est Vilelm qui mène l'assaut. Il veut connaître le secret de la mine !

ÉPILOGUE

Une fois le transporteur chargé, Meldan fait mettre la station en veille, puis demande au pilote de retourner à Équinoxe. Le voyage se déroulera sans encombre et les joueurs peuvent déjà marquer leur paye sur leur fiche de personnage. Si les PJ se sont montrés particulièrement efficaces, ils gagneront chacun 10 000 sols de plus. En outre, Meldan est désormais un contact de confiance pour les PJ. Si ceux-ci le désirent, ils peuvent poursuivre l'exploitation de la mine avec lui et même s'installer dans la station.

Si les PJ n'ont pas résisté à la tentation et se sont débarrassés de Meldan, ils sont désormais à la tête d'une petite fortune. Cependant, ils sont aussi aux commandes d'un transporteur volé, ce qui n'est pas toujours bien vu. Et sans les contacts du marchand, ils ne pourront tirer « que » 10 000 000 sols de leur cargaison. Bien mal acquis...

EXPÉRIENCE

Objectif	Expérience
Rester loyal à Meldan	1
Triompher des Pincres Crabes	1
Remettre la station en état	1
Découvrir le gisement	1
Garder l'emplacement de la station secret	1

L'ANGUILLE

L'anguille est un escorteur lightning (cf. *Polaris*) modifié pour servir dans les convois de Meldan.

Longueur : 71m	Diamètre : 7,5m
Tonnage : 2 435 tonnes	Structure : normale
Épaisseur moyenne de la structure : 112 mm de nano-acier	
Seuil critique moyen : 1 488	Armure moyenne : 850
Équipage : 2	Profondeur : - 16 000 mètres
Vitesse : 40 noeuds	
Module armement (Anti-explosion : +7) :	
Barillet lance-torpilles Mark 6 (124 torpilles)	
Armement divers : 1 batterie de 4 faisceaux anti-moléculaires lourds	
Complément : 8 passagers, et une soute spacieuse	
Coût de base : 525 millions de sols	

ANNEXES

Meldan

Meldan est un marchand ayant une bonne réputation sur Équinoxe. Il possède deux transporteurs, dont un de petite taille (qui est utilisé durant ce scénario). Si les PJ se montrent corrects avec lui, il saura leur rendre la pareille et ils pourront s'en faire un allié. C'est un ancien ouvrier, spécialisé dans les forages, qui a su tirer son épingle du jeu assez rapidement.

Compétences principales :

Combat armé, Commerce/trafic (informations), Connaissance d'Équinoxe, Éloquence/Persuasion, Manœuvre d'armure sous-marine, Pilotage (navires légers).

Les Pincres Crabes

Ces contrebandiers ont formé leur confrérie depuis deux ans environ. Même si à ce jour, ils n'ont pas réussi de gros coups, ils commencent à être connus sur Équinoxe car ils ramènent assez régulièrement des marchandises aux trafiquants de la cité. Les membres de ce groupe ne sont pas particulièrement violents, mais ils savent arriver à leurs fins sans pour autant tuer leurs victimes. Ils cherchent en premier lieu à intimider les personnages, avant de les menacer et de s'en prendre à eux. Ils ne sortiront pas d'armes tant que les PJ eux-mêmes n'en sortent pas. Et si les PJ se montrent très menaçants à leur tour, ils préféreront fuir. Si les PJ savent se montrer malins, ils peuvent s'en faire de bons alliés. Dans le cas contraire, ce seront des ennemis coriaces.

Vilelm, leur chef, est un ancien mercenaire. Blessé durant un assaut, il a décidé de se reconvertir dans un autre domaine qu'il connaît bien, celui de la contrebande.



LES PINCRS CRABES

FOR : 13/2	CON : 12/2	COO : 14/2
ADA : 15/2	PER : 13/2	INT : 9/0
VOL : 10/1	PRE : 11/1	

Modif dommages : +1

Réaction : 14

Résistance aux dommages : 1

Choc : 11/21

Compétences : Armes embarquées/Artillerie 7 ; Arts martiaux (lutte) 8 ; Athlétisme 8 ; Combat à mains nues 11 (domm. 1d6+1) ; Combat armé 10 ; Education/Culture générale 7 ; Intimidation 7 ; Discrétion/Filature 9 ; Furtivité/Déplacement silencieux 9, Pilotage (Navire léger) 10

Équipement : dague shark (1d10+3), vêtement épais (C/J/B ; Protection 3).

Grâce à sa réputation, mais aussi à l'argent qu'il a réussi à accumuler au cours de sa vie, il n'a pas eu de mal à recruter des hommes. Leur navire est un escorteur. Lightning. Contrairement à *L'anguille*, il n'est pas modifié, mais il est prêt au combat !

Laurent Buisson

LE MAUSOLÉE HANTÉ

DUNGEONS & DRAGONS

UNE AVENTURE POUR DES PERSONNAGES
DE NIVEAU 1. CE SCÉNARIO OFFICIEL A ÉTÉ
PROPOSÉ LORS DU GAME DAY MONDIAL
LE 6 JUIN !

Un elfe maléfisant entreprend
de sacrifier deux innocents afin
d'obtenir des pouvoirs dévastateurs.
Les héros parviendront-ils à
contrecarrer son terrible dessein à
temps ?

COMMENT UTILISER CETTE AVENTURE

Cette aventure présente quatre rencontres liées entre elles. Toutes se déroulent dans et sous une sinistre crypte surnommée le Mausolée Hanté.

Il est préférable que le MD ait lu l'aventure au préalable afin d'être familiarisé avec le texte. Les sections intitulées « Contexte », « Introduction » et « Synopsis » résument les tenants et aboutissants de l'aventure. Elles présentent également ce que les personnages seront amenés à faire. La section intitulée l'esprit d'ombre décrit un rebondissement intéressant qui permet aux personnages avisés de transformer un ennemi mortel en allié précieux.

COMMENT LIRE UNE RENCONTRE

Au début de chaque rencontre de cette aventure sont indiqués le niveau de la rencontre (qui permet de déterminer à quel point elle est difficile), ainsi que la récompense de PX (points d'expérience) attribuée au groupe d'aventuriers victorieux. Les rencontres dont le niveau est élevé rapportent plus de PX que celles dont le niveau est bas, mais sont également plus dangereuses. Une équipe d'aventuriers de niveau 1 triomphera d'une rencontre de niveau 1 sans trop de difficultés. Une rencontre de niveau 2 sera plus ardue et la rencontre finale peut représenter un véritable défi selon les adversaires présents. Lorsque les PJ sortent vainqueurs d'une rencontre, le groupe se partage la récompense de PX indiquée. Par exemple, si une équipe de cinq personnages triomphe d'une rencontre de niveau 1, chacun gagnera 100 PX (500 PX divisés par 5). La plupart des rencontres comportent un texte en italique à lire à voix haute. Il est conseillé de le lire au

moment indiqué (cela peut être au début de la rencontre ou bien après un événement particulier).

La section intitulée « Caractéristiques de la zone » décrit les éléments importants de la zone et les objets présents. La plupart de ces renseignements peuvent être révélés lorsque les joueurs posent des questions à leur sujet, mais il sera parfois indiqué de garder certaines informations secrètes.

Chaque rencontre précise également de quelle manière utiliser les monstres présents. Cette section explique le cas échéant les particularités du profil des monstres.

COMMENT LIRE LE PROFIL D'UN MONSTRE

Chaque créature de l'aventure est définie par un certain nombre d'éléments, présentés de manière spécifique.

Bien que chaque monstre du jeu soit différent, certaines caractéristiques clé fonctionnent de la même manière quelle que soit la créature.

La première ligne mentionne le nom du monstre, son niveau et son rôle. Par exemple, l'esprit d'ombre dans la

rencontre 1 est un Chasseur de niveau 4. Cela définit la manière dont il est susceptible d'agir en combat, ainsi que sa puissance (plus le niveau est élevé, plus le monstre est redoutable). Il n'est pas nécessaire de s'attarder sur cette information pour faire jouer l'aventure – chaque rencontre résume les tactiques des monstres. Toutefois, vous pouvez en apprendre plus sur les rôles des monstres dans le *Guide du maître*.

La ligne suivante indique la taille du monstre, son origine, son type et (entre parenthèses) son sous-type, s'il en a un. Vous n'aurez probablement pas besoin de ces informations pour faire jouer l'aventure. La récompense de PX pour la défaite du monstre est également indiquée sur cette ligne, mais elle est déjà incluse dans la récompense de la rencontre.

Ajoutez la valeur d'Initiative du monstre au d20 lancé au début du combat pour déterminer sa position dans l'ordre d'initiative.

La ligne Sens comprend une valeur de Perception (ajoutée au résultat d'un d20 lorsque le monstre tente de voir, entendre ou percevoir quelque chose), ainsi que les éventuels sens supplémentaires qu'il possède (ceux-ci sont décrits le cas échéant dans la rencontre).

Les points de vie (PV) du monstre représentent la quantité de dégâts que les personnages doivent lui infliger pour le vaincre. Cette valeur divisée par deux (arrondie à la valeur inférieure) correspond à la valeur de péril du monstre. Certains monstres agissent différemment lorsqu'ils sont en péril, et certains pouvoirs fonctionnent différemment contre des cibles en péril. Lors d'un combat, il est important de prévenir les joueurs lorsqu'un monstre est en péril, au cas où leurs personnages auraient des pouvoirs utiles dans ce cas (et aussi pour qu'ils sachent qu'ils ont presque vaincu le monstre).

Les défenses – de CA (classe d'armure), de Réflexes, de Vigueur et de Volonté – du monstre sont les valeurs à atteindre pour que les attaques des personnages le touchent.

La Vitesse du monstre représente le nombre de cases qu'il parcourt lors d'une action de mouvement normale. Plutôt que de se déplacer d'autant, un monstre peut choisir de se déplacer d'une case seulement : il se décale. Cela ne provoque pas d'attaques d'opportunité, contrairement au déplacement normal.

Un monstre possède également une ou plusieurs attaques. La description de chacune est précédée d'une icône qui indique de quel type d'attaque il s'agit :

† **Attaque de corps à corps.** Une créature peut utiliser une attaque de corps à corps contre tout adversaire dans une case adjacente. Certaines attaques de corps à corps sont indiquées par un † ; cela signifie que ce sont des attaques de base et qu'elles peuvent être employées pour des attaques d'opportunité, des charges, ou chaque fois que le monstre doit effectuer une attaque de base de corps à corps.

➤ **Attaque à distance.** Un monstre peut employer une attaque à distance contre tout adversaire situé dans la portée indiquée pour l'attaque. Effectuer une attaque à distance autorise les adversaires adjacents à faire des attaques d'opportunité (pour plus de détails sur les attaques d'opportunité, voir « Actions de combat » dans le chapitre 9 du *Manuel des joueurs*). Certaines attaques à distance sont indiquées par un ➤ ; cela signifie que ce sont des attaques de base et qu'elles peuvent être employées à chaque fois que le monstre doit effectuer une attaque de base à distance.

⚡ **Attaque de proximité.** Une attaque de proximité représente une éruption d'énergie ou de tout autre effet projeté depuis l'attaquant. Elle affecte chaque créature (amie ou ennemie) située dans l'aire d'effet. Une attaque de proximité est soit une explosion (qui affecte toutes les créatures situées à portée, indiquée en cases), soit une décharge (qui affecte toutes les créatures dans un cube adjacent, d'une longueur, largeur et hauteur égales au nombre de cases indiqué).

✱ **Attaque de zone.** Une attaque de zone provoque un effet magique qui opère dans une zone autour d'un point éloigné. Toutes les attaques de zone dans cette aventure sont des explosions, ce qui signifie qu'elles affectent tout ce qui est situé dans la case ciblée et dans la portée, indiquée en cases, depuis la case ciblée. (Cela fonctionne exactement comme une explosion de proximité, à la différence que l'origine de l'explosion n'est pas l'attaquant mais une case choisie par celui-ci.)

Après l'icône figure le nom de l'attaque (tel que « Toucher d'ombre »). Entre parenthèses sont précisés l'action nécessaire pour recourir à cette attaque (généralement une action simple) et combien de fois elle peut être utilisée par le monstre. Une attaque « à volonté » peut être employée autant de fois que le monstre le souhaite (tant qu'il peut dépenser l'action nécessaire). Une attaque « de rencontre » ne peut être utilisée qu'une fois par rencontre. Un monstre qui survit à une rencontre retrouve l'usage de toutes ses attaques de rencontre après cinq minutes de repos (exactement comme les personnages-joueurs).

Certaines attaques « de rencontre » comportent une mention « recharge » suivie d'un nombre. Un monstre qui a utilisé un pouvoir de ce type jette 1d6 au début de chacun de ses tours. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre indiqué pour la recharge, le monstre retrouve l'usage de ce pouvoir comme s'il s'était reposé. La seconde ligne de la description de l'attaque indique le modificateur à l'attaque (la valeur qui est ajoutée au résultat du d20 lorsque le monstre utilise cette attaque) et la défense à laquelle comparer le résultat, ainsi que l'effet en cas de réussite. Cet effet indique généralement la quantité et la nature des dégâts infligés (tel que 2d6+2 dégâts nécrotiques). Un ou plusieurs autres effets spécifiques peuvent également être décrits. Chaque monstre a un alignement et certains peuvent parler et comprendre une ou plusieurs langues. Si un monstre est particulièrement doué dans une ou plusieurs compétences, celles-ci sont mentionnées ensuite, avec le modificateur total pour leurs tests.

Enfin, les caractéristiques du monstre sont présentées, chacune suivie de son modificateur de base et de son modificateur total entre parenthèses. Vous n'utiliserez probablement ni la valeur de caractéristique ni son modificateur de base. En revanche, vous pourriez avoir besoin du modificateur total (qui inclut la moitié du niveau du monstre, comme pour tous les tests) au cas où le monstre devrait faire un test pour une compétence qui n'est pas indiquée au-dessus. Par exemple, si l'un des mercenaires hobgobelins de la rencontre 2 est amené contre toute attente à

faire un test d'Intuition, vous utiliserez son modificateur total de Sagesse (le nombre entre parenthèses après la valeur de Sagesse).

En complément de ces caractéristiques de base, d'autres informations secondaires peuvent figurer dans un profil. Elles sont généralement décrites dans la rencontre. Pour plus de renseignements, il est toujours possible de consulter les glossaires des livres de règles.

Le *Bestiaire fantastique* expose plus en détail la manière de lire un profil.

CONTEXTE

En ces temps troublés, le monde est une vaste mer de ténèbres, et lorsqu'un point de lumière apparaît, il disparaît bien vite dans le sillage d'un perpétuel danger. Il ne reste rien des puissants empires de jadis, qui régnaient sur ces vastes territoires et apportaient paix et prospérité aux peuples civilisés. Telle est la malédiction des empires, qui portent en eux les germes de leur propre pourrissement, les ferments de leur marasme et de leur fatal effondrement. Aucun cas n'est plus représentatif que celui de Bael Turath, l'empire humain qui fit un pacte avec les Neuf Enfers et vit naître la race des tieffelins.

Les causes de la chute de Bael Turath semblent évidentes. Pourtant, il ne manque pas d'ambitieux et de naïfs pour croire qu'elle n'est pas due au pacte infernal lui-même, mais plutôt à l'incapacité de cet empire à contrôler et manipuler correctement de telles alliances.

L'elfe renégat Helvec fait partie de ces présomptueux.

Helvec n'est pas seulement confiant dans son aptitude à brandir l'antique pouvoir de Bael Turath, il est également persuadé d'y être prédestiné. Et il a rassemblé au cours de ses aventures les outils nécessaires pour accomplir son supposé destin. Après avoir découvert l'emplacement d'un ancien lieu de pouvoir de Bael Turath et asservi son gardien, il a conçu un rituel qui doit lui

permettre de communier avec les puissances infernales en sacrifiant deux âmes innocentes. Il dispose désormais des âmes nécessaires, sous la forme

de deux garçons opportunément kidnappés dans une ville proche du site.

Si personne n'intervient, Helvec accomplira le sanglant sacrifice, au risque de faire déferler sur le monde les puissances infernales.

INTRODUCTION

Comme il s'agit d'une aventure conçue pour plonger directement au cœur de l'action, l'histoire commence simplement avec le recrutement des PJ par un orfèvre nommé Quinn Stasi. Le malheureux Quinn est désespéré et désespéré. Ses deux jeunes fils, Darras et Byron, ont disparu depuis trois jours et Quinn est persuadé qu'ils ont été enlevés. L'orfèvre est veuf et rien n'est plus important dans sa vie que ses deux enfants. Il a donc immédiatement investi son temps et son argent dans leur recherche. Le peu brillant constable de la ville s'étant avéré incapable de l'aider, Quinn a payé le temple d'Érathis, déesse des villes et des lois, pour un rituel de Main du destin. Par le biais de questions judicieusement formulées, l'orfèvre a appris que ses fils étaient encore en vie et qu'ils se trouvaient en direction du Mausolée Hanté. Il s'est alors mis à la recherche d'un groupe d'aventuriers acceptant d'aller y secourir ses fils. C'est ici que les PJ entrent en jeu...

SYNOPSIS

L'aventure commence alors que les PJ explorent le Mausolée Hanté à la recherche des garçons disparus. Ils découvrent rapidement que le mausolée délaissé n'est pas aussi désert qu'il y paraît. En fouillant, ils finissent par attirer l'attention du gardien du sépulcre – l'esprit d'ombre qui donne son nom au lieu. Plus qu'un simple monstre, l'esprit d'ombre est l'inconnue de ce scénario (voir « L'esprit d'ombre », ci-après). La manière dont les PJ interagissent avec le mort-vivant détermine les rencontres futures, et peut même leur donner l'opportunité de gagner un puissant allié.

Dans les cryptes et les cavernes sous le mausolée, les PJ affrontent les créatures et les pièges de Helvec, avant de découvrir un conduit naturel menant à un ancien site de Bael Turath.

Dans une chambre décrépite, ils trouvent Darras et Byron, prisonniers d'un cercle magique truffé de pièges vicieux. Les méthodes employées par les PJ pour déjouer les pièges et libérer les garçons déterminent l'emplacement et les options tactiques de la confrontation finale avec Helvec. Dans la plupart des cas, cette rencontre aura lieu dans l'ancienne salle de rituel de Bael Turath, laquelle offre à l'elfe malfaisant le meilleur avantage tactique.

L'ESPRIT D'OMBRE

Pendant ou après chaque rencontre, les PJ interagissent avec l'esprit d'ombre qui hante le mausolée et ses souterrains.

De son vivant, l'esprit d'ombre faisait partie de la fière lignée des seigneurs de guerre enterrés dans ce mausolée. Éternel prisonnier de ces lieux pour un crime dont il ne parvient même plus à se souvenir, les années de non-vie et de solitude l'ont dépouillé de sa mémoire et de sa raison. Il est lié à cet endroit, par ses remords diffus et par une ancienne loyauté familiale.

La localisation du tombeau au-dessus des anciennes ruines de Bael Turath n'est pas une coïncidence ; les seigneurs de guerre ont fait de leur mieux pour garder secret ce lieu maléfique, même après leur propre mort. Des années durant, l'esprit d'ombre a chassé les intrus et découragé toute exploration. Toutefois, les choses ont changé depuis que Helvec a découvert le mausolée. L'elfe a employé son exécration magique pour plier l'esprit à sa volonté et le forcer à lui en autoriser l'accès.

Helvec ne contrôle cependant pas totalement l'esprit d'ombre, et il est possible pour les PJ, à mesure qu'ils explorent les lieux, d'affaiblir davantage son emprise. S'ils parviennent à retourner l'esprit d'ombre contre l'elfe, ils auront un formidable allié lors de la rencontre finale ; s'ils provoquent son courroux, ils en feront un ennemi mortel.

Interpréter l'esprit d'ombre

Au début de l'aventure, l'attitude de l'esprit d'ombre envers les PJ est inamicale. À chaque fois que les PJ le rencontrent, son attitude actuelle définit ses actions. Les PJ ont alors

l'opportunité d'améliorer son attitude à leur égard. Si les PJ attaquent l'esprit d'ombre, son attitude devient hostile et demeurera telle qu'elle jusqu'à la fin de l'aventure.

Hostile : L'esprit d'ombre attaque les PJ.

Inamical : L'attitude de départ. L'esprit n'accorde aucune confiance aux PJ, mais il espère qu'ils seront capables de l'aider. Hormis lors de la rencontre finale, il n'attaquera pas les PJ à moins que ces derniers ne l'attaquent.

Indifférent : L'esprit d'ombre n'attaque pas les PJ, et il peut même leur offrir son assistance et leur fournir des indices.

Amical : L'esprit d'ombre n'attaque pas les PJ et il leur apporte son aide.

Serviable : L'esprit d'ombre n'attaque pas les PJ. Il leur apporte son aide et peut même se retourner contre son maître.

L'esprit d'ombre en combat !

À son premier tour de combat, l'esprit d'ombre avance au contact du PJ le plus proche et l'attaque avec son pouvoir *Absorption de la vie*. Si cette attaque réussit, la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour suivant de l'esprit d'ombre. (Les attaques d'un personnage affaibli infligent seulement la moitié des dégâts normaux, y compris les sorts et les prières. Un personnage affaibli subit également 1d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il est touché par une attaque de l'esprit d'ombre, grâce à l'aptitude spéciale de ce dernier, « Voracité d'ombre »). Que l'attaque « Absorption de la vie » réussisse ou non, l'esprit d'ombre ne peut plus utiliser ce pouvoir tant qu'il ne s'est pas rechargé. Au début de chacun de ses tours, lancez 1d6 ; sur un résultat de 4 ou mieux, le pouvoir « Absorption de la vie » est rechargé et l'esprit d'ombre peut à nouveau y recourir (après quoi le pouvoir doit à nouveau être rechargé).

Les tours suivants, l'esprit d'ombre utilise son pouvoir « Toucher d'ombre » (à moins qu'« Absorption de la vie » ne soit rechargé). Il concentre ses attaques sur un seul personnage s'il le peut ; il change cependant de cible s'il est marqué par un guerrier ou un paladin. L'esprit d'ombre combat tant qu'il n'est pas réduit à 0 PV. Il ne peut pas sortir du mausolée. S'il est détruit, il n'apparaît plus avant la rencontre finale avec Helvec.

Capacités spéciales

L'esprit d'ombre dispose de quelques capacités spéciales dont voici le fonctionnement.

Vision dans le noir : l'esprit d'ombre voit parfaitement bien dans le noir comme à la lumière.

Immatériel : l'esprit d'ombre ne subit que la moitié des dégâts normaux quelle que soit l'attaque (arrondir à l'inférieur).

Immunisé au poison : l'esprit d'ombre ne subit aucun dégât de poison (comme les personnages n'en disposent pas, cela n'a aucun effet sur la rencontre).

Faiblesse vulnérabilité à la radiance 5 : n'importe quelle attaque infligeant des dégâts de radiance à l'esprit d'ombre inflige 5 points de dégâts supplémentaires (après avoir réduit les dégâts d'origine de moitié à cause de la nature immatérielle de l'esprit d'ombre).

Vol : l'esprit d'ombre peut se déplacer dans n'importe quelle direction – vers le haut, le bas, le côté – à sa vitesse normale.

Déphasage : l'esprit d'ombre peut se déplacer à travers les autres créatures, les murs, le sol et tout terrain bloquant ou difficile comme si ces éléments n'étaient pas là. Il ne peut cependant pas terminer son déplacement dans un espace occupé par une créature ou un objet.

L'AVENTURE COMMENCE

Lorsque vous êtes prêt à débiter l'aventure, lisez le texte suivant à vos joueurs :

À LIRE AUX JOUEURS :

Deux jeunes garçons ont disparu en pleine nuit et leur père, un orfèvre du nom de Quinn Stasi est venu demander votre aide.

Il ignore qui a enlevé ses fils et pour quelles raisons, mais il a appris, grâce à un rituel accompli au temple d'Érathis, que ses enfants sont en vie et qu'ils se trouvent quelque part dans la direction du Mausolée Hanté. Ce mausolée est le tombeau d'une lignée oubliée de seigneurs de guerre ; les autochtones évitent cet endroit, persuadés qu'il est hanté. Quinn vous a offert 50 pièces d'or chacun pour fouiller le Mausolée Hanté, et 50 pièces d'or supplémentaires si vous trouvez ses enfants... ou au moins ce qu'il leur est advenu.

Bien que ce texte lu à voix haute soit suffisant pour démarrer l'aventure, les joueurs peuvent souhaiter en apprendre plus sur leur destination avant de partir pour le Mausolée Hanté.

Les personnages peuvent découvrir des informations en réussissant un test d'Histoire, de Religion ou encore de Connaissance de la rue. Chacun des renseignements ci-dessous est précédé d'un DD (degré de difficulté). Si un personnage atteint ou dépasse ce nombre lors d'un test de la compétence concernée, lisez ou paraphrasez le texte correspondant. Chacun des personnages peut tenter un seul test par compétence (soit ils possèdent l'information, soit ils l'ignorent et tenter à nouveau de s'en souvenir n'y changera rien).

Si les joueurs ne semblent pas vouloir faire des recherches avant de se lancer dans l'aventure, cela ne pose pas de problème. Si plus tard ils demandent ces informations, vous pouvez alors leur permettre de tenter les mêmes tests de compétence.

ESPRIT D'OMBRE

Chasseur de niveau 4

Humanoïde d'ombre de taille moyenne (mort-vivant) 175 PX

Initiative +6 Sens Perception +5, vision dans le noir

PV 44 ; péril 22 ; immatériel Immunisé au poison

Faiblesse : vulnérabilité à la radiance 5

CA 19 ; Vigueur 17, Réflexes 19, Volonté 17

Vitesse 7 ; vol, déphasage

+ Contact d'ombre (action simple ; à volonté)

◆ Nécrotique

+7 contre Réflexes ; 2d6+2 dégâts nécrotiques

+ Absorption de la vie (action simple ; rencontre)

◆ Nécrotique Recharge 4

+7 contre Vigueur ; 1d8+2 dégâts et affaibli (jusqu'à la fin du prochain tour de l'esprit d'ombre)

Voracité d'ombre

+1d6 dégâts contre les cibles affaiblies

Alignement : Non aligné

Langues : commun

For 10 (+0/+2)

Dex 18 (+4/+6)

Sag 16 (+3/+5)

Con 14 (+2/+4)

Int 12 (+1/+3)

Cha 14 (+2/+4)

Histoire (DD 15)

Le Mausolée Hanté est la dernière demeure d'une lignée de seigneurs de guerre, la dynastie des Kaius, qui régnait autrefois sur ce pays. Bien que les gens du peuple les aient oubliés, les Kaius ont jadis apporté une certaine prospérité à la région. Leur dynastie s'est éteinte lorsque le dernier seigneur de guerre a sombré dans une dépression fatale après la mort de son unique fils. On prétend que son esprit hante le mausolée, veillant sur le repos de sa famille.

Religion (DD 15)

Le Mausolée Hanté est la dernière demeure d'un groupe de seigneurs de guerre qui rendaient hommage aux nobles Pélors (dieu du Soleil et de l'Agriculture) et Bahamut (dieu de la Justice et de l'Honneur). Certaines légendes affirment que ces dieux avaient confié aux seigneurs de guerre la garde d'un dangereux secret.

Connaissance de la rue (DD 20)

Un mendiant jure avoir vu trois brigands – deux grandes brutes et un malingre – décamper avec les deux garçons et filer en direction du Mausolée Hanté. Le mendiant a prévenu le constable, mais il n'en est pas à sa première histoire à dormir debout, aussi personne ne l'a cru.

1 Le Mausolée Hanté

Rencontre de niveau 1 (175 PX)

À la requête de Quinn Stasi, les PJ se rendent au Mausolée Hanté. Ce dernier se trouve à quelques kilomètres de la ville, au sommet d'une colline isolée, contrefort d'une chaîne montagneuse proche. Lorsque les PJ approchent du mausolée, lisez ce qui suit :

À LIRE AUX JOUEURS :

Situé à quelques kilomètres de la ville, le Mausolée Hanté est un édifice de granite et d'ardoise, isolé au sommet d'une colline en friche. Niché dans l'ombre des Monts Infranchissables, le mausolée surplombe une vallée abrupte, fendue en son milieu par un torrent grossi par le dégel. Quelques pierres tombales solitaires sont disséminées çà et là. Une double porte massive, bardée de fer, marque l'accès au mausolée.

Déployez le plan fourni avec le scénario, mais ne révélez que la section du mausolée ; repliez les autres portions de la carte en dessous afin de les garder secrètes jusqu'à ce que les personnages parviennent aux souterrains. Une fois que les personnages ont atteint la zone 2, révélez le reste de la carte, mais ne répondez à aucune question sur les pièces au-delà. Les joueurs commenceront sans doute à commenter la topographie de ces pièces, mais ils ne devraient pas avoir le temps de s'appesantir dessus tant que vous maintiendrez le rythme de l'action.

Quiconque examine la porte s'aperçoit qu'elle n'est pas fermée à clé et que le battant de droite est même entrebâillé – pas suffisamment pour voir la pièce derrière, mais assez pour suggérer que quelqu'un est passé par là récemment. Quoique vieille et lourde, la porte s'ouvre facilement.

Tout personnage désirant fouiller plus attentivement les environs du mausolée peut faire un test de **Perception**. (Le voleur demi-elfe est le meilleur en Perception, mais n'importe qui peut faire le test.) Si l'un des personnages obtient 19 ou mieux, lisez ceci :

À LIRE AUX JOUEURS :

Dans la terre meuble, vous remarquez trois séries d'empreintes humanoïdes, venant de la ville et allant vers le mausolée. Une des traces est plus légère, comme si un elfe voyageait avec deux humains.

Lorsque les PJ décident de pénétrer dans le mausolée, lisez ce qui suit :

À LIRE AUX JOUEURS :

Derrière la porte, vous découvrez une pièce anodine, grise et rectangulaire, éclairée par des appliques dans lesquelles brûlent des flammes éternelles. Six sarcophages, chacun décoré de l'effigie de quelque seigneur de guerre mort depuis des siècles, sont alignés de part et d'autre de la pièce. Dans le mur au-dessus de chaque sarcophage est creusée une niche qui contient une petite statue, représentant soit Pélors soit Bahamut.

À LIRE AUX JOUEURS : (SUITE)

Au centre de la pièce se dresse un obélisque de trois mètres de haut, portant des inscriptions sur chaque face.

Accordez aux personnages environ cinq minutes en temps réel pour explorer le mausolée avant de faire intervenir l'esprit d'ombre. Si les joueurs commencent à s'ennuyer, faites entrer l'esprit immédiatement. Décrivez l'intérieur du mausolée (voir Caractéristiques de la zone, ci-dessous) dès que quelqu'un observe la pièce. Un personnage qui souhaite inspecter la zone plus attentivement peut faire un test de **Perception**. Sur un résultat de 20 ou plus, lisez ce qui suit :

À LIRE AUX JOUEURS :

Il y a d'imperceptibles rayures sur le sol et un étrange courant d'air près de l'obélisque – cela indique généralement un passage secret.

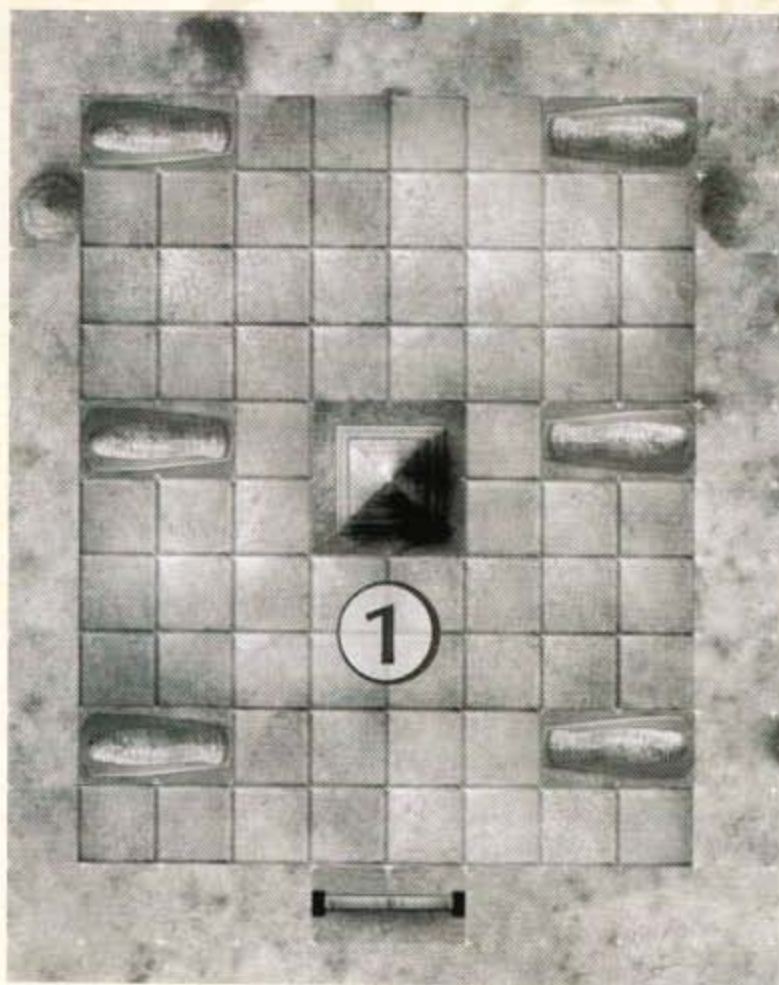
Caractéristiques de la zone

L'éclairage : Les appliques de flamme éternelle illuminent toute la pièce.

Les sarcophages : Les sarcophages de pierre sont difficiles à ouvrir (cela nécessite un test de **Force** de 20 ou plus). À l'intérieur de chacun repose le corps momifié d'un des seigneurs de guerre de la lignée des Kaius, revêtu d'une cotte de mailles rouillée. Les sarcophages ne contiennent aucun objet de valeur et les dépouilles sont sans intérêt pour quiconque hormis un nécromancien.

Les statuettes : Dans une niche au-dessus de chaque sarcophage se trouve une statue représentant soit Pélors, dieu du Soleil et de l'Agriculture, soit Bahamut, dieu de la Justice et de l'Honneur. Les trois niches de gauche (depuis la porte) contiennent des statues de Bahamut, tandis que les trois de droite renferment des statues de Pélors. Chaque statuette pèse environ 5 kg.

L'obélisque : Sur chaque flanc, écrit en commun, chaque personnage peut lire les noms et les exploits des seigneurs de guerre qui gisent là. Vingt seigneurs de guerre (cinq sur chaque flanc de l'obélisque), sont ainsi cités. Ils ont pour la plupart œuvré pour la paix et la prospérité



de la région en combattant des tribus de gobelins, des groupes d'ogres, ou encore des dragons en maraude. Un test de **Perception (DD 20)** révèle que l'obélisque dissimule probablement un passage secret (lisez à haute voix le texte plus haut), mais ne fournit aucun indice sur la manière de l'ouvrir.

Passage secret

L'obélisque est creux et s'ouvre lorsque son déclencheur magique est activé. Depuis l'extérieur, le passage secret ne peut être ouvert que lorsque les statues de Pélor et de Bahamut sont placées dans le bon ordre (voir Énigme de l'esprit d'ombre, à droite). Les PJ peuvent découvrir accidentellement la bonne combinaison, mais l'indice donné par l'esprit d'ombre n'est pas inutile.

Lorsque les statuette sont placées comme il faut, le côté de l'obélisque opposé à la porte s'ouvre dans un raclement assourdissant, révélant une volée de marches menant vers le bas. La porte secrète dispose d'une poignée normale de l'autre côté, permettant aux mercenaires hobgobelins de l'ouvrir facilement depuis l'intérieur.

L'énigme de l'esprit d'ombre

Lorsque cinq minutes se sont écoulées (ou dès que les PJ commencent à chercher comment ouvrir le passage secret), l'esprit d'ombre (voir page 69) qui garde le mausolée quitte les tombeaux souterrains, traverse la paroi de l'obélisque et entre dans la pièce. Bien qu'Helvec lui ait ordonné d'attaquer quiconque pénétrerait dans le mausolée, l'esprit d'ombre, courroucé par la profanation des dépouilles de ses ancêtres, refuse d'obéir à cet ordre. Il choisit à la place de fournir un indice aux intrus, espérant qu'ils pourront vaincre son maître et le libérer de la domination de l'elfe.

À LIRE AUX JOUEURS :

*D'une voix gutturale, l'esprit proclame :
« Visiteurs importuns, prenez garde. Si vous n'êtes pas les bienvenus, la sagesse de mes paroles à jamais vous échappera. Depuis l'entrée sinistre, le chemin s'ouvrira lorsque l'astre s'effacera devant le roi. »*

L'esprit d'ombre reste dans la pièce tant que les PJ n'en sortent pas, mais il n'attaque pas à moins d'y être provoqué par des actes de violence envers lui ou tout objet du mausolée. L'énigme de l'esprit d'ombre suggère la méthode à suivre pour ouvrir le passage secret : les statues de Bahamut et Pélor doivent être redispuestas dans les niches, de manière à ce qu'elles s'alternent, en commençant par Bahamut dans l'alcôve à la gauche de l'entrée et en progressant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si les joueurs semblent bloqués après quelques minutes, vous pouvez commencer à leur donner des indices pour les aider à résoudre l'énigme. Fournissez-leur un nouvel indice à chaque fois qu'ils tournent en rond ou qu'ils paraissent frustrés.

Indice n°1 : Faites faire un test d'Intuition à chaque personnage. Sur un résultat de 12 ou mieux, rappelez aux joueurs que certains mots d'une énigme ont généralement plus d'une signification.

Indice n°2 : Faites faire un test d'Histoire à chaque personnage. Sur un résultat de 15 ou mieux, le personnage se souvient que, en héraldique, « sinistre » signifie « main gauche ».

Indice n°3 : Faites faire un test de Religion. Sur un résultat de 15 ou mieux, le personnage se souvient que Pélor est le dieu du Soleil – l'astre du jour – et que Bahamut est souvent appelé « le roi des dragons métalliques ».

Si les PJ découvrent comment ouvrir le passage secret sans combattre l'esprit d'ombre, celui-ci ne fait rien pour les empêcher de quitter la pièce. Cela améliore également d'un cran l'attitude de l'esprit envers les PJ (d'inamicale à indifférente). Octroyez **50 XP** à chaque PJ pour avoir résolu l'énigme.

Si les joueurs ne sont pas intéressés par l'énigme ou bien s'ils semblent désespérément bloqués, l'un des deux hobgobelins de la rencontre 2 finit par ouvrir le passage secret de l'intérieur : il vient respirer un peu d'air frais à la surface. Il remarque immédiatement les PJ et repart dans l'escalier en courant. L'esprit d'ombre disparaît à travers le sol (mais il réapparaîtra plus tard dans l'aventure).

2 Le tombeau souterrain

Rencontre de niveau 1 (450 PX)

Les autres membres de la dynastie des Kaius, ainsi que quelques serviteurs fidèles, reposaient dans cette pièce avant que Helvec et ses sbires n'arrivent, profanant et pillant les lieux. L'elfe malfaisant a placé ici deux gardes, des mercenaires hobgobelins.

Lisez ce qui suit lorsque les PJ atteignent le bas de l'escalier :

À LIRE AUX JOUEURS :

Les murs de cette large pièce creusée dans la pierre sont ornés de bas-reliefs représentant, sans doute, les membres de la famille Kaius faisant leurs dévotions à Pélor et à Bahamut.

Des blocs de pierre brisés sont répandus le long des murs, apparemment les débris de sarcophages détruits. Le sol est jonché d'ossements.

Deux sarcophages encore intacts ont été déplacés pour barricader les deux couloirs qui partent de la pièce. Une lanterne grésillante est posée sur chacune de ces barrières, baignant la crypte dans une inquiétante lueur orange. L'huile rance des lanternes répand une infecte odeur de poisson mort.

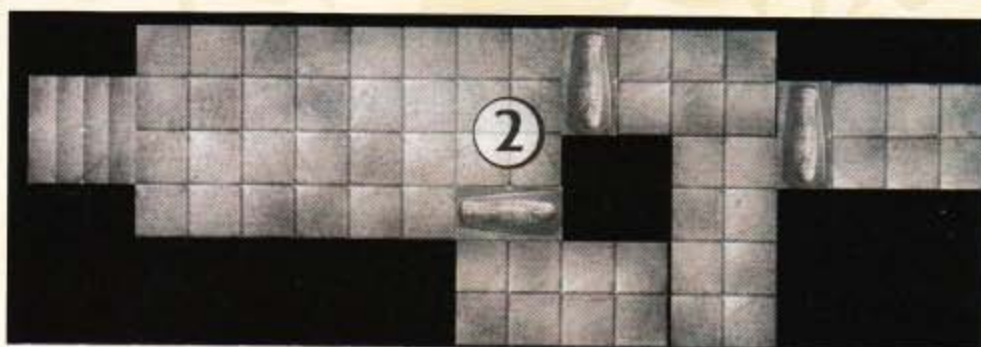
Faites faire un test de **Perception** à chacun des personnages lorsqu'ils voient la pièce. Si au moins l'un d'entre eux obtient 15 ou plus, lisez également le texte suivant :

À LIRE AUX JOUEURS :

L'odeur d'huile qui règne dans la pièce est trop forte pour provenir seulement de ces deux lanternes.

Déploiement

Les deux hobgobelins commencent la rencontre chacun derrière l'un des deux sarcophages piégés au bout de la pièce. Même si les PJ sont parvenus à ouvrir la porte secrète par eux-mêmes, cela a fait suffisamment de bruit pour prévenir les hobgobelins de leur arrivée.



Caractéristiques de la zone

L'éclairage : La zone est éclairée par la lumière vive des lanternes ou de l'huile enflammée (si les pièges ont été déclenchés).

Les sarcophages : Les deux sarcophages intacts, de même qu'un troisième dans le tunnel au-delà de la zone, sont remplis d'huile et servent de pièges défensifs.

Interpréter les hobgobelins

Les mercenaires hobgobelins commencent par utiliser leurs arcs longs, lardant les PJ de flèches à mesure que ceux-ci avancent. Ils restent à couvert derrière les sarcophages ; cela donne un malus de -2 aux tests d'attaque des PJ contre eux. Un personnage debout sur un sarcophage ne subit pas ce malus et vous pouvez le préciser à tout joueur posant la question. Grimper ou sauter sur un sarcophage ne requiert aucun test de compétence, mais cela coûte une case de mouvement supplémentaire. Toutefois, le couvercle du sarcophage se brise lorsqu'on se tient dessus. La lanterne enflamme alors l'huile à l'intérieur, déclenchant le piège (voir Déclencheur 1, dans le profil du piège page 73). D'autre part, chaque hobgobelin peut renverser son sarcophage (il s'agit d'une action simple). Cela provoque aussitôt une explosion de flammes qui affecte une zone de 3x3 cases immédiatement devant le sarcophage, du côté opposé au hobgobelin (voir Déclencheur 2, dans le profil du piège page 73). Une fois que les joueurs ont assisté

à cela, ils peuvent tenter eux aussi de déclencher les pièges. Cela requiert une action simple et un test de Force (DD 15).

Une fois que l'un des deux sarcophages piégés a été déclenché, les deux hobgobelins font retraite dans le couloir et derrière le troisième sarcophage, sautant par-dessus pour ne pas déclencher le piège. Ils tiennent alors leur position côte à côte, bénéficiant du bonus de +2 à la CA que leur confère leur aptitude « Phalange ». Les hobgobelins se battent jusqu'au bout, préférant une mort honorable au sort que réserve Helvec à ceux qui échouent.



MERCENAIRE HOBGOBELIN (2) Soldat de niveau 2

Humanoïde naturel de taille moyenne (gobelin) 125 PX

Initiative +7 Sens Perception +3, vision nocturne

PV 39 ; péril 19

CA 19 (21 avec phalange) ; Vigueur 17, Réflexes 12,

Volonté 14

+2 aux jets de sauvegarde si à 5 cases maximum d'au moins 2 alliés

Vitesse 5

⚔ Épée longue (action simple ; à volonté) ♦ Arme

+7 contre CA ; 1d8+4 dégâts

⚔ Arc long (action simple ; à volonté)

+6 contre CA ; 1d10+2 dégâts

Phalange

Le mercenaire hobgobelin bénéficie d'un bonus de

+2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent

Alignement : Mauvais Langues : Commun, Gobelin

Compétences : Athlétisme +11, Histoire +8

For 17 (+3/+4) Dex 14 (+2/+3) Sag 14 (+2/+3)

Con 15 (+2/+3) Int 11 (+0/+1) Cha 10 (+0/+1)

Équipement : Épée longue, bouclier, arc long, 10 flèches, 5 PO.

SARCOPHAGE D'HUILE

Obstacle de niveau 2

Piège : 100 PX

Lorsque le couvercle du sarcophage est brisé, la lanterne met le feu à l'huile qu'il contient, déclenchant un violent incendie.

Perception : DD15

L'odeur d'huile est ici trop forte pour deux faibles lanternes.

Déclencheur 1

Le piège se déclenche lorsqu'une créature se met debout sur le sarcophage.

Attaque 1

Réaction immédiate

+8 contre Réflexes pour 3d6 de dégâts de feu contre chaque créature debout sur le sarcophage. Le feu persiste jusqu'à la fin de la rencontre. N'importe quelle créature qui entre ou commence son tour dans la zone subit une attaque.

Déclencheur 2

Le piège peut aussi être déclenché si quelqu'un renverse le sarcophage.

Attaque 2

Réaction immédiate

Décharge 3

+6 contre Réflexes pour 2d6 dégâts de feu. Le feu persiste jusqu'à la fin de la rencontre. N'importe quelle créature qui entre ou commence son tour dans la zone subit une attaque.

Contre-mesures

- Un personnage peut sauter par-dessus le sarcophage en réussissant un test d'Athlétisme DD15.
- Un personnage peut précautionneusement passer par-dessus le sarcophage et atteindre l'autre côté en réussissant un test d'Athlétisme (DD13) et en dépensant 4 cases de mouvement.
- Ôter la lanterne du sarcophage neutralise le piège.

L'esprit d'ombre

À moins qu'il n'ait été détruit lors de la rencontre précédente, l'esprit apparaît une fois que les PJ ont vaincu les hobgobelins.

Ses actions dépendent de son attitude actuelle :

Hostile : L'esprit d'ombre attaque les PJ jusqu'à ce que ces derniers fuient le mausolée ou qu'ils détruisent l'esprit.

Inamical : Il observe sans attaquer.

Indifférent, Amical ou Serviable : Lisez le texte suivant à voix haute :

À LIRE AUX JOUEURS :

Devant vous, l'obscurité semble s'agglomérer et prendre forme humaine. Vous reconnaissez bientôt la silhouette ténébreuse que vous avez rencontrée plus haut. Elle pointe, d'une griffe de noirceur absolue, les ossements éparpillés sur le sol et dit de sa voix froide et gutturale : « Honorez-les. »

Si les PJ prennent le temps de rassembler les ossements et de les déposer dans des sarcophages intacts, cela améliore d'un cran l'attitude de l'esprit d'ombre envers eux. Si son attitude devient amicale ou mieux, l'esprit révèle aux PJ une cachette dissimulée sous l'escalier, contenant une potion de guérison (autrement, il faut un test de Perception (DD 30) pour découvrir la cachette).

La caverne et la prison

Rencontre de niveau 2 (650 PX)

Le tunnel creusé dans la roche qui mène hors du tombeau souterrain se transforme rapidement en un boyau tortueux de pierre brute, avant de déboucher dans une vaste caverne naturelle. Cette grotte mène à une nouvelle zone creusée dans la pierre, aux parois travaillées.

L'arche sculptée ornée d'une tête de diable, ainsi que la pièce au-delà, sont presque aussi anciennes que la caverne naturelle : elles remontent au temps où les tieffélins concluaient leurs premiers pactes infernaux avec les puissances des Enfers.

Lorsque les PJ pénètrent dans la caverne, lisez à haute voix :

À LIRE AUX JOUEURS :

De l'eau goutte inlassablement, telle une fine ondée, le long de stalactites accrochées au plafond de cette caverne naturelle. Des champignons luisent dans la tiède humidité de la grotte. Cette clarté irréelle se reflète dans les innombrables flaques qui parsèment le sol glissant et irrégulier.

À l'autre bout de cette cavité, une grande alcôve a été creusée dans une paroi. D'antiques sculptures en partie écroulées, ornées d'affreux pictogrammes et accompagnées d'une étrange écriture en pattes de mouche, recouvrent les murs. Au fond de l'alcôve se trouve un sinistre portail : au-dessus de la porte bardée de fer, une immense tête de diable est sculptée dans l'arche, ses yeux luisant faiblement d'un éclat vert.

Perception (DD 17)

À LIRE AUX JOUEURS :

Provenant de la direction de la tête de diable, vous percevez un son ténu, presque étouffé par le « plic ! ploc ! » de la caverne : un faible bruit de pleurs.

Les personnages dont la curiosité est éveillée par les détails de la caverne ou bien de l'arche peuvent faire un test d'Exploration ou d'Histoire, respectivement.

Exploration (DD 20)

À LIRE AUX JOUEURS :

Cette antique caverne a été lentement minée par les infiltrations d'eau. Un léger tremblement de terre suffirait à en faire s'effondrer de larges sections.

Histoire (DD 15)

À LIRE AUX JOUEURS :

L'architecture et les inscriptions de l'alcôve sont typiques de la dernière époque de Bael Turath, l'ancien empire corrompu qui a donné naissance aux tieffélins.

Un examen plus attentif du portail révèle ceci :

À LIRE AUX JOUEURS :

Les orbites du visage démoniaque servent de fenêtre vers la pièce au-delà. La source de la lueur verte se trouve sans doute de l'autre côté de la porte.

En dépit de son aspect inquiétant, le portail ne présente aucun danger. La porte en est cependant fermée, mais elle peut être ouverte en réussissant un test de **Larcin (DD 20)**. Quiconque se tient près de la porte entend automatiquement les pleurs provenant de l'autre côté et peut également regarder par les yeux de la tête de diable pour inspecter la pièce au-delà.

Lorsqu'un PJ ouvre la porte ou regarde dans la pièce, lisez ceci à haute voix :

À LIRE AUX JOUEURS :

La pièce au-delà semble être un tombeau ou un temple abandonné. De chaque côté, une rangée de statues représentant des hommes portant de longues robes semble surveiller la pièce. Au centre, un cercle tracé avec des runes géométriques baigne les lieux dans une clarté émeraude. La magie qui infuse le cercle est palpable, s'élevant du sol telle une brume occulte, se dissipant lentement dans l'atmosphère confinée de cet antique lieu de recueillement. Au centre du cercle, tremblants de peur, sont enchaînés deux garçons.

Les deux enfants enlevés par Helvec sont emprisonnés ici. Une mort plus atroce qu'ils ne peuvent l'imaginer les attend.

Pénétrer dans la pièce ou interpellier les prisonniers depuis l'autre côté de la porte déclenche un concert de cris de soulagement, suivi d'un avertissement.

Lorsqu'il devient évident pour les prisonniers que les PJ sont là pour les sauver, lisez ceci :

À LIRE AUX JOUEURS :

« L'elfe qui nous a capturés nous a prévenus que la pièce était piégée : si nous sortons du cercle, le plafond s'effondrera sur nous. »

Caractéristiques de la zone

L'éclairage : Les champignons phosphorescents éclairent vivement la caverne ; le cercle magique éclaire vivement le tombeau.

Le sol de la caverne : Glissant et irrégulier, il entrave la progression dans la caverne. C'est un terrain difficile.

Le portail à tête de diable : La porte peut être ouverte en réussissant un test de **Larcin (DD 20)**.

Les fers : Les chaînes entravant les prisonniers sont trop solides pour être brisées. Elles peuvent en revanche être déverrouillées en réussissant un test de **Larcin (DD 25)**. Il faut toutefois pénétrer dans le cercle magique pour atteindre la serrure.

Le cercle magique : Ce cercle magique brillant d'une lueur verte éclaire toute la pièce et comporte deux pièges différents (voir page 75).

Les statues : Chacune de ces statues représente le même homme vêtu d'une longue robe. Son expression est inquiétante et l'on pourrait croire qu'il s'agit d'un tieffelin s'il ne lui manquait les cornes ou la queue. Deux des statues (notées A et B) sont animées et deviennent actives si quelqu'un pénètre dans le cercle magique. Un test d'**Arcanes (DD 22)** réussi par quelqu'un qui se trouve dans la pièce permet de détecter de la magie dans ces deux statues, mais uniquement si le personnage précise qu'il ignore la magie du cercle (autrement celle-ci submerge l'aura des statues).

Les prisonniers

Les deux garçons, Darras et Byron, supplient les personnages de les délivrer. Si les PJ font mine de partir sans eux, ils deviennent hystériques, implorant à l'aide.

Naturellement, les libérer n'est pas si simple, en raison des deux pièges

placés sur le cercle magique (voir ci-dessous).

Si les PJ parviennent néanmoins à libérer les garçons, une autre difficulté apparaît : garder les enfants en vie. Ces derniers sont désarmés, en péril, et pas assez courageux pour combattre à moins d'être acculés. En outre, il ne leur reste plus de récupération ; ils devront donc probablement se reposer pour regagner des points de vie.

PRISONNIERS [2]

Franc-tireur de niveau 1

Humanoïde naturel de taille moyenne (humain)

- PX

Initiative -1

Sens Perception +0

PV 27 (actuellement tous deux à 10) ; péril 13

CA 9 ; Vigueur 11, Réflexes 10, Volonté 11

Vitesse 5

⊕ Mains nues (action simple ; à volonté)

+0 contre CA ; 1d4 dégâts

Alignement : Non aligné

Langues : Commun

For 10 (+0/+0)

Dex 9 (-1/-1)

Sag 11 (+0/+0)

Con 11 (+0/+0)

Int 10 (+0/+0)

Cha 9 (-1/-1)

Le cercle magique

Cette pièce contient deux pièges, tous deux reliés au cercle magique.

Si quelqu'un pénètre dans le cercle sans avoir préalablement prononcé le mot de passe « xylarthen », les statues notées A et B s'animent et passent à l'attaque.

D'autre part, ainsi que l'a déclaré Helvec, un tremblement de terre se déclenche si l'un des prisonniers quitte le cercle. Cela provoque l'effondrement des zones de caverne naturelle entre cette pièce et les zones 2 et 4 (voir le profil du piège « Effondrement »).

Quiconque inspecte le cercle magique peut faire un test d'Histoire et un test d'Arcanes.

Histoire (DD 20)

Ce périmètre luisant d'un éclat vert est un ancien cercle de protection de Bael Turath.

Arcanes (DD 23)

Ce cercle de protection a été récemment modifié de deux manières. Un effet magique est déclenché lorsqu'une créature pénètre dans le cercle, un autre lorsque quelqu'un en sort.

Si le premier test d'Arcanes est réussi, un personnage peut tenter un test d'Arcanes ou de **Larcin (DD 25)** pour désactiver les deux effets magiques liés au cercle de protection. Chaque effet doit être désactivé séparément.

Le personnage sait s'il a réussi ou non.

Si le test est raté de 5 ou plus, l'effet est déclenché automatiquement.

Interpréter les statues

Une fois activées, les statues animées prennent pour cible la créature qui a déclenché le piège, mais elles attaqueront également quiconque s'en prend à elles. Elles poursuivent les intrus jusqu'à leur élimination.

Jets de sauvegarde : les statues animées sont des monstres d'élite et bénéficient en tant que tels d'un bonus de +2 sur tous leurs jets de sauvegarde.

Immunisée au charme, au poison, au sommeil, à la terreur : les statues animées sont immunisées aux dégâts de poison, ainsi qu'à toute attaque comportant les mots-clés « charme », « poison », « sommeil » ou « terreur ».

Point d'action 1 : une fois au cours de la rencontre, chaque statue peut dépenser son point d'action pour effectuer une action supplémentaire qui peut être simple, de mouvement ou mineure.

Chronologie de l'effondrement

Une fois que le piège d'effondrement a été déclenché, il « attaque » une zone différente de la caverne naturelle à chacun de ses tours pendant quatre tours :

Round 1 : Le corridor entre la prison et la caverne naturelle, ainsi que le tunnel entre la zone 3 et la zone 4

STATUE ANIMÉE

Brute élite de niveau 2

Animé naturel de taille moyenne (créature artificielle) 250 PX chaque

Initiative +2 Sens Vision dans le noir ; Perception +1

PV 86 ; péril 43

CA 17 ; Vigueur 16, Réflexes 12, Volonté 14

+2 aux jets de sauvegarde

Immunisée au charme, au poison, au sommeil, à la terreur

Vitesse 4

Point d'action 1

⬆ Poing fracassant (action simple ; à volonté)
+5 contre CA ; 2d6+3 dégâts

⬆ Poing renversant (action simple ; à volonté)
+3 contre Vigueur ; 2d6+3 dégâts et se retrouve à terre

⬆ Lâche acharnement (action simple ; à volonté)

Si la statue est adjacente à un ennemi à terre à la fin de son tour, elle peut effectuer une attaque Poing fracassant contre celui-ci.

Couché, j'ai dit ! (réaction immédiate)

Quand un ennemi adjacent tente de se relever, effectuer une attaque Poing fracassant contre celui-ci.

Si l'attaque est réussie, la cible reste à terre et son tour prend fin.

Alignement : Non aligné

Langues

For 16 (+3/+4)

Dex 12 (+1/+2)

Sag 11 (+0/+1)

Con 13 (+1/+2)

Int 5 (-3/-2)

Cha 8 (-1/+0)

(l'effondrement bloque totalement ce tunnel). S'il n'a pas été détruit précédemment, l'esprit d'ombre apparaît au cours de ce round (voir ci-dessous).

Round 2 : La section de 4x4 cases juste devant le portail.

Round 3 : Le reste de la section de caverne naturelle de la zone 3.

Round 4 : Tout le tunnel entre la zone 3 et le début du couloir en pierre taillée menant à la zone 2.

L'esprit d'ombre

S'il n'a pas été détruit dans une rencontre précédente, l'esprit d'ombre apparaît lors du premier round de l'effondrement. Si les PJ sont en train d'escorter les garçons en lieu sûr, l'attitude du mort-vivant s'améliore d'un cran. L'esprit se maintient hors de l'effondrement, mais ses autres actions dépendent de sa nouvelle attitude :

Hostile : L'esprit ténébreux attaque les PJ jusqu'à ce que ces derniers fuient le mausolée ou qu'ils détruisent l'esprit.

PIÈGE D'EFFONDREMENT

Furtif de niveau 3

Danger

150 PX

Si l'un ou l'autre des prisonniers sort du cercle magique, cela déclenche une réaction en chaîne qui ne s'arrête qu'une fois la caverne et les tunnels naturels obstrués d'éboulis.

Perception

Un test de perception ne permet pas de découvrir le piège (en revanche, les garçons les en informeront si possible).

Autre compétence : Exploration

DD20 : le personnage remarque que la caverne naturelle est instable.

Autre compétence : Arcane

DD23 : le personnage trouve le déclencheur magique dissimulé dans la géométrie étrange et dans les runes du cercle qui, si une créature vivante en sort, déclenche un effet.

Déclencheur

Initiative +6

À son déclenchement, le piège d'effondrement effectue un test d'initiative. Entre le déclenchement et l'attaque du piège, les personnages situés dans la zone savent qu'un effondrement est en cours. À son tour, l'effondrement attaque une zone de la caverne et des tunnels naturels situés en zone 3 (voir « Chronologie de l'effondrement », ci-contre).

Attaque

Action simple zone spéciale (voir Chronologie de l'effondrement)

Cibles : les créatures dans la zone

Attaque : +6 contre Réflexes

Réussite : 1d6+6 dégâts

Échec : demi-dégâts

Effet : les éboulis et les incessantes chutes de pierre transforment la zone en terrain dangereux (terrain difficile et inflige 5 dégâts à ceux qui entrent ou commencent leur tour dans une case de ce type de terrain)

Maintien (simple) : l'effondrement attaque une zone différente chaque round pendant quatre rounds.

Contre-mesures :

- Un personnage qui réussit un test de Larcin (DD25) peut désarmer le piège.
- Un personnage qui réussit un test d'Exploration (DD15) au prix d'une action mineure peut déterminer quelle zone sera attaquée au prochain tour de l'effondrement.

Inamical : Il attaque les PJ tant qu'ils se trouvent dans la zone 3, mais ne les poursuit pas.

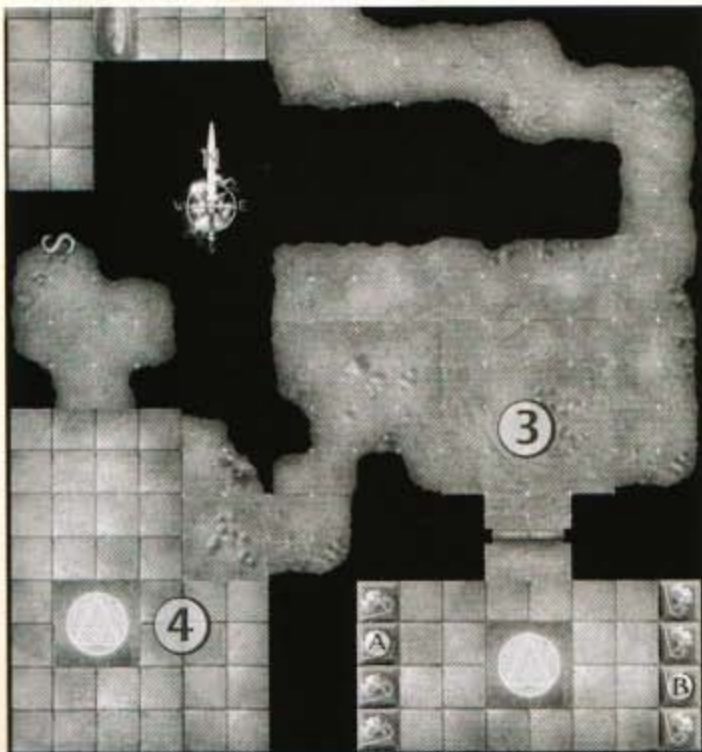
Indifférent : Il observe sans attaquer.

Amical : Dans un souffle rauque, il exhorte les PJ à fuir.

Serviable : Il murmure un avertissement juste avant chaque round de l'effondrement (accordant à tout PJ dans cette zone un bonus de +2 en Réflexes contre l'attaque du piège).

La confrontation avec Helvec
Rencontre de niveau 1 (550 PX)

Le véritable niveau de la rencontre et la récompense en PX correspondante dépendent des adversaires présents.



Si l'esprit d'ombre se range aux côtés de Helvec, le combat sera rude :

Rencontre de niveau 3 (725 PX)

Si les statues animées rejoignent Helvec, la rencontre devient très dangereuse.

Rencontre de niveau 5 (1050 PX)

Si Helvec est entouré tout à la fois de l'esprit d'ombre et des statues animées, alors la rencontre atteint un degré meurtrier pour les PJ et il serait judicieux de fuir.

Rencontre de niveau 6 (1225 PX)

La description de cette rencontre part du principe qu'elle se déroule dans la chambre des rituels (zone 4 de la carte).

Si en revanche les PJ ont déclenché l'effondrement avant de rencontrer Helvec en zone 4, cette rencontre se déroulera dans le mausolée : Helvec et ses squelettes se sont enfuis par le passage secret pour couper la route aux PJ. Si c'est le cas, ajustez les positions et les tactiques pour rendre compte de cette situation.

Lorsque les PJ entrent dans la chambre des rituels, lisez ceci à haute voix :



À LIRE AUX JOUEURS :

Le passage débouche dans une vaste pièce. Une inquiétante lueur verdâtre ainsi qu'une brume étrange émane du sommet d'une estrade de trois mètres de hauteur située au centre de la pièce. Une procession de diables déchaînés est sculptée sur les flancs du piédestal.

Un elfe en robe sombre et à l'apparence sinistre est debout sur la plateforme. Il lève les yeux du vieux tome poussiéreux qu'il tient ouvert entre ses mains et vous foudroie d'un regard terriblement malveillant. « Votre sang servira mon œuvre, intrus ! » vous hurle-t-il à se casser la voix. Sa menace n'a pas encore fini de résonner à vos oreilles que quatre guerriers squelettes sortent de derrière la plateforme en dégainant des épées longues rouillées de fourreaux défraîchis.



Caractéristiques de la zone

L'éclairage : Le cercle magique éclaire vivement la chambre.

La plateforme : La plateforme se dresse 3m au-dessus du sol, ce qui fait que quiconque s'y trouvant ne peut être attaqué au corps à corps. La hauteur de la plateforme procure à celui qui s'y trouve une couverture contre les attaques à distance et de proximité effectuées depuis le niveau du sol (malus de -2 au jet d'Attaque). Pour grimper sur la plateforme, il faut réussir un jet d'**Athlétisme (DD 20)** et dépenser 4 cases de mouvement. Si quelqu'un fait la courte échelle au personnage, la DD tombe à 15.

Le cercle magique : Le cercle magique procure un bonus de +2 à toutes les défenses des créatures mauvaises et chaotiques mauvaises qui s'y trouvent.

Les débris : Le tunnel menant à la pièce ainsi que le sol dans sa partie naturelle sont considérés comme terrain difficile (chaque case coûte +1 case de mouvement pour y pénétrer).

La caverne annexe : Cette petite grotte sur le côté est parsemée de débris (terrain difficile). Il s'y trouve

un petit coffre contenant un trésor (voir « Trésor », page 77).

La cheminée secrète : À l'arrière de la caverne annexe se trouve un passage vertical dissimulé qui mène à la surface. Helvec en a connaissance, mais toute autre personne doit réussir un test de **Perception (DD 20)** pour le trouver. Il débouche dans une tombe vide à proximité du mausolée, elle-même dissimulée par des feuilles et de la terre.

Interpréter les squelettes

Les fantassins squelettes engagent le combat avec autant de PJ que possible afin de les tenir à l'écart de la plateforme sur laquelle se trouve Helvec. Ils combattent jusqu'à leur destruction.

Vision dans le noir : les squelettes voient parfaitement bien dans le noir comme à la lumière.

Immunisé au poison : les squelettes ne subissent aucun dégât de poison (comme les personnages n'en disposent pas, cela n'a aucun effet sur la rencontre).

Résistance nécrotique 10 : si une attaque inflige des dégâts nécrotiques à un squelette, soustrayez

10 des dégâts infligés. Si le résultat est inférieur ou égal à 0, l'attaque n'inflige aucun dégât.

Faiblesse vulnérabilité à la radiance 5 : n'importe quelle attaque infligeant des dégâts de radiance aux squelettes inflige 5 points de dégâts supplémentaires.

Poussée 1 : quand le squelette réussit une attaque contre un personnage avec son attaque *Repousser la ligne de front*, il pousse le personnage et l'éloigne d'une case dans n'importe quelle direction.

Interpréter Helvec

Helvec reste au-dessus de la mêlée et hors de portée. Il démarre le combat en ciblant deux PJ à 5 cases de lui avec son pouvoir *Poids du regard* dans le but de ralentir leur progression. Il utilise *Nuage nécrosant* sur un groupe de PJ affrontant les squelettes et *Étreinte vampirique* s'il subit des dégâts. Si deux squelettes ou plus sont endommagés, il utilise *Réanimation nécromantique* pour les soigner.

Si Helvec est en péril, l'elfe laisse libre cours à son sadisme et oriente ses attaques sur Darras et Byron, s'ils sont là et à portée.

Si les PJ n'ont pas activé les statues en zone 3, Helvec peut les activer au prix d'une action simple. Les statues rejoindront le combat aussi vite que possible (la porte s'ouvre automatiquement pour elles), se plaçant juste après Helvec dans l'ordre d'initiative jusqu'à la fin de la rencontre. (Si la rencontre se déroule au-dessus dans le mausolée, Helvec est trop loin pour activer les statues).

Si Helvec convoque les statues animées au combat, lisez ceci à haute voix :

À LIRE AUX JOUEURS :

L'elfe lève son bâton et en frappe le sol deux fois. Un instant plus tard, vous entendez derrière vous dans le couloir des pas pesants et un raclement de pierre contre pierre.

L'esprit d'ombre

Qu'il ait été détruit précédemment ou non, l'esprit d'ombre revient une dernière fois pour la bataille finale. Ces actions dépendront de son attitude envers les personnages.

FANTASSINS SQUELETTES

Soldat de niveau 1

Animé naturel de taille moyenne (mort-vivant) 100 PX chaque

Initiative +4 Sens : Vision dans le noir ; Perception +3

PV 29 ; péril 14

CA 16 ; Vigueur 14, Réflexes 15, Volonté 14

Immunisé au poison

Résistance nécrotique 10

Faiblesse : vulnérabilité à la radiance 5

Vitesse 6

⊕ Épée longue (action simple ; à volonté)

+6 contre CA ; 1d8+2 dégâts

⊕ Repousser la ligne de front (action simple ; à volonté)

+5 contre Vigueur ; 1d6+2 dégâts et poussée 1

Célérité des morts

Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le squelette bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Alignement : Non aligné

Langues : Commun

(compréhension seulement)

For 15 (+2/+2) Dex 17 (+3/+3) Sag 14 (+2/+2)

Con 13 (+1/+1) Int 3 (-4/-4) Cha 3 (-4/-4)

Hostile : il attaque les PJ, les pourchassant jusqu'à ce qu'ils s'enfuient du mausolée.

Inamical : il attaque les PJ tant qu'ils sont dans la zone, mais ne les poursuit pas.

Indifférent : il observe le combat sans intervenir.

Amical : il observe le combat sans intervenir. Si Helvec est en péril, l'attitude de l'esprit d'ombre passe à Serviable.

Serviable : l'esprit d'ombre attaque Helvec. L'elfe peut le bannir au prix d'une action simple par une incantation, mais il réapparaît automatiquement à la fin de son tour suivant dans la caverne annexe.

Lorsque l'esprit d'ombre rejoint la zone de combat, lisez à haute voix le passage approprié :

Hostile ou Inamical

À LIRE AUX JOUEURS :

La silhouette ténébreuse que vous connaissez bien émerge du mur en pierre le plus proche. La lueur rouge de ses yeux crie vengeance tandis qu'elle fond sur vous.

Indifférent ou Amical

À LIRE AUX JOUEURS :

La silhouette ténébreuse que vous connaissez bien émerge de la caverne annexe, mais se tient en marge du combat, observant attentivement les deux camps.

HELVEC

Contrôleur de niveau 3 (Meneur)

Humanoïde féérique de taille moyenne (elfe) 150 PX

Initiative +2 Sens : Perception +2 ; Vision nocturne

PV 47 ; péril 23

CA 14 ; Vigueur 13, Réflexes 14, Volonté 16

Cercle magique : Helvec bénéficie d'un +2 à ses défenses sur la plateforme

Vitesse 7

⊕ Coup de bâton sombre (action simple ; à volonté)

+7 contre CA ; 1d6+1 dégâts

➤ Poids du regard (action simple ; à volonté) Nécrotique

Portée 5 ; 2 cibles ; +5 contre Vigueur ; 1d6+2 dégâts nécrotiques et ralenti (sauvegarde annule)

➤ Étreinte vampirique (action simple ; recharge 4) Nécrotique

Portée 5 ; +6 contre Volonté ; 1d8+2 dégâts

nécrotiques et Helvec regagne 5 PV.

✱ Nuage nécrosant (action simple ; rencontre) Nécrotique

Explosion 2 à 10 de portée ; créatures vivantes

seulement ; +5 contre Vigueur ; 1d6+3 dégâts

nécrotiques et les morts-vivants bénéficient de +2 à

l'attaque et +2 aux dégâts contre la cible (sauvegarde annule)

➤ Réanimation nécromantique (action simple ; rencontre) Nécrotique

Explosion 5 ; les créatures mort-vivantes regagnent 5 points de vie.

Alignement : Mauvais

Langues : Commun, Elfique

Compétences : Arcanes +9, Bluff +9, Intimidation +9

For 10 (+0/+1) Dex 13 (+1/+2) Sag 12 (+1/+2)

Con 15 (+2/+3) Int 16 (+3/+4) Cha 16 (+3/+4)

Serviable

À LIRE AUX JOUEURS :

La silhouette ténébreuse que vous connaissez bien émerge du sol de la plateforme. Elle étend une griffe de noirceur absolue vers l'elfe en robe, susurrant d'une voix rauque « Vengeance... »

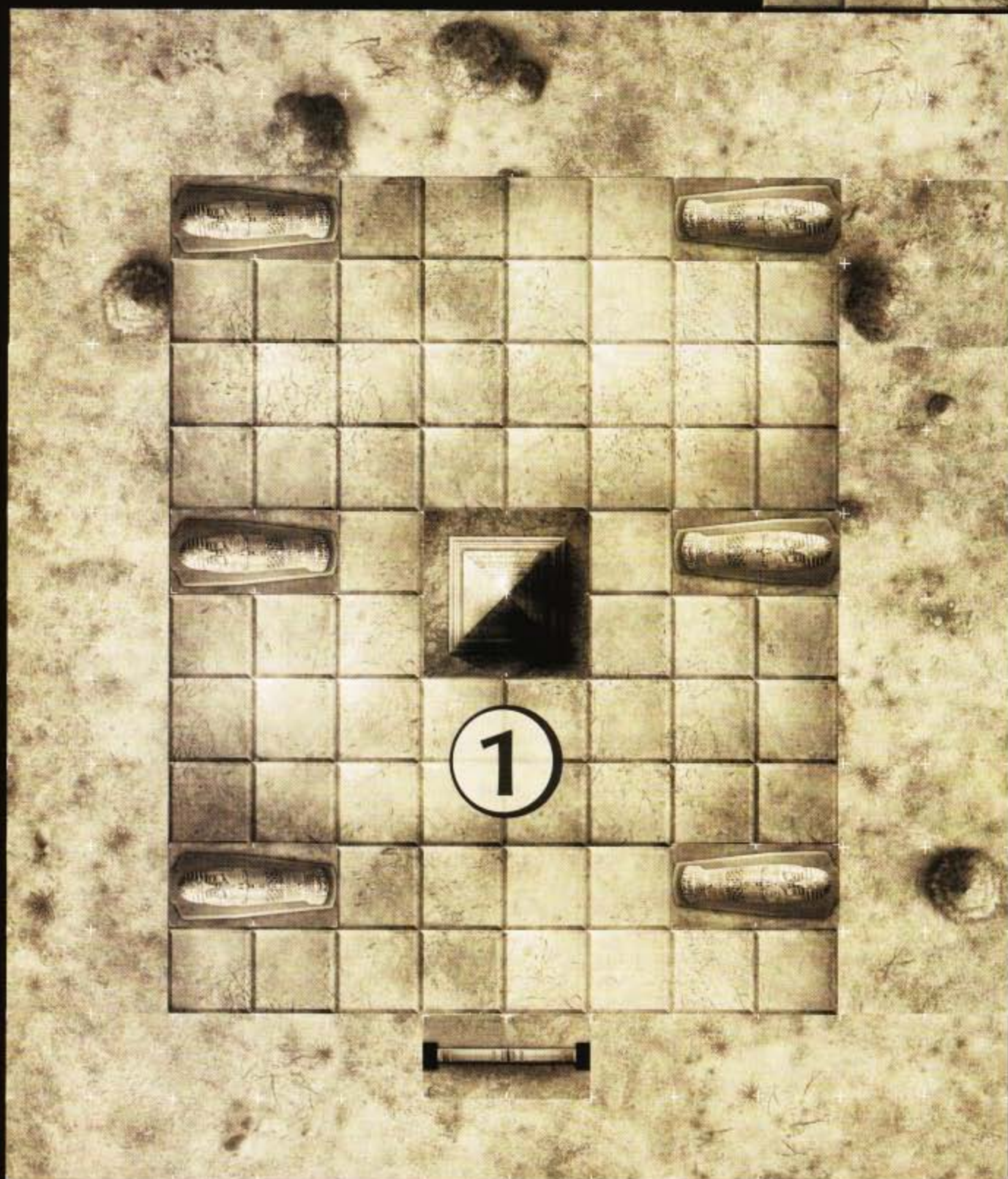
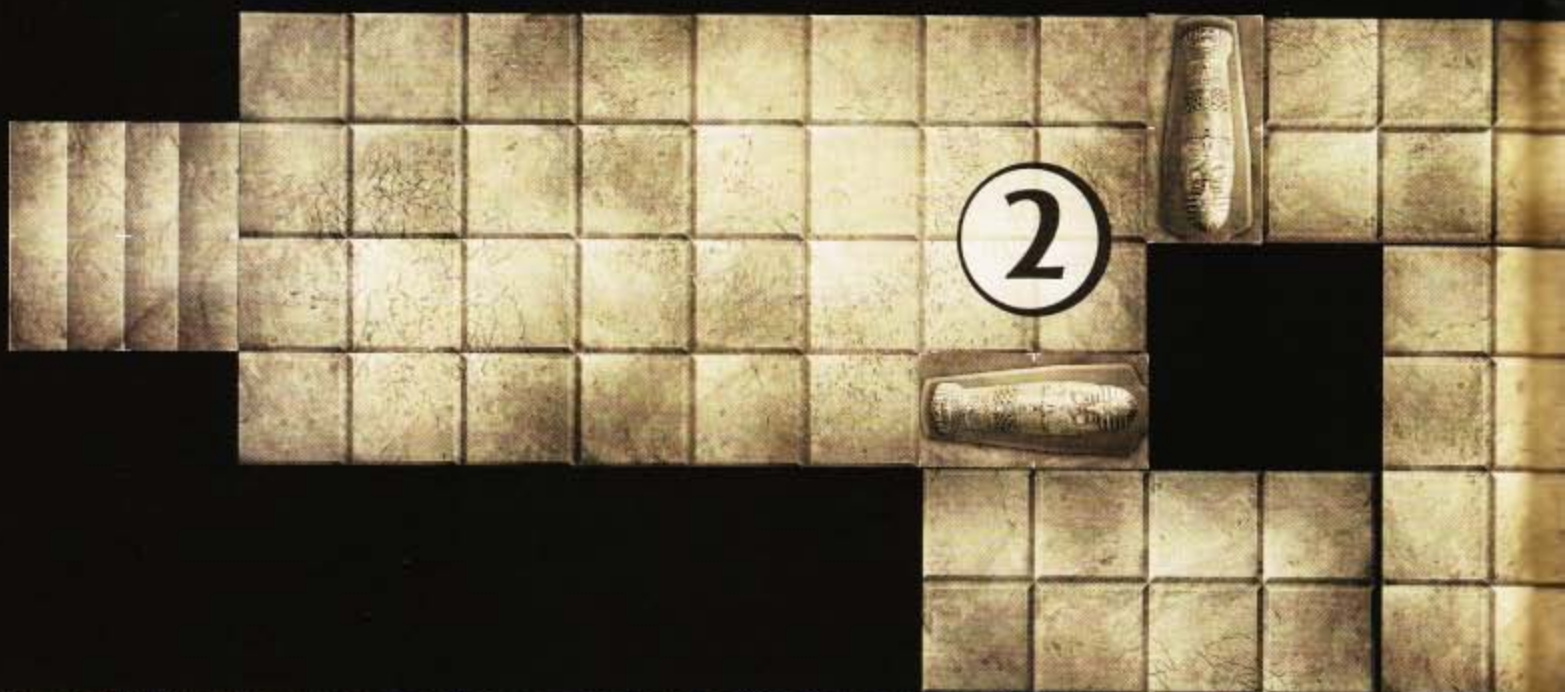
Le trésor

Le bâton de Helvec est surmonté d'un morceau d'ambre poli d'une valeur de 100 po.

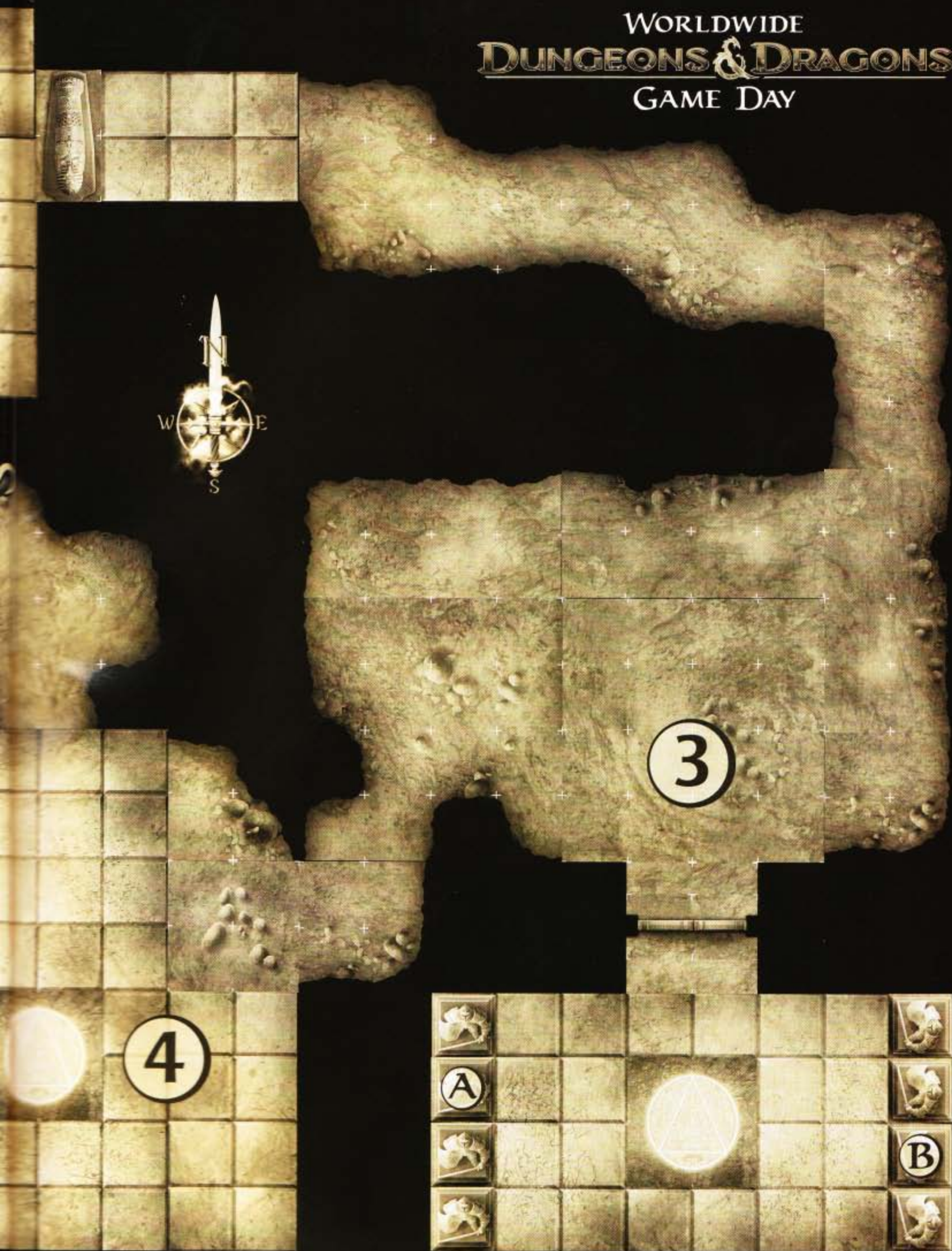
Un petit coffre dans la caverne annexe contient des vêtements de rechange pour Helvec, 211 po et un poignard de sacrifice en or travaillé d'une valeur de 35 po.

Enfin, l'immonde livre de rituels en possession de Helvec vaut 300 po mais les PJ savent que sa revente présenterait le risque que quelqu'un d'autre répète l'œuvre écœurante de l'elfe. Une autre solution serait de le détruire (ce qui leur rapporterait un bonus de PX ; voir

« Conclusion de l'aventure en page 80 »).



WORLDWIDE
DUNGEONS & DRAGONS®
GAME DAY




CONCLUSION DE L'AVENTURE

Une fois Helvec vaincu par les PJ et, on l'espère, les fils Stasi libérés, l'aventure est terminée et les PJ peuvent récolter leur récompense auprès de Quinn Stasi. Pour chaque enfant ramené vivant, les PJ gagnent 50 PX. S'ils ont détruit le livre de rituel de Helvec, ils gagnent 20 PX supplémentaires chacun. Les PJ n'ont probablement pas assez de

PX pour atteindre le niveau 2 (il en faut 1 000 pour cela) mais ils sont en bonne voie. Si l'ombre est détruite lors de la confrontation finale, elle ne réapparaît pas. Si les PJ ne la détruisent pas, elle disparaît lorsque Helvec est vaincu. D'une façon ou l'autre, elle peut désormais reposer en paix. Donnez aux PJ un bonus de 50 PX chacun si l'attitude de l'ombre était Amicale à la conclusion de l'aventure, 100 PX si elle était Serviable.

En outre, la réussite des PJ dans cette affaire ne passe pas inaperçue

du seigneur local qui leur demande de l'aider à régler une affaire, celle d'un dragon blanc qui s'attaque aux caravanes circulant à proximité des Monts infranchissables. Cette tâche est décrite dans l'autre scénario *Worldwide D&D Game Day : Face au dragon blanc*.

Une aventure conçue par Stephen Radney-MacFarland et Peter Schaefer, développée par Andy Collins et éditée par Chris Tulach. Traduction par Gil Morice et Yoann Passuello 





Annuaire

IL EST PRESQUE 19H00, LA NUIT TOMBE ET VOUS AVEZ DÉSPÉRÉMENT BESOIN D'UN BOUVIN DE JDR ? NE PANIQUEZ PAS, ET TROUVEZ DANS CETTE LISTE LA BOUTIQUE LA PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS.

LES BOUTIQUES

- **LUDIX BAZAR**
14, rue Victor Hugo
01100 OYONNAX
04 74 77 94 16
- **ROLE GAMES**
32, rue Barbraux
13001 MARSEILLE
04 91 42 10 29
- **LA CRYPTÉ DU JEU**
7, cours Lieutaud
13005 MARSEILLE
04 91 48 25 43
- **ART N MAGIC**
21, rue des tanneurs
13100 AIX EN PROVENCE
04 42 26 77 80
- **MILLE SABORDS**
20, rue du palais
17000 LA ROCHELLE
05 46 41 73 73
- **DIAGONALE DU FOU**
44, rue Jeannin
21000 DIJON
- **LES JEUX DE LA CÔTÉ**
7, quai Strasbourg
25000 BESANCON
03 81 81 32 11
- **LE GAIMOIRE DU JEU**
Allée du Gibet
26000 VALENCE
04 75 57 49 31
- **LA DIAGONALE DU FOU**
GAIMOIRE
3, Cite Chabert
26000 VALENCE
- **CAGE HUX TROLLS**
46, rue Branda
28000 BREST
- **TROLL'S GAME**
101, Avenue du
Général De Gaulle
29510 BRIEC
02 98 57 96 12
- **UNIVERS PARALLELE**
36, rue Sainte Ursule
31000 TOULOUSE
- **JEUX MAGE INN**
22, Rue St Ursule
31000 TOULOUSE
- **FORGES DE LUMIERES**
1, Place Clément
Isaure
31320 CASTANET
TOLOSAN
- **L'ART DE DES DRAGONS**
58, rue du loup
33000 BORDEAUX
05 56 51 73 78
- **ARMES DE LÉGENDES**
107, rue Victor Hugo
33130 BEGLES
- **JEUX MAGE INN**
26, rue Des Ecoles
Laques
34000 MONTPELLIER
- **LE TEMPLE DU JEU**
22, rue du capitaine
Dreyfus
35000 RENNES
02 99 79 18 45
- **L'AMUSANCE**
18-20, rue d'Isly
35000 RENNES
02 99 31 09 97
- **LA DIAGONALE DU FOU**
GAIMOIRE
3, Cite Chabert
26000 VALENCE
- **CAGE HUX TROLLS**
46, rue Branda
28000 BREST

LA REULE DU JEU

3, rue Colbert
37000 TOURS

LES CONTRES DU JEU

6, Rue Beyle
Stendhal
38000 GRENOBLE

LES 7 ROYAUMES

11, rue des clercs
38000 GRENOBLE
08 75 33 81 18

LE TEMPLE DU JEU

8, rue Heronnière
44000 NANTES
02 51 84 05 05

SORTILÈGES

1, rue des trois
croissants
44000 NANTES
02 40 12 14 99

JOUÉ CLUB

ZAC de Ville James
44350 GUERANDE
02 51 73 05 73

A L'ABORDA JEU

31, rue Garonne
47000 AGENS
05 53 67 25 32

SORTILÈGES

24, rue de la roe
49100 ANGERS
02 41 88 96 96

ALCHIMISTE

Rue Maurice
hollande
51100 REIMS

ARCAVIA

8, rue Gilbert
54000 NANCY
03 83 21 93 58

HOBBY MAX

51, rue d'amiens
59000 LILLE

TROLL ET PMS LUDIX

16, rue Robert
Schuman
59280 ARMENTIERES

CARDASSE

43, rue Jules Juliet
60100 CREIL

JEUX MAGE INN

56Bis-58, rue
Castetnau
64000 PAU

SERIAL GAMER

19, avenue Julien
Panchot
66000 PERPIGNAN

FUSION

19, quai Vauban
66000 PERPIGNAN
04 68 34 89 39

PRAWSHOP

5, rue Chavanne
69001 LYON
04 78 30 43 20

JEUX DESCARTES

13, rue des remparts
d'Ainay
69002 LYON
04 78 37 75 94

TROLLUME

25, rue Sébastien
Gryphe
69007 LYON

LA CROISÉE DES JEUX

11, rue Bellecombe
69100 VILLEURBANNE

LA BOITE À JEUX

20, rue nationale
72000 LE MANS
02 43 43 80 54

LUDOCORTEX

13, rue de la poste
74000 ANNECY
08 79 70 48 28

DIYRIS

31, rue Fauchon
74100 ANNEMASSE
04 50 37 75 65

AM ALL GAMES

21, chemin ronde
74200 THONON LES
BAINS

LE DEX CLUB

24, rue LINNE
75005 PARIS

STARPLAYER

16, rue Lagrange
75005 PARIS
01 44 07 39 64

JEUX DESCARTES

52, rue des écoles
75005 PARIS
01 43 26 79 83

PARKAGE

25, Rue Geoffroy
Saint Hilaire
75005 PARIS

LE REPAIR DU DRAGON

44, boulevard de
Magenta
75010 PARIS
01 44 84 70 69

MAGIC CORPORATION

13, rue amélot
75011 PARIS

TROLL 2 JEUX

22, rue Hector Malot
75012 PARIS
01 43 40 90 46

BAZAR BIZARRE

19, rue Saint Gilles
76000 ROUEN
02 35 89 19 56

CAVERNE DU DRAGON

23, Rue François de
Tessan
77330 OZOIR LA
FERRIERE

DARASTAR

128 Rue St Denis
77400 LAGNY SUR
MARNE

ALBUM

CC Velizy 2
78140 VELIZY
01 39 46 14 97

L'ART DE MANTA

29, rue des Otages
80000 AMIENS
03 22 72 32 71

LIBRAIRIE MARTELLE

3, rue des Verges
80000 AMIENS
03 22 71 56 74

L'ATMÈRE

64, rue Grimelli
83000 TOULON
04 94 290 541

LA VOULVRE

56, rue Bonneterie
84000 AVIGNON
04 90 85 33 57

DIAGONALE DU FOU

34, rue thiers
84000 AVIGNON

ENCALIBUR

13, Rue Des Vieilles
Bougeries
86000 POITIERS

LE DÈ À TROIS FACES

35, rue Edouard
Grimaud
86000 POITIERS
05 49 41 52 10

CAMISOLE

6, rue Jean Jaurès
87000 LIMOGES
05 55 34 52 43

GORAKOU - GUILDE

DES JOUEURS
3, rue haute vienne
87000 LIMOGES

CELLULES GRISSES

Centre commercial
Evry 2
91000 EVRY
01 64 97 81 74

L'OEIL DE SIMAR

1, Avenue Thiers
93190 LIVRY
CARGAN

WENEGAME

8, Parvis De Saint
Maur
94100 ST MAUR DES
FOSSES

TOTEM EXPO JEUX

3, rue Robert
Schuman
95880 ENGHEN LES
BAINS

LES CLUBS

• **ROLE N TROLL**
Maisons des
associations
13420 GEMENOS
06 64 96 87 65
role.n.troll@free.fr

DRAGONS TRÉSORS

ET CONTES
c/o Cédric BAYLE
18, rue Albert Pitres
33000 BORDEAUX
contact@
dragonsresorsetcontes
.org

TERRA LUDIX

2 ter, boulevard de la
Perruque
c/o Gwendal Sellier
34000 MONTPELLIER
04 67 66 60 07
contact@terraludix.
org

LES ANAIS DES FORGES

MJC Philippe Desforges
27, rue de la
Republique
54000 NANCY
03 83 27 40 53
devaux_glen@
yahoo.fr

LA GUILDE DE

BRETAGNE
Mairie
56340 MAURON
02 97 21 58 70
contact@guildebzh.
info

ASSOCIATION LUXOUE

DE L'AGLOMERATION
BOULONAISE
rue du Detroit
Centre Social CAF
62200 BOULOGNE-
SUR-MER
contact@alab.fr

NÉMÉSIS

22, rue Camille
Desmoulin,
Pavillon 18
c/o Alexis Courteix
63100 CLERMONT-
FERRAND
alexis.courteix@
wanadoo.fr

LES BÂTISSEURS

DE MONDES
27, boulevard de la
Victoire
67000 STRASBOURG
03 88 37 10 85
bde@insa-
strasbourg.fr

RÈVES DE JEUX

5, rue Yon Lug
Espace A7
69310 PIERRE BENITE
04 72 50 16 39
contact@
revesdejeux.com

RÈVES ET LÉGENDES

Mairie de Coupvray
77700 COUPVRAI
julien.pergolizzi@
free.fr

LES CHEVALIERS

DU VENT
CAC Georges
Brassens
18, rue de Gassicourt
78200 MANTES-LA-
JOLIE
qism@laposte.net

LE RÈVE DE SANGUINER

15, rue Moreau
80000 CHARLEVILLE-
MEZIERES
03 24 36 13 84
lerevedusanguiner@
club.fr

LA LISTE DES CLUBS NOUS A ÉTÉ GRACIEUSEMENT FOURNIE PAR LA FFJDR (WWW.FFJDR.ORG).

POUR PASSER VOTRE ANNONCE PRO

CONTACTEZ VIRGINIE : virginie@playfactory.fr / 01 42 49 74 69

MAGIC, F.D. MINI, SW MINI
Yu-Gi-Oh, MBLADE
MAGIC FRAG

Cartes à l'unité, Figurines à l'unité
Tours et démos en magasin
2 Av. Roger Salengro 13400 Aubagne
tel: 04.42.84.99.99 ouvert 7/7

MAGICFRAG.FR

CARTAGE

JCC, figurines Manga
Jeux de société, tournois,
cartes à l'unité
<http://cartage.forum2jeux.com>
04 67 01 78 06
110, avenue Foch - BEZIERS

DOCTEUR STRATAGÈME

JCC - Figurines
Tournois - Démos

PARIS 9^e M^e Cadet
42 rue de Maubeuge
01 42 80 91 14

St GERMAIN EN LAYE
37 rue de Paris - 78100
01 34 51 22 93

www.docteurstratageme.com

LE REPAIR DU DRAGON

44 bd De Magenta
75010 Paris
01.44.84.70.69
www.LeRepairDuDragon.com

CARTES, FIGURINES,
JEUX DE RÔLE,
JEUX DE PLATEAUX,
PETITS JEUX, ACCESSOIRES

ANIMATIONS, TOURNOIS,
ÉVÉNEMENTS, ATELIERS...

Troll 2 Jeux

22 rue Hector Malot
75012 Paris
Tél. : 01 43 40 90 46
www.troll2jeux.com

Ouvertures :
Du lundi au samedi de 11h00 à 19h30
Nocturnes le mardi et vendredi jusque 23h30
Dimanche de 13h00 à 18h00
Tournois World of Warcraft
tous les dimanches à partir de 13h00.

La Guilde des Joueurs

46 rue du Mail 49100 Angers
www.la-guilde.fr 02 41 20 00 88

BILLET D'HUMEUR

SUPER NINJA V4 VS KOBOLDS EN FURIE



Ma première séance de D&D 4 avait juste pour objectif de tester le système de jeu avec trois amis qui ont connu toutes les éditions précédentes depuis la mythique boîte rouge jusqu'à l'édition 3.5. Ça devait être tranquille et ça s'est transformé en cauchemar !

Je prends un guerrier humain histoire de voir le changement par rapport à une base bien connue et je m'oriente vers le défenseur, tranquille quoi. Le scénario est limité à un vague prétexte pour rentrer dans un donjon et casser du grouillot ; c'est juste un tour de chauffe.

Au final, on vivra deux combats.

Combat n°1 : Trois kobolds plutôt désœuvrés qui subissent la découverte de nos pouvoirs. Le rôdeur elfe balance des flèches sûrement atomiques vu les dégâts qu'elles font et je teste l'enchaînement, un mort, un pas, un mort. On se bat d'une seule main et on jette les dés décontractés.

Une ballade de santé !

Combat n°2 : Le MJ décide de mettre la pression : six kobolds avec des rôles tactiques. Le halfelin voleur décide de se la jouer ninja. Tout le monde applaudit. Il fonce au milieu pour aveugler les kobolds avec ses shurikens. Et là, c'est le drame : attaques d'opportunités, coups critiques, boum, le ninja tombe. On se moque un peu, mais pas longtemps : les kobolds n'ont plus rien à voir avec la première rencontre, et on y passe tous. L'aventure s'arrête ici.

QU'EST-CE QUI C'EST PASSÉ ?

Maintenant, les monstres aussi ont des classes de personnages, ou presque. En tout cas, ça change tout. Dans la seconde salle, les kobolds étaient encadrés par un leader. Du coup, les gaillards avaient des bonus insoupçonnés. Par ailleurs, la classe d'armure n'est plus la seule défense possible et le MJ a surtout utilisé les

attaques affectant les réflexes, la vigueur ou la volonté.

Le fourbe ! On était donc beaucoup plus faibles que ce qu'on pensait. Ou alors, ce sont les kobolds qui sont vraiment plus forts.

Surtout, je crois qu'on s'est un peu laissé emporter. Les nouveaux pouvoirs des PJ sont énormes si on les utilise au bon moment. L'action du ninja, qui aurait été fantastique dans un jeu comme *Feng Shui*, n'avait pas de sens à D&D. Maintenant, à chaque action, on se demande si c'est bien le moment d'utiliser son pouvoir de rencontre et quel Talent pourrait rajouter un petit avantage.

C'EST LA FAUTE DU MJ !

Dans D&D 4, lorsque les monstres tombent à la moitié de leurs points de vie, ils changent de tactique. Pour les kobolds, c'est la fuite. Le MJ ayant « omis » ce détail, nos kobolds étaient une bande de fanatiques prêts à en découdre jusqu'au bout. En quelque sorte, ils ont eu bien raison...

Quelle conclusion tirer de cette glorieuse expérience ? Je me vengerai ! Mais pour aller plus loin, je dirais qu'il faut vraiment faire attention à l'équilibre du groupe. Avec deux cogneurs et un tank, pas facile de remonter la pente en cas de coup dur. Quand les points de vie ont commencé à descendre, nous étions trop occupés à utiliser nos actions pour frapper. La présence d'un leader nous aurait permis de récupérer des PV. Donc, si un joueur veut faire un ninja, suggérez-lui plutôt de prendre un maître de guerre ; il pourra toujours se mettre un bandeau sur la tête si ça lui chante.

Rodolphe Gilbert



Directeur des rédactions
Guillaume Gille-Naves
ggn@playfactory.fr

Directeur artistique
Igor Polouchine
igor@playfactory.fr

Rédacteur en chef
Arnaud Cuidet
dragonrouge@playfactory.fr

Secrétaire de rédaction
Tatiana Montandon

Maquette
Goulven Quentel, Tiphaine
Kolly, Magali Ferrera, Igor
Polouchine, Audrey Adin

Ont participé à ce numéro
Karim Aouidad, Laurent
Buisson, Sébastien Célerin,
Damien Desnos, Romain
Estorc, Rodolphe Gilbert,
Gil Morice, Yoann Passuello,
Xavier Sené et Martin Terrier.

Illustrations
Illustrations originales de
Bertrand Bès, Didier Guiserix
et Christophe Swal

Photos
© Toussaint Benedetti pour
PLAY FACTORY

Impression
Imprimé en France/Printed
in France par SIEP Z.A.
Les marchais
77590 Bois le roi

Copyright
© 2008 Dragon Rouge est une
marque déposée à l'INPI sous
le N°083573343 le 30 avril
2008. Tous droits réservés pour
tous les pays.

Publicité/Régie
PLAY FACTORY SARL
Guillaume
Tél : 01 42 49 77 03
email : regie@playfactory.fr

Ventes-Abonnement-
Comptabilité
Play Factory SARL - 75, rue
Compans - 75019 Paris

Dragon Rouge est édité par
Play Factory
75, rue Compans
75019 Paris

Tél : 01 42 49 77 00
SARL au capital de 40 000

Distribution Boutiques de jeux
PLAY FACTORY SARL
Virginie Pléau-Varet
Tél : 01 42 49 74 69
email : virginie@playfactory.fr

Abonnement
Dragon Rouge - Abonnement
Play Factory SARL
75, rue Compans
75019 Paris

Sandrine Faria
Tél : 01 42 49 77 00
Email : cs@playfactory.fr
France métropolitaine : 50€,
étranger 60€ (douze numéros)

Remerciements
A tous les éditeurs de jeux de
rôles de France et d'ailleurs :
2d sans face, les XII singes,
7ème cercle, Bibliothèque
interdite, Black Book Editions,
Editions du Matagot, Oriflam,
Ubik et Wizards of the coast
France.

Dépôt légal : à parution
Commission paritaire :
en cours
ISSN : en cours
Distribution de Presse - Ventes
- Réassort : NMPP

La reproduction des textes et
illustrations publiés dans ce numéro
est interdite.
Les documents reçus ne seront pas
renvoyés. Leur envoi implique l'accord
de l'auteur pour leur libre publication.
La rédaction n'est pas responsable des
documents envoyés qui n'engagent que
la responsabilité des auteurs.



Actionnaires :
Laurent Villa,
Jean-François
Andréani

ABONNEZ-VOUS !



50€
12 NUMÉROS
(SOIT UNE ÉCONOMIE
DE 25 €)

☐ **Oui, je m'abonne** pour **12 numéros** au magazine Dragon Rouge pour un prix de **50€** au lieu de 75€, soit une économie de 25€.

Règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Play Factory ou par carte bancaire, en euros à envoyer à :
Dragon Rouge abonnement - 75 rue Compans - 75019 Paris

Nom																Prénom															
Adresse																															
Code postal						Ville																Pays									
Tél. (r)						Date de naissance						Profession (r)																			
Je règle par	<input type="checkbox"/> Carte bancaire <input type="checkbox"/> Chèque					Date de validité						Cryptogrammes	<small>(3 derniers chiffres situés au dos de votre carte bancaire dans le cadre signature)</small>																		

Indiquez votre adresse email pour recevoir la newsletter Dragon Rouge :

_____@_____

Signature obligatoire :
(Des parents pour les mineurs)

DR 01

* OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30 JUIN 2008
POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT
(60€ DOM-TOM/ÉTRANGER).



02

ILS SE PREPARENT DEPUIS 3 ANNÉES POUR CE NOUVEAU COMBAT.

Pour faire cette 4^e édition, nous n'avons pas hésité à transformer de nombreux héros en punching ball et en croquettes pour entraîner nos champions !

Maintenant qu'ils sont prêts, c'est à vous de leur faire mordre la poussière.
Enfin, d'essayer...

ENFIN DISPONIBLE



