DUNGEONS & DRAGONS®

GUIDE DU MAÎTRE®



RÈGLES DE BASE DU JEU DE RÔLE

James Wyatt

DUNGEONS & DRAGONS®

GUIDE DU MAÎTRE



RÈGLES DE BASE DU JEU DE RÔLE

James Wyatt

Table des matières

1. ÊTRE UN BON MD 4
Le groupe de jeu 6
Les joueurs 8
Le maître du donjon 10
Les règles de bonne entente 14

2. MENER LA PARTIE 16
Se préparer 18
Se lancer 19
Chronique du jeu 19
Modes de jeu 20
Narration 22
Rythme 24
Accessoires 25
Donner les informations 26
Tests de compétence passifs 26
Informer les joueurs 26
Rituels 27
Improviser 28
Conclusion 29
Solutions 30
Enseigner le jeu 33

3. RENCONTRES AVEC COMBAT 34
Bases du combat 36
État de préparation des monstres . 36
Surprise 36
Tests d'initiative ! 38
Gestion du combat 40
Quand une rencontre se termine-t-elle ? 41
Après la rencontre 41
Règles additionnelles 42
Actions non traitées dans les règles 42
Abri 43
Déplacement forcé et terrain . . . 44
Combat aquatique 45
Combat monté 46
Vol 47
Maladie 49
Poisons et venins 50

4. CRÉATION DE RENCONTRES . . . 52
Rôle des monstres 54
Ingrédients d'une rencontre 56
Niveau de rencontre 56
Objectif en px 57
Archétypes de rencontre 58
Commandant et troupes 58
Doubles lignes 58
L'antre du dragon 58
Maîtrise du champ de bataille . . . 59
Meute de loups 59
Décors de rencontre 60
Terrain 60
Terrain et rôles 62
Exemples de terrains classiques . 64
Terrain d'extérieur 66
Éclairage 67
Vision et sens spéciaux 67
Exemples de terrains fantastiques . 67

5. RENCONTRES SANS COMBAT . . . 70
Défis de compétences 72
Gestion d'un défi de compétences . . 74
Tests opposés 74
Interrompre un défi de compétences 75
Exemples de défis de compétences . . 76
Casse-tête 80
Utilisation des casse-tête 80
Conception des casse-tête 82
Pièges et dangers 84
Utilisation des pièges et dangers . . 86
Exemples de pièges et de dangers . 86

6. AVENTURES 94
Aventures publiées 96
Résoudre les problèmes 98
Construire une aventure 100
Les quêtes 102
Varier les rencontres 104
Décor d'aventure 106
Caractère du décor 108
Détails du décor 110
Mobilier et éléments de décor . . 111
Dessiner le site 112
Décors extérieurs 114
Les aventures liées à un événement 115
Distribution des rôles 116
Les alliés comme personnages supplémentaires 116

7. RÉCOMPENSES 118
Points d'expérience 120
Quêtes 122
Étapes 123
Trésors 124
Richesses 124
Gemmes 124
Objets magiques 125
Distribuer des trésors 125
Parts de trésor 126

8. CAMPAGNES 130
Campagnes officielles 132
Thèmes de campagne 134
Super aventures 138
L'histoire 140
Démarrer une campagne 142
Démarrer à un plus haut niveau . . 142
Mener une campagne 144
Échelons de jeu 146
Conclure une campagne 147

9. L'UNIVERS 148
L'univers de D&D 150
La civilisation 152
Cartographier une agglomération . 154
Cercles de téléportation 156
Les étendues sauvages 158
Climat 158
Les dangers de l'environnement . . 158
Faim, soif et suffocation 159
Les plans 160
Les dieux 162
Les artefacts 164
La cotte d'invulnérabilité d'Arnd . . 165
La hache des seigneurs nains . . . 166
La main de Vecna 168
L'œil de Vecna 169
Langues 171

10. LA BOÎTE À OUTILS DU MD . . . 172
Personnaliser les monstres 174
Augmenter ou baisser le niveau . . 174
Ajout d'équipement 174
Archétypes 175
Archétypes de fonction 176
Archétypes de classe 182
Créer des monstres 184
Étapes de conception des monstres 184
Monstres d'élite et solos 184
Créer des PNJ 186
Étape de la conception de PNJ . . . 187
Bonus de niveau et seuil de magie . 187
Créer des règles maison 189
La conception de règles pour débutants 189
Exemples de règles maison 189
Maladresse 189
Réussites et échecs critiques . . 189
Donjons aléatoires 190
Rencontres aléatoires 193

11. CASCADONNE 196
Le bourg de Cascadonne 198
Le val de Nentir 206
Impliquer les joueurs 208
La bastide des kobolds 210

CARTES DE COMBAT 220

INDEX 221

QUADRILLAGE 222

CHAPITRE 1

ÊTRE UN BON MD

LA PLUPART des jeux ont un gagnant et un perdant, mais le jeu de rôle DUNGEONS & DRAGONS est fondamentalement un jeu d'équipe, et ce n'est pas parce que le MD incarne les antagonistes au cours d'une partie qu'il est pour autant contre les PJ. Bien que le MD représente l'ensemble des ennemis et adversaires (les monstres, PNJ, les pièges et le reste), il n'a pas plus envie que les autres de voir les PJ échouer. Tous les joueurs coopèrent pour s'assurer que leurs personnages réussissent, et le but du MD est que cette réussite soit la plus savoureuse possible, en présentant des épreuves suffisamment difficiles qu'il faille lutter pour les surmonter, mais pas au point que tous les aventuriers y laissent la vie.

À la table de jeu, l'objectif le plus important (plus important même que la réussite du scénario) est de s'amuser. Il est essentiel que chacun contribue à rendre le jeu agréable pour tous, autant que de favoriser la coopération des personnages au cours de l'aventure.

Ce chapitre comprend les sections suivantes :

- **Le groupe de jeu** : pour connaître tout ce dont vous avez besoin pour jouer à D&D.
- **Les joueurs** : pour mieux comprendre vos joueurs, les aider à constituer une équipe prometteuse, et organiser une partie mémorable.
- **Le maître du donjon** : pour comprendre le rôle du MD, et déterminer le type de partie que vous voulez organiser.
- **Les règles de bonne entente** : car le bon déroulement d'une partie nécessite aussi que vous et vos joueurs, vous accordiez à respecter une certaine conduite à la table de jeu.

RALPH HORSLEY



LE GROUPE DE JEU

De quoi avez-vous besoin pour jouer une partie de D&D ? D'un groupe de jeu, constitué de joueurs qui incarneront leurs personnages dans des aventures présentées par le maître du donjon. Chacun contribue à rendre la partie agréable et à insuffler vie à l'univers fantastique. Outre les joueurs, une partie de D&D requiert un espace de jeu, des livres de règles et un peu de matériel : dés, papier, crayons, quadrillage et figurines. Le jeu n'a besoin de rien d'autre, mais vous pouvez aussi en améliorer les conditions avec des feuilles de personnage, de quoi grignoter, voire y donner une véritable ampleur grâce à des outils informatiques (rendez-vous sur www.dndinsider.com pour plus d'informations).

Les joueurs

Les joueurs se partageront deux rôles très différents au cours d'une partie de D&D : celui des PJ et celui du MD. Ils ne sont pas incompatibles, et un joueur peut très bien incarner un personnage un jour et organiser l'aventure la fois suivante. Bien qu'au sens le plus strict, tout le monde est joueur au cours d'une partie, nous emploierons ce terme pour désigner ceux qui incarnent des PJ.

D&D est un jeu qui se déroule dans l'imaginaire, et qui nous parle d'univers et de créatures fantastiques, de magie et d'aventure. Après avoir trouvé un coin confortable pour étaler vos livres, vos plans et vos dés, vous passez un moment entre amis à vivre une histoire commune. C'est comme un film d'aventure dont vous seriez les héros. L'histoire se déroule au fur et à mesure que vos personnages prennent des décisions et agissent : ce qui se passe ensuite ne dépend que de vous !

Un groupe de six personnes : les règles partent du principe que vous êtes un groupe de cinq joueurs et un MD.

À plus ou moins de six : si vos joueurs sont au nombre de quatre ou de six, il suffira d'effectuer quelques ajustements mineurs. Si le groupe est plus modeste ou plus important, il faudra modifier certaines règles de ce livre pour prendre en compte cette différence.

Si vous n'avez que deux ou trois joueurs, tous les rôles ne seront pas couverts (cf. *Couvrir les rôles de personnages*, page 10 et *Le rôle en combat*, page 15 du *Manuel des Joueurs*) et il sera plus difficile de surmonter les rencontres avec combat, même si celles-ci sont ajustées pour tenir compte de la taille de votre groupe. Avec plus de six personnages, il est plus difficile de gérer le groupe qui tend à se subdiviser. Nous vous fournirons quelques astuces pour gérer un groupe de grande taille dans le Chapitre 2 (cf. *Taille du groupe*, page 31), mais s'il devient vraiment trop important, envisagez d'en faire plusieurs et d'organiser des parties différentes pour chacun.

ANECDOTES DE PRO

Tout au long de mes années de D&D, j'ai joué dans des salles de classe, des bibliothèques scolaires et publiques, au sous-sol ou dans la salle à manger de mes parents, chez moi ou chez des amis, tous affalés sur des canapés autour de tables trop petites, et dans des salles de réunion en entreprise. Les tableaux blancs (et noirs en salle de classe) sont vraiment très utiles. En règle générale, je préfère un coin plus isolé où on peut fêter un coup critique décisif avec le volume sonore qui s'impose.

–James Wyatt

Le maître du donjon

L'un des joueurs tient un rôle spécial au cours d'une partie de D&D. Il s'agit du maître du donjon, qui maintient le rythme de l'histoire et arbitre le déroulement de l'action. Il est impossible de jouer une partie de D&D sans MD.

Quelle est la tâche du MD ? Au cours d'une partie, le MD a différentes casquettes. Il est tout à la fois arbitre, conteur, joueur pour les nombreux PNJ et principal créateur du monde où se déroulent la campagne et l'aventure.

Qui devrait être MD ? Lequel de votre groupe de joueurs devrait être MD ? Eh bien, celui qui veut l'être ! En règle générale, celui qui déploie le plus d'énergie à rassembler les autres et à démarrer une partie se retrouve MD, mais cela peut se passer différemment.

Des MD peuvent faire équipe, alterner ou changer : quand vous assumez le rôle de MD, vous n'êtes pas forcé de vous engager pour toute la durée d'une campagne. Beaucoup de groupes de joueurs perdurent en changeant régulièrement de MD. Soit ils mènent des campagnes à tour de rôle, se passant le flambeau de MD plusieurs fois par an, soit ils se succèdent au fur et à mesure des scénarios et changent toutes les deux ou trois semaines.

Le matériel

De quoi avez-vous besoin pour jouer à D&D ?

CE DONT VOUS AVEZ *VRAIMENT* BESOIN POUR JOUER :

- un espace de jeu
- les livres de règles
- des dés
- de quoi écrire (papier, crayons)
- un quadrillage
- un écran du maître
- des figurines

CE QUI PEUT CONSTITUER UN PLUS :

- des feuilles de personnage
- de quoi grignoter
- un ordinateur portable ou un appareil photo numérique
- D&D Insider

Un espace de jeu : le minimum est d'avoir assez de place pour que tout le monde puisse s'asseoir et jouer, si possible autour d'une table. Elle permet notamment d'y placer votre quadrillage et vos figurines, d'avoir un support pour lancer les dés, écrire sur les feuilles de personnage et empiler les livres de règles. Vous pouvez rassembler des chaises autour de la table de la salle à manger, ou vous allonger dans des chaises longues à portée d'une table basse. Il est possible de jouer en se passant de table et de quadrillage, mais la fluidité des combats est quand même bien meilleure quand on peut visualiser la scène.

Les livres de règles : en tant que MD, vous avez au minimum besoin d'un *Manuel des Joueurs*, d'un *Guide du Maître* et d'un *Bestiaire Fantastique*. Les joueurs quant à eux auront chacun besoin d'un *Manuel des Joueurs* puisqu'ils devront fréquemment y consulter les détails de leurs pouvoirs, talents et objets personnels.

Des dés : vous avez besoin d'une série complète de dés, et même trois de préférence, si ce n'est plus (cela peut vous sembler beaucoup, mais lorsque vous devrez lancer 4d12 + 10 dégâts de feu pour le souffle d'un dragon rouge vénérable, vous serez bien content d'avoir plusieurs d12). De nombreux pouvoirs nécessitent plusieurs d6, d8 ou d10. La plupart des joueurs finissant par s'attacher à leurs dés, chacun devrait aussi avoir sa propre série de dés.

De quoi écrire : l'idéal serait que tout le monde ait du papier et un crayon. En effet, à chaque round de combat, vous aurez un grand nombre d'éléments à suivre : points de vie, malus d'attaque, bonus en défense, utilisation de pouvoirs, points d'action dépensés, conséquences des états préjudiciables, etc. Il faudra également prendre des notes sur l'aventure, les points d'expérience et les trésors récoltés par les joueurs.

Un quadrillage : c'est un accessoire très important pour gérer les rencontres avec combat comme expliqué dans le *Manuel des Joueurs*. Qu'il s'agisse de *Plans de donjon D&D*, d'un tapis de jeu quadrillé en vinyle effaçable, d'un tableau blanc quadrillé, d'un tapis de découpe ou de grandes feuilles de papier quadrillé, tout est bon tant que les cases font 2,5 cm de côté. La taille minimale est de 8 cases sur 10, et idéalement 11 cases sur 17.

Un écran du maître : cet accessoire rassemble un grand nombre d'informations sous vos yeux, tout en vous permettant de dissimuler vos jets de dés et vos notes du regard des joueurs.

Des figurines : lors d'une rencontre, vous avez besoin de disposer chaque personnage et monstre sur le quadrillage. L'idéal est de prendre les figurines des personnages et des monstres engagés dans la bataille parmi celles en plastique prépeint fournies par le *Jeu de figurines D&D*.

Des feuilles de personnage : d'une façon ou d'une autre, tous les joueurs ont besoin de rassembler et de noter l'ensemble des informations concernant leur personnage. S'il est possible d'utiliser une simple feuille de papier blanc, le mieux est encore de photocopier la feuille de personnage qui figure à la fin du *Manuel des Joueurs* ou d'acheter des *Feuilles de personnage* D&D. Certains joueurs préfèrent recopier leurs pouvoirs sur des fiches pour savoir plus facilement lesquels ont été utilisés.

De quoi grignoter : ce n'est pas nécessaire pour jouer, mais cela n'en est pas moins un élément important des parties de D&D. Avoir de quoi manger et boire à la table de jeu permet de maintenir tout le monde d'attaque. Si vous démarrez vos parties le soir après le travail ou l'école, il vaut mieux dîner avant de jouer. Vous pourrez en profiter pour échanger les dernières nouvelles avant de vous installer à la table de jeu et vous consacrer entièrement aux jets de dés.

Un ordinateur portable ou un appareil photo numérique : si vous possédez un ordinateur portable ou un PDA, vous pouvez l'utiliser pour assurer le suivi de la partie et enregistrer vos notes. Les joueurs peuvent y recourir pour mettre à jour leur feuille de personnage sous différents formats, et vous pouvez y stocker diverses informations concernant la campagne et les rencontres. Vous pouvez aussi vous appuyer sur un appareil photo numérique pour enregistrer les positions des protagonistes lorsque vous êtes forcé d'interrompre un combat. Il suffira ensuite de se référer à la photo pour reproduire la scène et reprendre là où vous vous étiez arrêtés. Vous pouvez également prendre des photos en cours de partie pour illustrer votre blog ou site Internet, histoire que tout le monde en profite.

D&D Insider : enfin, vous pouvez ajouter une dimension supplémentaire à vos parties en vous abonnant à D&D Insider (www.dndinsider.com), un supplément en ligne à ce jeu de rôle papier. Il vous fournit une multitude de scénarios prêts à jouer, de nouvelles options de règles à tester, et toute une gamme d'outils en ligne pour faciliter le déroulement de vos parties. Vous pouvez également l'utiliser pour jouer à D&D sur Internet et rassembler des amis dispersés à travers le monde autour d'une table de jeu virtuelle.

Du plaisir !

Le dernier élément essentiel à D&D est le plaisir. Le MD n'a pas pour responsabilité de divertir les joueurs et de veiller à ce qu'ils s'amusent. *Chacun des participants est responsable du plaisir que tous retirent du jeu.* Chacun contribue à faire progresser la partie, à amplifier l'intensité dramatique, à déterminer le niveau d'implication rôlistique que le groupe est prêt à fournir, et à insuffler vie à l'univers de jeu grâce à son imagination. Chacun doit aussi témoigner du respect et de l'estime envers les autres afin d'éviter que des chamailleries et des conflits personnels viennent gâcher le plaisir. Chacun apprécie D&D pour des raisons différentes. Gardez à l'esprit que la « bonne » manière de jouer est celle que vos joueurs et vous appréciez tous et sur laquelle vous vous serez entendus. Si tout le monde s'installe à la table de jeu avec l'intention de contribuer à la partie, alors tout le monde s'amusera.

LES JOUEURS

Tout le monde joue à D&D pour s'amuser, mais chacun tire son plaisir d'aspects différents du jeu. Quand vous préparez et menez une partie pour un groupe de joueurs, comprendre leurs motivations (ce qu'ils aiment dans le jeu et ce dont ils tireront le plus de satisfaction) vous aidera à constituer un groupe harmonieux et à proposer des parties mémorables.

LES MOTIVATIONS DES JOUEURS

Les joueurs ont des motivations assez variées. Pour plus de facilité, nous les représentons par des archétypes : l'acteur, le bastonneur, le conteur, l'explorateur, le gros bill, l'impulsif, l'observateur et le réfléchi.

L'ACTEUR

L'acteur aime faire comme s'il était son personnage. En développant des traits de personnalité qui n'ont rien à voir avec des caractéristiques ou des pouvoirs, il s'efforce de donner à son aventurier une véritable existence dans un monde imaginaire. Il adore les interactions avec le reste du groupe, les PNJ et les monstres de l'univers de jeu, et avec l'environnement fantastique en général, s'exprimant avec la voix de son héros et décrivant toujours ses actions à la première personne.

L'acteur accorde plus d'importance aux éléments narratifs du jeu qu'aux facteurs mécaniques. À la différence du conteur, il se concentre plus sur la personnalité et les motivations de son personnage que sur les autres éléments de l'histoire.

L'ACTEUR...

- entoure son PJ de tout un environnement, insistant sur sa personnalité.
- joue en tenant compte des motivations de son personnage.
- préfère les situations où il peut mettre en scène son aventurier.
- préfère généralement les rencontres interactives aux combats.

IMPLIQUEZ L'ACTEUR EN...

- facilitant le développement d'un historique et d'une personnalité pour son PJ.
- proposant des rencontres permettant l'interprétation du personnage.
- mettant de temps à autre la personnalité de son héros en valeur.
- l'impliquant dans la création d'éléments narratifs pour la campagne.

VEILLEZ À CE QUE L'ACTEUR...

- n'ennuie pas les autres joueurs en dialoguant avec tout et tout le monde.
- ne justifie pas ses actions perturbatrices en déclarant qu'il ne fait que jouer son personnage.

LE BASTONNEUR

Le bastonneur est plus facile à satisfaire que le gros bill. Il aime particulièrement casser du monstre, que ce soit pour se défouler ou pour le plaisir de se sentir supérieur, ou tout simplement pour la satisfaction d'avoir puni les méchants lui-même.

Se battre à D&D est excitant : peu d'autres aspects du jeu mettent le personnage aussi visiblement en danger et vaincre les méchants est une réussite indéniable. Si la plupart des joueurs apprécient cet élément du jeu, le bastonneur en fait sa priorité.

LE BASTONNEUR...

- fait de l'optimisation comme le gros bill.
- optera parfois pour la simplicité pour entrer plus vite dans l'action.
- consacre moins de temps à l'histoire et à l'interprétation.
- veut tout le temps combattre des monstres et prendre des risques.

IMPLIQUEZ LE BASTONNEUR EN...

- déclenchant une bataille inattendue lorsqu'il a l'air de s'ennuyer.
- variant la complexité de vos batailles.
- décrivant spectaculairement les dégâts qu'il inflige grâce à ses pouvoirs.
- faisant appel à lui pour gérer l'initiative en cours de combat.

VEILLEZ À CE QUE LE BASTONNEUR...

- ne mette pas le scénario dans une impasse en tuant des monstres avec lesquels les joueurs devraient discuter.
- ne passe pas à côté de rencontres sociales et de défis de compétences dans sa hâte d'arriver au combat suivant.

LE CONTEUR

Le conteur préfère le côté narratif du jeu aux motivations et à la personnalité des personnages. Ce joueur perçoit le jeu comme une chronique continue d'événements se déroulant dans un environnement fantastique et il veut connaître le dénouement de l'histoire.

Pour le conteur, les règles sont là pour appuyer l'histoire en cours. Il pense que lorsque les règles font obstacle à la narration, elles doivent s'effacer. Il est plus important d'atteindre un compromis pour le bien de l'histoire que de respecter les motivations individuelles des aventuriers.

LE CONTEUR...

- enrichit souvent son personnage d'un historique détaillé.
- fait beaucoup d'efforts pour que son héros s'intègre à l'histoire.
- aime les scènes dramatiques et les PNJ récurrents.
- préfère les aventures construites sur une intrigue, même simple.

IMPLIQUEZ LE CONTEUR EN...

- facilitant le développement de l'historique de son PJ.
- exploitant son historique quand vous écrivez vos scénarios et inventez vos PNJ.
- plaçant au moins une petite intrigue dans toutes vos aventures.
- faisant appel à lui pour noter toutes les rencontres et les événements importants.

VEILLEZ À CE QUE LE CONTEUR...

- ne tente pas de placer son aventurier au cœur de l'histoire.
- n'impose pas aux autres personnages leurs actions pour qu'elles correspondent à sa perception de l'histoire.

L'EXPLORATEUR

L'explorateur aime visiter des lieux nouveaux et rencontrer leurs habitants, qu'ils soient plaisants ou répugnants. Il suffit de lui faire miroiter la perspective d'un endroit intéressant ou d'une culture différente, et le voilà parti.

L'explorateur veut vivre toutes les merveilles qu'un monde de jeu fantastique a à offrir. Il veut aussi être assuré qu'il y a toujours quelque chose de plus à découvrir quelque part. Il demande toujours plus de détails : les noms précis des lieux et des personnages, la description de toute la scène et au moins un aperçu de l'inconnu. Parfois, il s'intéresse aussi à l'intrigue du scénario et aux motivations de son aventurier (l'explorateur est cousin à la fois avec l'acteur et le conteur). Un explorateur émerveillé devant de nouvelles découvertes est un explorateur heureux.

L'EXPLORATEUR...

- est en quête de nouvelles expériences dans le cadre du jeu.
- aime découvrir des informations cachées et retrouver des endroits et des objets disparus.
- apprécie autant l'atmosphère de jeu que les combats et l'histoire.
- fait progresser le scénario en étant toujours prêt à aller de l'avant.

IMPLIQUEZ L'EXPLORATEUR EN...

- prévoyant des éléments de rencontre qui exigent de l'exploration.
- récompensant la curiosité et l'enthousiasme à explorer.
- donnant des descriptions détaillées et en recourant à des cartes et autres accessoires.
- faisant de lui le cartographe officiel du groupe.
- facilitant l'accès à de nouvelles options et de nouveaux pouvoirs.
- prévoyant des rencontres qui mettent l'accent sur les caractéristiques de son PJ.

VEILLEZ À CE QUE L'EXPLORATEUR...

- n'utilise pas ses connaissances du jeu à son propre avantage.
- n'ennuie pas les autres joueurs ou ne vous épuise pas avec sa soif de détails.

LE GROS BILL

Le gros bill tire sa satisfaction des passages de niveau et adore les aptitudes géniales qui viennent avec. Il vaine les monstres pour s'emparer de leurs possessions et réutiliser celles-ci contre les ennemis suivants. Pour lui, l'histoire et l'interprétation du personnage sont secondaires comparées à l'action, aux pouvoirs exceptionnels et aux objets magiques.

Tous les joueurs ont un peu du gros bill en eux, tant il est vrai que l'accumulation de puissance et l'utilisation de celle-ci pour accomplir des exploits extraordinaires sont deux sources fondamentales de plaisir à D&D. Il n'y a rien de mal à cela.

LE GROS BILL...

- optimise les caractéristiques de son personnage avec un objectif de performance au combat.
- fouille les suppléments à la recherche de meilleures options pour son aventurier.
- consacre moins de temps à l'histoire et à l'interprétation.
- préfère le combat à tout autre type de rencontre.

IMPLIQUEZ LE GROS BILL EN...

- insistant sur les récompenses narratives, tels que les px de quête.
- utilisant un objet magique recherché comme accroche dans l'aventure.

VEILLEZ À CE QUE LE GROS BILL...

- ne devienne pas beaucoup plus puissant que les autres personnages.
- n'essaie pas de prendre plus que sa part du trésor.
- ne traite pas les autres aventuriers comme ses laquais.

L'IMPULSIF

L'impulsif adore déclencher des événements. Il n'a aucune patience quand il s'agit d'établir un plan ou de discuter. Il ouvrira un coffre visiblement piégé « rien que pour voir ». Il défie les représentants de l'autorité et ouvre les portes du donjon pour faire entrer encore plus de monstres dans un combat déjà difficile. L'impulsif adore le frisson que lui procure la prise de risques énormes, voire de mauvaises décisions par procuration.

L'impulsif peut être un élément perturbateur, mais il peut aussi beaucoup amuser les autres joueurs. Avec un impulsif dans l'équipe, la partie est rarement à bout de souffle et les histoires racontées plus tard relatent souvent ce qu'il a (encore) fait d'incroyable la semaine précédente.

L'IMPULSIF...

- aime déclencher des événements.
- prend des risques insensés et prend les mauvaises décisions exprès.
- s'épanouit au combat et déteste ne rien avoir à faire.
- s'engage dans une action décisive lorsque le jeu coince.

IMPLIQUEZ L'IMPULSIF EN...

- prévoyant des objets et des rencontres qui demandent de l'expérimentation.
- acceptant que ses actions mettent les personnages dans des situations délicates sans les décimer.
- prévoyant des rencontres avec des PNJ aussi imprévisibles que lui.

VEILLEZ À CE QUE L'IMPULSIF...

- n'entraîne pas la mort de toute l'équipe.
- n'attaque pas les autres PJ ou leurs alliés.

L'OBSERVATEUR

L'observateur est un joueur détaché qui vient aux parties parce qu'il veut partager ce moment avec les autres. Il peut s'agir de quelqu'un de particulièrement timide ou de très distant. Il veut participer sans trop se sentir concerné par l'histoire, et il ne veut pas s'investir dans les discussions ni s'impliquer dans les détails du jeu, des règles ou de l'intrigue. Le jeu lui donne juste l'occasion de faire partie d'un cercle d'amis et de connaissances.

L'OBSERVATEUR...

- vient pour faire partie du groupe.
- aide à calmer les esprits en étant plus détaché du jeu que les autres.
- facilite souvent le plaisir de jouer en prenant le rôle laissé vacant par les autres PJ.

IMPLIQUEZ L'OBSERVATEUR EN...

- ne le forçant jamais à s'investir plus qu'il ne le souhaite.
- acceptant le fait que son statut d'observateur lui convient parfaitement.
- le sollicitant quand c'est nécessaire.

VEILLEZ À CE QUE L'OBSERVATEUR

- ne perturbe pas les autres joueurs en allumant la télé, en jouant à un jeu vidéo ou en surfant sur Internet.
- ne disparaisse pas de la table à un moment crucial.

Le réfléchi

Le réfléchi aime prendre son temps pour décider, considérant attentivement chaque épreuve et cherchant la meilleure façon de la surmonter. Son plus grand plaisir est de voir un plan bien préparé réussir avec le minimum de risques et la plus faible consommation de ressources possibles.

Pour lui, trouver une solution créative à une épreuve est plus important que la puissance de son héros ou la qualité de son interprétation. En fait, le réfléchi préférera probablement suivre une bonne stratégie plutôt que de jouer dans l'esprit du personnage ou de se lancer dans un affrontement primaire et direct.

UN RÉFLÉCHI...

- aborde n'importe quelle épreuve comme une énigme à résoudre.
- choisit ses actions avec soin pour en optimiser le résultat.
- est parfaitement satisfait d'une victoire sans combat, intensité dramatique ou suspense.
- préfère prendre le temps d'envisager toutes les options et éviter les décisions hâtives.

IMPLIQUEZ LE RÉFLÉCHI EN...

- prévoyant des rencontres qui doivent être résolues comme des énigmes.
- récompensant la préparation et la tactique par des avantages au sein même du jeu.
- permettant de temps à autre qu'un plan astucieux l'emporte radicalement.
- faisant appel à lui pour trouver des quêtes.

VEILLEZ À CE QUE LE RÉFLÉCHI...

- ne dise pas constamment aux autres ce qu'ils doivent faire.
- n'immobilise pas le jeu tandis qu'il pèse le pour et le contre des différentes options tactiques.

Constituer une équipe

Il ne suffit pas de réunir un groupe de joueurs et les personnages qu'ils ont créés pour constituer une équipe d'aventuriers. La constitution de l'équipe permet d'impliquer les joueurs dans la création de la campagne et dans la mise au point de certains détails du monde. C'est aussi leur première occasion de découvrir l'importance de l'esprit de coopération.

Couvrir les rôles de personnage

Le *Manuel des Joueurs* présente les quatre différents rôles de personnage : le cogneur, le contrôleur, le meneur et le protecteur (cf. page 16 du *Manuel des Joueurs*). À la création, les joueurs devraient discuter de leurs préférences et s'entendre sur la manière dont ils comptent couvrir tous ces rôles pour constituer une équipe aux capacités équilibrées et éviter de se retrouver avec cinq cogneurs.

Que se passe-t-il si l'équipe ne couvre pas tous les rôles ?

Aucun protecteur : en l'absence de protecteur, le contrôleur du groupe est particulièrement vulnérable et les cogneurs devront sacrifier un peu de leur mobilité. Le meneur peut en partie endosser le rôle de protecteur. Les soldats ennemis contrôleront plus facilement le champ de bataille et les brutes adverses deviendront très dangereuses.

Aucun meneur : une équipe sans meneur est lobalement moins performante et les soins en plein combat sont à la fois plus difficiles et moins efficaces. Un paladin peut aider à compenser l'absence de meneur en fournissant un peu de soins et de soutien au reste de l'équipe. Des *potions de guérison* pourront accroître l'accès aux récupérations en cours de combat. Les contrôleurs et les meneurs ennemis auront plus 'influence sur la bataille.

Aucun cogneur : l'absence de cogneur est peut-être la plus facile à compenser. Le protecteur et le contrôleur devront sans doute trouver des moyens d'augmenter leur puissance de frappe pour abattre les monstres plus rapidement. Les brutes ennemies, avec leurs points de vie élevés, ainsi que les artilleurs adverses difficiles d'accès, constituent alors des menaces plus sérieuses.

Aucun contrôleur : ne pas avoir de contrôleur peut permettre au protecteur de se déplacer plus librement puisque cela lui fait un allié vulnérable de moins à protéger. Cependant, comme en l'absence de cogneur, le manque de contrôleur implique que les monstres tiendront plus longtemps. De gros groupes de monstres, surtout de sbires, survivent beaucoup plus longtemps sans contrôleur pour infliger des dégâts à plusieurs créatures en une seule attaque.

L'historique de l'équipe

Au début d'une nouvelle campagne, discutez avec les joueurs de la meilleure manière de les intégrer au monde et à l'histoire que vous avez en tête. Donnez-leur quelques informations : par exemple, que le jeu va démarrer dans le bourg de Cascadonne et que vous voudriez qu'ils y aient tous grandi. Ou alors que chaque joueur vous explique d'où vient son personnage et ce qui l'amène à Cascadonne. Puis demandez-leur de raconter comment leurs aventuriers se sont rencontrés afin d'établir entre eux des relations antérieures à la partie.

Ces relations de départ peuvent être de n'importe quelle nature, à la discrétion des joueurs. Deux personnages pourraient être frère et sœur, ou bien partager une rivalité amicale depuis l'enfance. L'un peut avoir sauvé la vie de l'autre. Peut-être ont-ils servi tous deux dans la milice de la ville auparavant ou travaillé ensemble comme escorte

ANECDOTES DE PRO

Dans le *Manuel des Joueurs*, l'histoire du paladin drakéide Donaar, qui porte sur lui un morceau de l'œuf dont il est éclos comme symbole de son héritage, provient directement d'une telle création d'historique. En lisant la description d'alors des drakéides, le joueur s'est exclamé : « C'est vrai, j'ai éclos ? Je peux porter un bout de mon œuf sur moi ? » C'est ainsi qu'est né un détail culturel intéressant sur les drakéides de ce monde.

—James Wyatt

de caravane. Peut-être sont-ils nés dans une tout autre ville qui a été détruite alors qu'ils n'étaient encore que de jeunes enfants, et qu'ils ont été forcés de fuir avec leur famille.

Les relations entre les personnages peuvent aussi refléter celles des joueurs dans la vraie vie. Ainsi, si deux joueurs sont de la même famille, ils peuvent décider qu'il en est de même pour leurs aventuriers ou que leurs PJ sont des amis d'enfance.

Encouragez chaque joueur à forger des liens avec au moins deux autres personnages. Ces rapports créeront un réseau de relations qui donneront aux PJ de bonnes raisons (dans le monde du jeu) de coopérer au sein de l'équipe. Ces relations sont autant de sources d'inspiration qui les aideront à interpréter leur aventurier et vous fourniront des pistes de scénario.

Les détails de la campagne

En incitant les joueurs à établir des liens entre leurs personnages, vous les invitez aussi à participer au processus de création du monde où se déroulera la campagne. Si les joueurs soumettent, par exemple, l'idée que leurs PJ ont travaillé ensemble dans une compagnie de mercenaires, ils peuvent vous aider à imaginer les détails concernant les missions qu'ils ont entreprises et ce qui les a amenés à abandonner cette activité pour se lancer dans une carrière d'aventuriers.

Chaque joueur peut aussi vous aider à détailler les différentes races, leur rôle dans votre monde et leurs caractéristiques culturelles. Si le joueur qui incarne un paladin drakéide d'Érathis (dieu de la civilisation) veut être un exilé d'une lointaine cité-état où les siens sont encore présents en grand nombre, vous pouvez donner suite à son idée. Un voyage vers cette cité drakéide peut même être un passage passionnant d'une prochaine aventure. Quel est le rôle de l'Église d'Érathis dans cette ville ? Y est-elle une déesse majeure, ou la foi du personnage en Érathis est-elle la raison de son exil ?

Bien sûr, vous avez probablement vos propres idées sur le monde où se déroule votre campagne. Vous pouvez inciter les joueurs à en définir les détails avec vous ou en assumer toute la charge, comme vous le souhaitez. Vous pouvez décider que, dans votre monde, les tieffelins sont extrêmement rares et inspirent une sérieuse suspicion, auquel cas veillez à en informer les joueurs avant que l'un d'entre eux ne décide de créer un aventurier tieffelin. Si vous savez que la forêt située près de la région de départ de votre campagne a été rasée par un incendie dix ans plus tôt, obligeant les elfes qui y vivaient à migrer sur les terres des humains, informez-en vos joueurs.

D'un autre côté, si certains détails de votre histoire sont encore flous, vous pourriez laisser les joueurs vous aider à combler les vides. Qui a détruit la forêt des elfes ? Si l'information n'est pas importante pour votre campagne, laissez le joueur qui incarne un elfe vous faire des suggestions. Si un joueur décide malgré tout de choisir un tieffelin, il peut vous aider à expliquer la raison pour laquelle les tieffelins sont craints à ce point, créer un clan de tieffelins marchands qui ont réussi à grand-peine à gagner le respect de leurs voisins humains, ou fonder un réseau secret d'entraide pour tieffelins confrontés à la haine et aux préjugés.

Exploiter les historiques des personnages

Si vos joueurs ont détaillé les historiques de leurs PJ et du groupe, récompensez leurs efforts en les intégrant dans vos quêtes et aventures. Inventez des situations dans lesquelles leur passé se révèle un atout. Laissez le héros qui a été élevé par un forgeron soutirer une information importante à celui de la baronne, ou remarquer un détail significatif sur la manière dont une serrure métallique a été forgée. Donnez aux joueurs des informations importantes qu'ils connaissent grâce à leur passé, comme l'emplacement d'un autel précis ou d'un lieu magique auquel les traditions orales de leur terre natale font référence.

Un léger avertissement cependant : veillez à rendre chacun des historiques utiles ou importants de temps à autre. Ne laissez pas une campagne entière tourner autour de l'histoire d'un seul personnage.



WILLIAM O'CONNOR

LE MAÎTRE DU DONJON

Un sport de compétition a besoin d'arbitres car on ne peut se passer d'une personne à la fois impartiale et suffisamment impliquée dans le jeu pour qu'elle s'assure du respect des règles.

Le MD est un peu comme un arbitre. Vous imaginez bien que si, lors d'une rencontre, tous les monstres étaient contrôlés par un joueur et tous les aventuriers par un autre, ils auraient besoin d'un arbitre pour veiller au bon respect des règles et trouver une solution aux désaccords. Bien que D&D ne soit pas un match de ce genre, le MD est à la fois le joueur qui contrôle les monstres et l'arbitre.

En tant qu'arbitre, le MD est le médiateur entre les règles et les joueurs. Un joueur dit au MD ce qu'il veut faire et celui-ci lui indique le test qu'il doit effectuer tout en déterminant en silence le seuil à atteindre. Si un joueur dit qu'il veut que son personnage frappe l'orque de sa grande hache, le MD lui dit : « Fais un jet d'attaque », tout en vérifiant la classe d'armure de l'orque.

Ce dernier exemple est si simple que la plupart des joueurs anticipent et n'attendent plus que le MD leur dise d'effectuer le jet d'attaque. Mais si le joueur vous dit qu'il veut que son personnage renverse les charbons ardents du brasero sur le visage de l'orque, il va vous falloir (en tant que MD) prendre quelques décisions. Quelle est la difficulté pour renverser un imposant brasero en métal ? « Fais un test de Force », pourrait être votre réponse tout en fixant mentalement le DD à 15. Si le test de Force réussit, vous devez maintenant déterminer quel effet ces charbons ardents reçus en plein visage auront sur l'orque, effet que vous estimerez peut-être à 1d6 dégâts de feu et un malus de -2 aux jets d'attaque pendant un round.

Parfois, ce rôle de médiateur des règles signifie qu'un MD doit faire preuve de fermeté dans leur application. Si un joueur vous déclare : « Je veux que mon personnage charge jusque là-bas et attaque l'orque », vous serez peut-être amené à lui répondre, « Non, tu ne peux pas, c'est trop loin. » Le joueur intégrera alors cette nouvelle information et trouvera une autre solution.

Rappelez-vous cependant qu'être MD ne vous oblige pas à connaître toutes les règles. Si vous ne savez absolument pas comment résoudre ce qu'un joueur tente, demandez l'avis de l'ensemble du groupe. Cela prendra peut-être quelques minutes, mais on arrive habituellement à mettre au point une solution juste.

ANECDOTES DE PRO

Quand j'ai commencé à travailler à Wizards of the Coast, bien que j'aie toujours été MD avec mes amis, il m'a fallu du temps avant de me sentir à l'aise en menant des parties pour mes collègues : ils connaissaient les règles mieux que moi, et je ne voulais pas faire une erreur stupide devant eux. Ça m'est passé. Maintenant, quand je ne suis pas sûr d'une règle, je demande à mes joueurs ce qu'ils en pensent. Si je fais une erreur, ils me le signalent gentiment et je révise ma position. De mon point de vue, le MD est celui qui prépare les aventures, organise une campagne et gère les monstres et PNJ. Je ne veux pas être arbitre ou juge, et mes joueurs ne me le demandent pas.

–James Wyatt

Certains MD pensent que demander l'avis des joueurs minera leur autorité et encouragera les réclamations et les protestations de favoritisme. Bien au contraire, la majorité des joueurs aiment qu'un MD écoute leur avis et il est plus que probable qu'ils acceptent ses décisions sans sourciller s'ils ont pu s'exprimer.

QUEL MD ÊTES-VOUS ?

Quelle est la bonne manière de mener une partie de D&D ? En fait, cela dépend de votre style et des motivations de vos joueurs. Prenez en compte leurs goûts, votre style, les règles de bonne entente (cf. page 14), le genre de partie que vous voulez mener et votre campagne. Puis, accordez-vous un peu de temps pour expliquer aux joueurs la façon dont vous concevez le jeu. Laissez-les vous dire ce qu'ils en pensent, c'est aussi *leur* jeu. Établissez ces bases le plus tôt possible afin que les joueurs puissent en tenir compte dans leur choix et vous aider à conserver les parties dans la voie souhaitée.

En tant que MD, vous êtes plutôt :		
Réaliste	**ou**	**Théâtral**
Médiéval fantastique	**ou**	**Anachronique**
Délirant	**ou**	**Sérieux**
Léger	**ou**	**Intense**
Audacieux	**ou**	**Prudent**
Organisé	**ou**	**Improvisateur**
Général	**ou**	**Thématique**
Moralement ambigu	**ou**	**Héroïque**

Les considérations ci-dessus sont présentées comme des oppositions d'extrêmes. Insistez-vous sur le réalisme et les détails les plus fins ou cherchez-vous plutôt à ce que la partie ressemble à une pièce de théâtre ? Voulez-vous que le jeu conserve un esprit médiéval ou tolérez-vous quelques incursions du monde moderne et de nos modes actuels de pensée (des anachronismes) ? Voulez-vous garder un ton sérieux ou faire preuve d'humour ? Même en étant sérieux, l'action est-elle prise avec légèreté ou dramatiquement ? Les coups d'audace sont-ils la clé de vos aventures ou avez-vous besoin de joueurs réfléchis et prudents ? Avez-vous du mal à improviser ou vous est-il facile de réagir à la volée ? Vos parties contiennent-elles toutes sortes d'éléments de D&D ou se spécialisent-elles sur un thème particulier, comme l'horreur ? Sont-elles pour tous les âges ou réservées à un public mûr ? Acceptez-vous l'ambiguïté morale comme, par exemple, d'autoriser les personnages à envisager que la fin justifie les moyens, ou préférez-vous adhérer à des principes héroïques universels tels que la justice, le sacrifice et l'aide aux opprimés ?

Bien que beaucoup de parties de D&D penchent plutôt vers la droite du tableau, la plupart trouvent un équilibre entre les extrêmes. Cependant, sachant que les joueurs recherchent plutôt les qualités regroupées sur le côté droit, ce sera à vous d'imprimer le ton si vous visez l'équilibre.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE PARTIE

Plusieurs décisions-clés définissent le type de partie que vos joueurs et vous organisez. Bien des parties de

D&D n'ont qu'un seul MD, se déroulent régulièrement et forment de longues campagnes, c'est-à-dire une série de scénarios qui, enchaînés, racontent une histoire épique. Mais des parties réussies de D&D peuvent aussi avoir plusieurs MD, être indépendantes plutôt que de constituer une campagne et peuvent même ne durer que le temps d'une séance ou d'une convention de jeu. Ces différents modèles ont chacun leurs avantages et leurs inconvénients.

Un seul MD : à chaque session de jeu, le même joueur assume le rôle de MD. Il est le cerveau qui invente et dirige toutes les aventures. Il prévoit les intrigues de la campagne à long terme et assure la continuité.

UN SEUL MD, C'EST BIEN PARCE QUE...

- tout le monde démarre la partie en sachant qui est qui.

LES DÉSAVANTAGES DE N'AVOIR QU'UN SEUL MD SONT QUE...

- une charge de travail conséquente repose sur une seule personne.
- si le MD ne peut pas jouer, personne ne peut jouer.

Plusieurs MD : le rôle de MD tourne entre plusieurs joueurs selon les parties. Deux ou trois joueurs peuvent alterner, tous les joueurs du groupe peuvent s'y essayer à tour de rôle, ou la tâche de MD peut être assurée en collaboration. Lors d'une campagne, les MD travaillent ensemble pour maintenir une certaine continuité entre les sessions et veiller à ce que les scénarios fassent progresser l'histoire globale. Tous les joueurs ont leur personnage et lorsque c'est à vous de maîtriser, votre aventurier est absent mais monte quand même de niveau comme les autres.

PLUSIEURS MD, C'EST BIEN PARCE QUE...

- le travail de préparation des aventures est réparti.
- tout le monde a l'impression de faire partie du même groupe.
- un MD peut se faire remplacer en cas d'absence ou de ras-le-bol passager.
- les MD jouent aussi leur propre personnage.

LES DÉSAVANTAGES D'AVOIR PLUSIEURS MD SONT QUE...

- la continuité du jeu n'est pas toujours au rendez-vous.
- les personnages quittent et rejoignent souvent l'équipe et leur absence est parfois difficile à justifier du point de vue de l'histoire.
- les scénarios peuvent avoir du mal à s'enchaîner.

Une campagne : une campagne est une succession logique d'aventures qui partagent un but d'ensemble ou des PNJ (ou thèmes) récurrents. Les scénarios peuvent s'articuler autour du retour d'un méchant, de grandes conspirations ou d'un seul acteur qui est derrière toutes les aventures de la campagne.

UNE CAMPAGNE, C'EST BIEN PARCE QUE...

- c'est comme une épopée fantastique.
- ce que vous faites dans un scénario a un impact sur le suivant.

LE DÉSAVANTAGE D'UNE CAMPAGNE EST QUE...

- si le MD se lasse, l'histoire n'atteint pas sa conclusion.

Des aventures indépendantes : c'est comme une série télévisée où chacun des épisodes se suffit à lui-même et raconte sa propre histoire. Le jeu peut partir d'un principe qui justifie ce format : les joueurs sont des aventuriers mercenaires, ou simplement des héros parcourant des contrées inexplorées, enchaînant danger après danger sans qu'il y ait de rapport entre eux. Ils pourraient même être des archéologues explorant ruines après ruines à la recherche d'anciens artefacts. Même en l'absence d'une intrigue globale, des scénarios indépendants peuvent partager une histoire commune.

DES AVENTURES INDÉPENDANTES, C'EST BIEN PARCE QUE...

- les scénarios n'ont pas besoin de répondre aux exigences d'une intrigue globale.
- cela facilite l'utilisation des aventures disponibles dans le commerce.

LE DÉSAVANTAGE DES AVENTURES INDÉPENDANTES EST QUE...

- des scénarios sans rapport les uns avec les autres finissent par sembler artificiels.

Des parties stables : vos parties sont stables lorsque le même groupe de personnes se réunit à intervalles réguliers. Que vous jouiez toutes les semaines ou tous les mois, voire rien qu'une fois par an quand d'anciens camarades de jeu convergent des quatre coins du pays, un jeu stable apporte une sensation de continuité, même si les parties sont épisodiques.

DES PARTIES STABLES, C'EST BIEN PARCE QUE...

- vous connaissez les gens avec lesquels vous jouez.
- la complicité facilite le travail d'équipe.
- une fois que vous avez trouvé votre style de jeu, vous pouvez le conserver.

LE DÉSAVANTAGE DES PARTIES STABLES EST QUE...

- vous n'aurez jamais l'occasion d'essayer de nouvelles idées ou de nouveaux styles de jeu.

Les parties ponctuelles et celles en convention de jeu : ce cas correspond à n'importe quelle situation où vous vous attablez avec des gens qui ne sont pas vos partenaires de jeu habituels, que ce soit exceptionnellement à votre boutique de jeu ou lors de conventions. En règle générale, le MD fournit les personnages ou vous demande d'en apporter d'un niveau déterminé. L'équipe ne joue que le temps d'une session ou d'un scénario et se sépare.

Il arrive que des groupes constitués de joueurs fassent aussi des parties ponctuelles. Une courte aventure, par exemple avec un style de jeu différent, permet de se changer les idées entre deux campagnes plus longues ou de jouer même en l'absence du MD habituel.

LES PARTIES PONCTUELLES, C'EST BIEN PARCE QUE...

- cela permet d'essayer quelque chose de différent.
- c'est l'occasion de rencontrer de nouveaux joueurs.
- c'est une source d'inspiration pour vos parties habituelles.

LES DÉSAVANTAGES DES PARTIES PONCTUELLES SONT QUE...

- vous ne connaissez peut-être pas les gens avec qui vous jouez.
- la partie ou les autres joueurs peuvent ne pas être à votre goût.

LES RÈGLES DE BONNE ENTENTE

L'organisation de parties de D&D demande aussi que le groupe se fixe un ensemble de règles qui détermineront les responsabilités de chacun pour que tout le monde passe un bon moment. Certaines règles auront trait aux difficultés de concilier les exigences du jeu et de la vraie vie, comme lorsque des joueurs sont absents et ne peuvent pas jouer leur personnage. D'autres servent à s'entendre sur certaines situations, par exemple pour décider quand un dé est considéré comme « cassé ».

Le respect : soyez présent et ponctuel. Ne laissez pas les désaccords s'amplifier et devenir des disputes. N'amenez pas vos conflits personnels à la table de jeu. N'insultez pas vos camarades. Ne touchez pas les dés d'un autre s'il n'apprécie pas cela. Abstenez-vous de balancer vos dés à l'autre bout de la pièce dans un mouvement d'humeur.

Les distractions : si votre partie est plutôt décontractée, les joueurs peuvent éventuellement quitter la table, se balader et revenir sans que cela pose problème. Cependant, la plupart des groupes se réunissent pour jouer à D&D. Alors jouez à D&D ! Éteignez la télévision, interdisez les consoles de jeu portables et si nécessaire payez une baby-sitter pour les enfants. Plus vous réduirez les facteurs de distraction, plus vous vous glisserez facilement dans la peau de votre personnage, plus vous profiterez de l'histoire et plus vous vous concentrerez sur le jeu.

La nourriture : mettez-vous d'accord sur la question de la nourriture lors des parties. Les joueurs doivent-ils arriver le ventre plein ou vont-ils manger tous ensemble ? L'un des joueurs veut-il préparer le repas ou allez-vous commander une pizza ou prendre à emporter ? Qui apportera les boissons et de quoi grignoter ?

Les noms des personnages : établissez quelques principes de base sur le choix des noms. Si les autres personnages du groupe s'appellent Sithis, Travok, Anastrianna et Kairon, alors Marcel II détonnera vraiment, surtout s'il ressemble comme deux gouttes d'eau à Marcel I qui vient de se faire tuer par les kobolds. Si personne ne prend les noms au sérieux, pourquoi pas. Mais si l'ensemble de l'équipe préfère une approche moins désinvolte, insistez pour que le joueur de Marcel se trouve un nom plus adapté.

Les noms des PJ devraient tous être dans le même esprit, tout comme ceux de l'univers de campagne, il faudra donc en tenir compte quand vous nommerez des lieux et PNJ. Travok et Kairon n'auront aucune envie de visiter l'île Bulle de Gomme ou de discuter avec Maurice l'Enchanteur.

Les joueurs absents : qu'allez-vous faire des personnages des absents ? Voici quelques suggestions :

- *Un autre joueur joue le personnage* : ne le faites qu'avec l'autorisation du joueur absent. Celui qui joue ce personnage doit faire de son mieux pour le garder vivant et gérer correctement ses ressources.
- *Vous jouez vous-même le personnage* : certes, c'est une charge de travail supplémentaire pour le MD, mais ça peut marcher. À vous d'interpréter le personnage raisonnablement, comme le ferait le joueur absent.
- *Vous décrétez que le personnage n'est pas là* : si possible, trouvez une explication plausible pour son absence, peut-être a-t-il voulu s'attarder en ville. Par contre, veillez à lui laisser la possibilité de rejoindre l'équipe au retour du joueur.
- *Vous faites disparaître le personnage* : cela exige de tous qu'ils laissent un peu de côté le réalisme et acceptent une part d'invraisemblable, mais c'est la solution la plus simple. C'est comme un tour de passe-passe. Vous faites comme si le personnage n'était pas là sans chercher de justification à son absence en termes de jeu. Les monstres ne l'attaquent pas et il leur rend la politesse. Lorsque le joueur revient, il reprend là où en est l'équipe comme s'il avait toujours été là.

Jouer plusieurs personnages : la plupart du temps, au cours d'une partie de D&D, chaque joueur incarne un seul personnage et le jeu fonctionne mieux ainsi. La mémoire vive d'un joueur est juste ce qu'il faut pour garder une vue d'ensemble des options d'un aventurier et pour le jouer efficacement. Mais si votre groupe est réduit, vous voudrez peut-être qu'un joueur ou plusieurs d'entre eux gèrent deux personnages.

N'obligez personne à prendre en charge deux PJ et évitez de donner dans le favoritisme en n'autorisant qu'un seul joueur à le faire. En déclarant qu'un des aventuriers est le mentor ou l'employeur de l'autre, vous donnez au joueur une bonne raison de focaliser son interprétation sur un seul des deux et éviterez les situations bizarres où le joueur se retrouve en train de dialoguer avec lui-même (reproduisant une discussion entre ses deux personnages) ou de s'abstenir carrément de tout effort d'interprétation.

Jouer plusieurs PJ est également justifié si vous menez une partie au taux de mortalité élevé. Si votre groupe accepte de jouer une telle partie, vous pourriez permettre à chaque joueur de garder un ou deux personnages supplémentaires en réserve, prêts à intégrer la partie à la mort du PJ actif. Chaque fois que le personnage principal monte de niveau, les autres font de même. Assurez-vous juste que les joueurs ont bien compris la nature de votre partie et le fonctionnement de ces aventuriers de secours.

La prise de parole : il est prudent de fixer quelques règles de prise de parole.

- Ne jamais laisser d'ambiguïté sur qui, du joueur ou du personnage, s'exprime.
- Les joueurs ont-ils le droit de faire des suggestions si leur aventuriers est absent ou inconscient ?
- Les joueurs peuvent-ils communiquer certaines informations aux autres telles que leur nombre de points de vie restants ?
- Les joueurs peuvent-ils revenir sur une action déclarée ?

Être toujours prêt : chaque round de combat est un test de patience. Tous les joueurs sont pressés que leur tour arrive. Si, à ce moment-là, un joueur n'était pas prêt, les autres pourraient s'impatienter. Incitez vos joueurs à envisager ce qu'ils vont faire pendant les tours des autres et prévenez-les que s'ils mettent trop de temps à se décider, vous considérerez que leur personnage retarde son action. Mais soyez plus tolérant avec les nouveaux joueurs et encouragez tout le monde à l'être aussi.

Lancer les dés : établissez quelques directives sur la manière dont les joueurs doivent lancer les dés. Un bon point de départ serait de lancer les dés à la vue de tous. Si vous voyez un joueur ramasser ses dés juste après avoir effectué ses jets d'attaque et de dégâts sans que quiconque ait pu constater le résultat, incitez-le à plus de transparence.

Qu'en est-il des jets de dé bizarres ? Quand un dé tombe par terre, on compte le résultat ou on relance ? Quand il finit sa course en porte-à-faux contre un livre, on retire l'obstacle pour voir sur quelle face le dé tombe ou on relance ?

Et qu'en est-il de vous, le MD ? Lancez-vous vos dés à la vue de tous ou les dissimulez-vous derrière votre écran du maître comme toutes vos notes ? À vous de voir, mais n'oubliez pas que :

- *lancer à la vue des joueurs, leur permet de savoir que vous jouez honnêtement*, c'est-à-dire que vous n'allez pas truquer les résultats, que ce soit en leur faveur ou contre eux.
- *lancer derrière un écran permet de laisser les joueurs dans le doute quant à la puissance de leurs adversaires.* Lorsqu'un monstre touche à tous les coups, est-ce parce que son niveau est beaucoup plus élevé que celui des joueurs, ou est-ce parce que le MD est en veine ?
- *lancer derrière un écran vous permet de truquer le résultat si c'est votre choix.* Si deux coups critiques d'affilée sont censés tuer un personnage, vous préférerez peut-être transformer le second en réussite normale, voire en échec. Mais n'en abusez pas et faites en sorte que les joueurs ne s'en rendent pas compte pour éviter qu'un sentiment d'immunité ou, pire, de favoritisme, se développe.
- *certains jets devront de toute façon rester cachés.* Si un joueur pense qu'il y a peut-être quelque chose d'invisible dans la pièce et fait un test de Perception, lancez le dé derrière l'écran. Si vous ne lancez pas, le joueur saura qu'il n'y a rien de caché. Si vous lancez devant lui, il pourra se faire une idée du niveau de discrétion de l'adversaire et estimer s'il y a vraiment quelque chose de caché ou non. En lançant derrière l'écran, vous préservez le mystère.

Parfois, vous devrez faire un jet pour un personnage parce que son joueur ne doit pas en connaître le résultat. Si un PJ soupçonne la baronne d'être sous un charme et décide de faire un jet d'Intuition, lancez le dé derrière l'écran. Si le joueur avait fait le jet lui-même et obtenu un résultat élevé sans rien détecter, il aurait eu la certitude que la baronne était libre de tout charme. À l'inverse, un résultat faible aurait ôté toute sa fiabilité à une réponse négative. Le jet de dé caché maintient un certain niveau d'incertitude.

Les jets d'attaque et de dégâts : les joueurs ont souvent l'habitude d'effectuer leur jet d'attaque en premier, et de passer aux dégâts une fois que vous leur en avez confirmé la réussite. Le tour de table s'effectuera un peu plus vite si les joueurs effectuent simultanément les deux jets.

Vous trouverez sans doute utile que vos joueurs vous indiquent d'abord les dégâts d'une attaque réussie et attendent que vous en ayez pris note pour vous informer des effets supplémentaires (ex : l'adversaire est étourdi ou se retrouve à terre).

Dans le cas d'une attaque de zone ou de proximité qui nécessite un seul jet de dégâts mais autant de jets d'attaque que de créatures dans la zone (cf. page 271 du *Manuel des Joueurs*), il est préférable de lancer d'abord les dégâts. Vous saurez alors combien de dégâts infliger aux créatures que vous attaquerez ensuite une par une, selon que vous les touchiez (ou les ratiez).

Les débats de règles : établissez un principe clair sur de tels débats. Certains groupes acceptent très bien de suspendre la partie le temps de passer au crible différentes interprétations des règles, d'autres préfèrent laisser le MD prendre une décision et avancer. Si vous refusez de vous attarder sur un problème de règles au moment où il survient, prenez-en quand même note (une bonne idée serait de déléguer la tâche à un joueur) et revenez-y à un moment où il est plus judicieux de s'interrompre.

Le métajeu : les joueurs profitent le mieux du jeu quand ils maintiennent une suspension volontaire de rationalité. Jouer à un jeu de rôle consiste fondamentalement à vivre les vies de personnages imaginaires dans un monde imaginaire.

Le métajeu apparaît lorsqu'on se met à penser au jeu *comme à un jeu*. C'est comme si le héros d'un film savait qu'il était dans un film et se mettait à agir en conséquence. Un joueur pourrait déclarer : « Ce dragon doit avoir plusieurs niveaux de plus que nous, le MD ne nous mettrait jamais un monstre aussi fort ! », ou encore « Le texte descriptif était particulièrement long à propos de cette porte... Examinons-la encore une fois ! ».

Découragez vos joueurs de poursuivre sur cette voie en leur rappelant gentiment : « Mais qu'est-ce que vos personnages pensent, *eux* ? » Vous pourriez aussi contrarier ces mauvais réflexes en demandant des tests de Perception lorsqu'il n'y a rien à détecter, ou en plaçant des rencontres d'un niveau beaucoup plus élevé que les personnages. Veillez juste à leur donner les moyens de les éviter ou de battre en retraite.

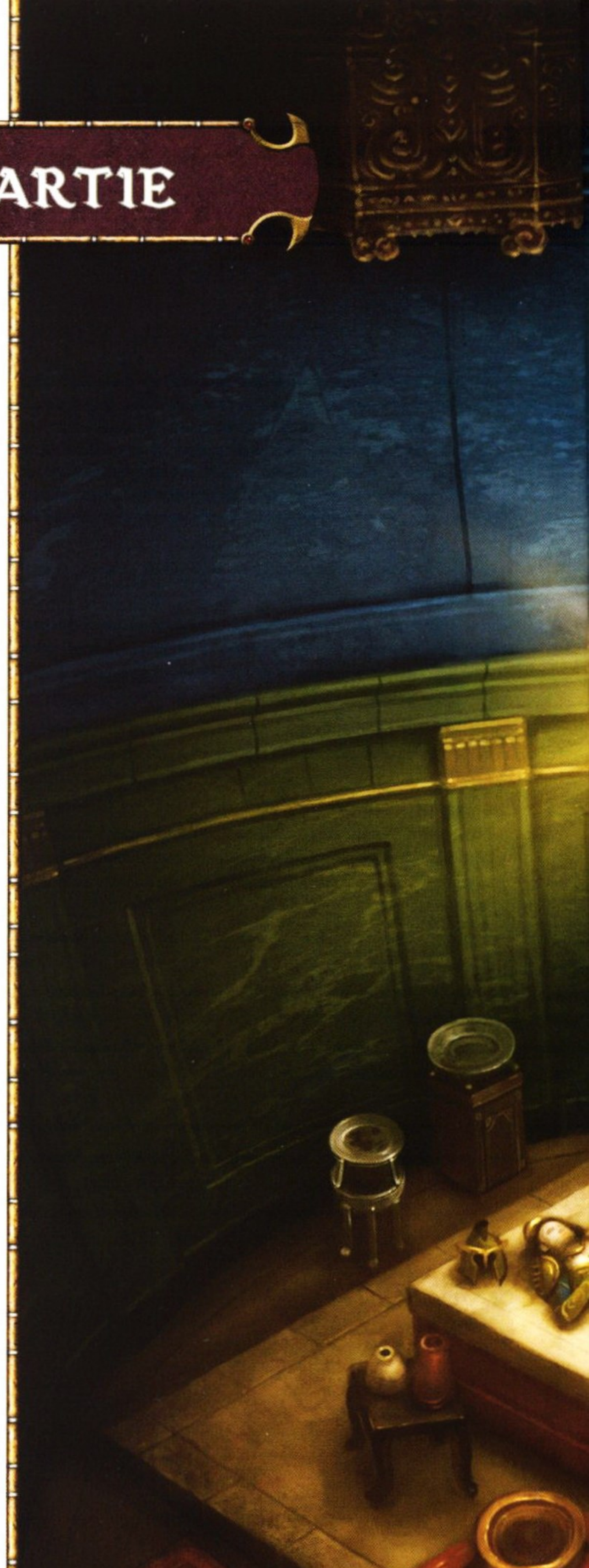
CHAPITRE 2

Mener la partie

ON DIT souvent que le maître du donjon est celui qui mène la partie. C'est une expression un peu trompeuse, car elle suggère qu'il est le chef, l'autorité absolue et le grand responsable des autres joueurs. Et pourtant, ce chapitre ne traite pas uniquement de la responsabilité du MD : il explique aussi le rôle de tous les participants. Afin que tous passent un agréable moment...

Il contient les sections suivantes :

- **Se préparer et se lancer** : apprenez comment préparer une partie en fonction du temps dont vous disposez, puis comment la lancer afin que vos joueurs et vous en profitiez pleinement.
- **Modes de jeu** : une partie de D&D passe par différentes phases : présentation, exploration, dialogue, rencontre et interlude. Sachez quels seront vos besoins pour chacun de ces modes.
- **Narration** : votre rôle consiste principalement à décrire aux joueurs ce qui se passe. Vous découvrirez ici toutes les astuces pour qu'ils se plongent dans l'aventure.
- **Rythme** : gardez le souffle de l'aventure et anticipez ce qui va se passer dans votre partie.
- **Accessoires** : comment rendre votre partie plus vivante grâce aux accessoires et aides de jeu.
- **Donner les informations** : donnez aux personnages les informations dont ils ont besoin pour faire les bons choix.
- **Improviser** : apprenez à improviser (et amusez-vous !).
- **Conclure une partie** : quel est le meilleur moment pour arrêter une session ?
- **Solutions** : comment gérer les problèmes les plus courants qui peuvent survenir.



HOWARD LYON



SE PRÉPARER

Mieux vous serez préparé avant la partie, moins vous aurez d'accrocs (enfin, dans une certaine mesure). Pour éviter d'être trop ou pas assez préparé, gardez en tête la règle générale des « une heure ». Puis, organisez-vous en fonction de vos priorités et du temps disponible.

La règle générale des « une heure »

Une session de jeu commence avec 15 à 30 minutes de mise en condition. Ensuite, comptez 15 à 30 minutes d'immersion. La plupart des groupes arrivent à bout d'une rencontre en une heure de jeu. Donc, vous pouvez estimer que votre première rencontre durera deux heures. Si vous en jouez deux, elles prendront environ trois heures.

Temps de préparation

Les recommandations suivantes partent du principe que vous allez mener une aventure d'exploration souterraine. Ces conseils sont également valables pour des aventures riches en interactions et en enquêtes.

Une heure de préparation

Si vous avez une heure, chaque semaine, pour préparer la partie :

- Choisissez une aventure disponible dans le commerce. Feuilletez-la. Gardez en tête la durée de la partie qui a été fixée, et évaluez comment vos joueurs vont gérer chacune des rencontres. Organisez celles-ci en fonction de leur probabilité : certaine, possible et peu probable.
- Lisez attentivement chaque rencontre que vous avez notée comme « certaine ». Étudiez les monstres impliqués, y compris leurs capacités spéciales et les informations tactiques. Prenez des notes sur ces dernières si nécessaire, ainsi que sur toutes les règles spéciales liées au terrain.
- Tenez compte de l'intérêt que peuvent avoir ces rencontres pour les joueurs. Si plusieurs joueurs n'ont aucune raison particulière de s'impliquer, réfléchissez à des éléments supplémentaires qui pourraient les motiver. Par exemple, si les rencontres nocturnes ne donnent pas l'occasion d'intervenir à l'acteur, trouvez une façon d'intégrer une part de négociation lorsqu'elles débutent.
- Pour une rencontre axée sur les interactions, prenez des notes concernant les PNJ importants, notamment sur leurs motivations et leurs objectifs. Choisissez une particularité pour chaque PNJ majeur (de préférence simple à se rappeler). Cela aidera grandement les joueurs à s'en souvenir.

Deux heures de préparation

Ajoutez les éléments suivants :

- Lisez attentivement les rencontres « possibles », ainsi que les monstres qui s'y rattachent. Si vous créez votre propre aventure, préparez des rencontres supplémentaires. Ajoutez des éléments sur la carte, impliquant ces autres rencontres éventuelles.
- Utilisez le temps restant pour créer des aides à l'improvisation (cf. page 28).

Trois heures de préparation

Ajoutez les éléments suivants :

- Jetez un coup d'œil rapide aux rencontres « peu probables ».
- Créez une nouvelle rencontre pour impliquer particulièrement un des joueurs. Vous pouvez aussi modifier une rencontre existante pour répondre précisément à ses attentes ou à ses objectifs. Lors des différentes sessions, prenez soin de cibler cette attention particulière sur un joueur différent à chaque fois.
- Au lieu, ou en plus, des rencontres supplémentaires, créez une ou deux **quêtes** mineures (cf. page 103) liées à l'aventure. Prenez en compte les rencontres existantes ou les nouvelles que vous imaginerez.

Quatre heures de préparation

En quatre heures, vous pouvez créer une aventure de votre cru, qui ne risque plus d'être brouillonne. Mettez en place des éléments pour impliquer les joueurs. Imaginez une quête majeure pour guider les PJ vers l'aventure, quelques quêtes mineures pour donner un peu de piment, et au moins deux ou trois rencontres « certaines », pour autant de rencontres « possibles ». Prenez des notes concernant les rencontres que vous allez créer la semaine suivante.

Pas de temps pour préparer !

Parfois, vous n'avez tout simplement pas de temps de préparation disponible. Dans ce cas, reportez-vous aux sections *Improviser* (cf. page 28), *Donjons aléatoires* (cf. page 190) et *Rencontres aléatoires* (cf. page 193) pour trouver des astuces pour vous en sortir.

Créer une aventure en une heure

Si vous ne voulez pas utiliser une aventure disponible dans le commerce, vous pouvez en créer une en un peu moins d'une heure. Choisissez une carte de donjon et sélectionnez une zone qui contient un nombre réduit de rencontres potentielles. C'est un peu dirigiste, mais vos joueurs vous pardonneront si cela signifie qu'ils doivent choisir entre jouer cette semaine, ou pas. Utilisez les rencontres de groupe du *Bestiaire Fantastique*, ainsi que des exemples de pièges et dangers que vous trouverez dans ce livre.

SE LANCER

Il ne suffit pas d'arriver à l'heure pour lancer les dés aussitôt...

S'installer : D&D est avant tout une activité sociale. Il est primordial de prendre le temps de s'installer et de faire connaissance. Un jeu de groupe fonctionnera d'autant mieux si les gens ont le temps de discuter, de plaisanter et d'échanger avant de se lancer. Si ce moment correspond à l'heure du dîner, prenez le temps de manger. Les assiettes et les conversations ne vous gêneront plus quand vous aurez commencé.

Avec le temps, de nombreux groupes instaurent un signal pour indiquer qu'il est temps de s'y mettre. Un joueur peut lancer : « C'est parti ! », tout le monde pose alors ses dés sur la table, et le MD pose son écran du maître.

Rappel : tout comme dans les séries télévisées, il est plus agréable de débuter la partie par un récapitulatif de ce qui s'est passé la semaine précédente. Ce rappel aide les joueurs à revenir dans l'histoire et dans l'esprit du jeu. Il aide aussi ceux qui ont manqué les épisodes précédents à se mettre à jour.

Vous pouvez faire ce rappel. Mais vous pouvez aussi choisir de déléguer. En effet, si un joueur (ou le groupe) résume les événements de la dernière aventure, vous en savez plus sur l'état d'esprit général. Les acteurs ou les conteurs brillent dans ces moments-là. Ils peuvent décider de faire ce rappel à l'écrit ou à l'oral, comme s'ils étaient leurs personnages. Les écouter vous permet de savoir ce dont ils se rappellent et ce qu'ils croient être important dans l'intrigue. Cela peut aussi vous donner des idées pour vos prochains retournements de situation.

Écouter : le rappel est une formidable opportunité pour connaître le ressenti de vos joueurs. Écoutez attentivement les interventions de chacun. Que ce soit un commentaire sarcastique, une plaisanterie, ou toute autre chose, vous pourrez en découvrir beaucoup.

CHRONIQUE DU JEU

Les groupes de joueurs apprécient souvent de garder leurs récapitulatifs. Ils en font des chroniques de sessions ou de campagnes passées.

Basse technologie : vous pouvez écrire les rappels à la main, sur des feuilles en papier, en notant la date. Certains chroniqueurs préfèrent un carnet ou un cahier.

Haute technologie : les chroniqueurs utilisent parfois un traitement de texte pour faire le récapitulatif. Ils le conservent sur un fichier, mis à jour régulièrement, qu'ils envoient par e-mail aux autres joueurs. D'autres, dotés du savoir technique et de la créativité, conçoivent un site Internet pour leur groupe de jeu, créent un blog, ou un forum sur lequel ils laissent des messages.

De même, D&D Insider vous permet de chroniquer votre campagne via Internet.

Citations : le récit de vos parties est le fil conducteur de votre chronique. Les répliques amusantes des joueurs sont parfois plus efficaces pour se souvenir des événements (ou de l'esprit du moment) que la description des rencontres. Ajoutez quelques déclarations distrayantes à la fin du récapitulatif. Elles peuvent servir à marquer l'esprit des joueurs, lorsque certains événements moins importants ont été oubliés.

DÉLÉGUER

Vous ne devez pas avoir peur de déléguer une partie de la gestion du jeu. S'il y a des aspects du système que vous trouvez ennuyeux, confiez-les à des joueurs qui les apprécient. Par exemple, si vous ne voulez pas casser le rythme du récit en cherchant un point de règles, désignez un autre joueur qui sera l'expert du livre de règles. Si vous n'aimez pas gérer l'initiative, laissez un autre joueur le faire pour vous. Les joueurs peuvent rendre la vie du MD plus simple de différentes façons, que ce soit en ne vous faisant jamais payer les pizzas, ou en aidant à donner vie à l'univers de votre campagne. Vous avez déjà beaucoup à faire : déléguez tout ce que vous pouvez.

Lorsqu'un groupe de joueurs partage la responsabilité de gérer la partie, tout le monde en profite d'autant plus. Mieux, les joueurs sentent qu'il s'agit de *leur* jeu, et pas seulement du vôtre.



WILLIAM O'CONNOR

MODES DE JEU

Lors d'une partie de D&D, le jeu peut adopter cinq modes différents et passer rapidement de l'un à l'autre : présentation, exploration, dialogue, rencontre et interlude. Ces cinq modes correspondent aux cinq types d'activités des PJ pendant l'aventure.

Une partie du travail du MD est de déterminer dans quel mode se trouve le jeu, en fonction des actions des personnages. Les passages se font généralement en douceur et de façon naturelle. Vous pouvez même ne pas vous en rendre compte, à moins d'y prêter réellement attention.

Le mode de jeu influe sur le rôle du MD et sur ses interactions avec les joueurs. Il décrit ce que les aventuriers voient, incarne les PNJ et les monstres, et fournit toutes les informations nécessaires en fonction des actions des PJ. C'est lui qui décide à la fin du succès ou de l'échec du groupe, en tenant compte des choix des joueurs, de la difficulté de la situation et de leur chance aux dés.

PRÉSENTATION

Le jeu est en mode présentation lorsque vous expliquez a ux joueurs ce qu'ils doivent savoir à propos de l'aventure, et qu'ils se préparent à la première rencontre. Vous pouvez lire un court paragraphe d'introduction, ou résumer les événements qui les ont conduits là. Les PJ peuvent acheter de l'équipement et réfléchir à un plan d'action.

La présentation peut évoluer vers la conversation, surtout si les joueurs vous submergent de questions concernant la quête qu'ils débutent. Par exemple, ils veulent en savoir plus à propos des bandits qui ont mené des raids sur les caravanes marchandes. Ces questions peuvent déboucher directement sur un défi de compétences, s'ils croient que leur employeur leur ment ou ne leur dit pas tout. Idem s'ils tentent de négocier leur rémunération.

La présentation évolue naturellement vers l'exploration. Si vous donnez aux joueurs un résumé des événements qui les ont amenés à l'entrée d'un donjon, vos prochains mots seront certainement : « Que faites-vous ? » Cette question est le signal de départ du mode exploration.

EXPLORATION

En mode exploration, les PJ évoluent dans l'aventure, prennent des décisions, cherchent des pièges, des trésors ou des indices. Une grande partie du temps de jeu est consacrée à ce mode. Il comble généralement l'espace entre les rencontres, et s'arrête lorsqu'une rencontre commence.

Voici les étapes pour mener la partie dans ce mode.

1. **Décrivez l'environnement :** en disant à vos joueurs où ils se trouvent et ce qui les entoure. Lorsque vous détaillez une salle de donjon, indiquez les portes, coffres, puits et éléments avec lesquels les PJ pourraient interagir. Ne précisez pas toutes les options possibles. Ainsi, ne dites pas : « Vous pouvez franchir la porte, fouiller le coffre ou regarder dans le puits. » Cela crée des limitations inutiles aux actions des aventuriers. Votre rôle consiste à décrire l'environnement et à laisser les personnages décider de ce qu'ils veulent y faire.
2. **Écoutez :** une fois que vous avez terminé la description, les joueurs vous annoncent ce que leurs PJ vont faire. Certains groupes ont besoin d'être guidés. Demandez-leur : « Que faites-vous ? » Votre rôle, ici, consiste à écouter ce que les joueurs veulent tenter et trouver comment résoudre les actions. Vous pouvez, et parfois vous devrez, demander plus de précisions.

   Parfois, les joueurs donnent une réponse de groupe : « Nous franchissons la porte. » Il arrive aussi qu'ils veuillent accomplir des actions individuelles, comme fouiller un coffre. Ils n'ont pas besoin de recourir à des tours de jeu. Cependant, vous devez vous assurer d'écouter chacun d'entre eux, et résoudre toutes les actions.

   Certaines actions impliquent un test de compétence, par exemple un test de Larcin pour crocheter la serrure du coffre, un test de Force pour enfoncer la porte, ou un test de Perception pour trouver des indices cachés. Les PJ peuvent accomplir d'autres tâches sans aucun test : baisser un levier, se placer non loin d'une entrée pour faire le guet, ou prendre sur la gauche à un croisement.
3. **Décrivez les résultats des actions des PJ :** décrire les conséquences conduit souvent à d'autres décisions immédiates ou ultérieures. « Derrière la porte se trouve un passage qui s'élargit à droite et à gauche. », permet aux joueurs de prendre une décision immédiate. « Le couloir en pente vous entraîne des centaines de mètres sous terre avant de se terminer par une porte », conduit à une décision prise après un certain temps. Chaque fois qu'une nouvelle décision doit être prise, retournez au point 1.

   Les actions d'un personnage peuvent le mener droit vers une rencontre. Ainsi, « Lorsque tu regardes dans le puits, un gigantesque tentacule surgit des profondeurs et s'enroule autour de toi ! », débouche sur un combat. « Lorsque tu lèves le levier, un bloc de pierre s'écrase juste devant l'entrée dans un nuage de poussière. Avec un vacarme effrayant, les murs commencent à se rapprocher», se conclut par un défi de compétences.

Dialogues

Lors des dialogues, les PJ tentent d'explorer ce qui se trouve dans la tête des PNJ, plutôt que de fouiller les salles d'un donjon. Ce n'est pas un défi de compétences sociales, avec un but précis et un véritable risque d'échec. Les PJ posent juste des questions et les PNJ répondent. Parfois un test est nécessaire (généralement Bluff, Diplomatie, Intimidation, Intuition ou Perception). Les PJ et les PNJ échangent questions et réponses, jusqu'à ce que les premiers obtiennent les informations dont ils ont besoin pour prendre une décision et y donner suite.

La conversation se conclut de deux façons : elle s'arrête naturellement et les PJ poursuivent leur chemin, retournant en mode exploration. Sinon, le dialogue se dégrade et aboutit à un défi de compétences sociales, voire une rencontre avec combat.

Rencontre

Les rencontres constituent les épisodes les plus palpitants de D&D. Elles apportent de la tension, de l'action, mais aussi des risques d'échec. Elles impliquent un grand nombre de jets de dé (souvent sous la forme de jet d'attaque) et une stratégie réfléchie. Presque tous les joueurs les apprécient. Les règles du jeu ont plus d'importance lors des rencontres. Elles sont destinées à déterminer si les PJ réussissent ou échouent aux tâches qu'ils entreprennent (et donc si vous achevez avec succès ou non la rencontre).

Interlude

Le cours du jeu a un rythme. L'aventure est entrecoupée de moments de répit. Ces accalmies sont l'équivalent de coupures dans un film, lorsque d'une scène à l'autre le spectateur comprend que le temps a passé. N'accordez pas à ces situations plus de temps qu'on ne le fait dans les films. Lorsqu'une période de repos se déroule sans événement important, signalez-le aux joueurs et passez à la suite. Ne les obligez pas à vous dire ce que les personnages préparent pour le dîner (sauf si le groupe avec lequel vous jouez trouve cela utile pour donner vie à leurs PJ). Ne vous étendez pas sur les détails du quotidien et retournez à l'action aussi vite que possible.

De temps en temps, les joueurs discutent des événements de la partie ou prennent le temps de concevoir un plan. Vous n'avez pas à vous immiscer dans ces discussions, à moins qu'ils aient des questions auxquelles vous devez répondre. Sachez quand il est temps de vous retirer, de reposer votre voix ou de refaire le plein de nourriture. Reprenez votre souffle et replongez dans le feu de l'action lorsque tout le monde est prêt.



WILLIAM O'CONNOR

NARRATION

Tout comme le narrateur d'un roman, d'une pièce de théâtre ou d'un film, l'essentiel de votre fonction consiste à indiquer aux joueurs ce qui se passe dans l'univers de jeu. Vos descriptions et leur imagination sont les supports de la partie et permettent de planter le décor. Utiliser quelques méthodes éprouvées de narration aide à peindre une image vivante dans l'esprit de chaque joueur, et permet de faire naître le jeu.

Donnez l'exemple

Lorsque vous incarnez un PNJ, que vous racontez l'histoire avec enthousiasme, vous ajoutez de l'énergie dans la partie et vous y entraînez vos joueurs. Encouragez-les à suivre votre exemple en décrivant leurs actions avec autant de couleurs. Ensuite, intégrez leur narration dans celle que vous faites de leurs succès et échecs.

Brièveté

Ne décrivez pas tout. Les yeux de la plupart des joueurs commencent à se fermer après deux phrases de description. Donnez juste assez de renseignements pour les motiver et les informer. Puis laissez-les réagir ou demander plus de détails.

- **Ne décrivez pas trop :** tout ce que vous décrirez précisément paraîtra important. Et les joueurs perdent parfois beaucoup de temps à tenter de deviner en quoi ces données insignifiantes peuvent avoir de l'importance.
- **N'oubliez pas les détails importants :** assurez-vous que les joueurs sont au courant des caractéristiques importantes du terrain avant que le combat commence (du moins, si les PJ peuvent les voir ou les percevoir).
- **Ne donnez pas tous les détails importants en même temps :** si vous faites cela, vous allez encourager la réflexion hors jeu. Les joueurs vont vite réaliser que tout ce que vous prendrez la peine de décrire doit avoir une importance. Restez bref, mais ajoutez des touches d'ambiance dans votre récit.

Atmosphère

Décrivez les éléments du décor ainsi que les impressions sensorielles : l'ambiance qui se dégage, la luminosité, le grain et l'odeur. Un environnement riche est rempli de sensations anodines, mais intéressantes, que des explorateurs observateurs peuvent remarquer. Les détails sont importants, par exemple cette odeur persistante de cendre, ou la vermine qui grouille sur le sol du donjon. De petites anomalies (une minuscule fleur poussant au milieu d'un cimetière sombre et désertique) aident à installer une atmosphère caractéristique.

Style cinématique

C'est un cliché, mais c'est aussi une règle de narration importante : « Montrez, ne racontez pas. » Imaginez à quoi l'environnement pourrait ressembler dans un bon film. Pensez aussi aux sons. Faites de votre mieux pour le décrire ainsi, et ajoutez des détails liés à l'odeur ou au toucher impossibles à rendre sur la pellicule. Ne dites pas aux joueurs qu'il y a une mare d'acide bouillant à côté. Montrez-la leur à l'aide d'une description haute en sensations. Imaginez l'odeur de l'acide, évoquez le nuage de vapeur toxique flottant au-dessus de la mare, et précisez à quoi ressemble le bruit des bulles qui explosent à sa surface.

Votre seule limite, c'est votre imagination : votre imagination est le seul obstacle à vos descriptions. Vous n'êtes pas limité par un quelconque budget pour les effets spéciaux. Dépeignez des panoramas incroyables, des monstres terrifiants, des adversaires ignobles et des scènes de combat fracassantes. Votre enthousiasme et votre vivacité seront contagieux. Ils donneront de l'énergie à l'ensemble de la partie.

Décrivez les situations, pas seulement les règles : il est simple de tomber dans le piège qui consiste à décrire les événements presque uniquement en termes de règles. Même s'il est important pour les joueurs de comprendre la situation en ces termes, une partie de D&D peut être ennuyeuse au possible si tout le monde parle uniquement de façon « technique ». Vous savez que vous êtes tombé dans ce piège lorsque les conversations autour de la table se résument à : « 26 contre la CA », « Tu touches. Fais ton jet de dégâts », « 31 », et « On est à 13 d'initiative ».

À la place, utilisez ces données et votre connaissance de l'action pour aider votre récit. Si 26 touche à peine, mais que les 31 dégâts représentent une blessure sérieuse pour l'adversaire, déclarez : « Tu balances ton arme d'un large mouvement et le drakéide lève son bouclier, mais une seconde trop tard. Arrgh ! Ta lame l'entaille le long de la joue, dessinant une balafre. Il chancelle ! »

Intérêt

Votre histoire doit permettre à vos joueurs de s'amuser. Elle les incite à explorer le moindre détail de leur environnement, ce qui les amène à faire des rencontres ou d'importantes trouvailles. Tout ce que vous décrivez précisément attire l'attention des joueurs. Donnez-leur juste de quoi les pousser à poursuivre l'exploration. Cependant, ne transformez pas votre récit en panneau lumineux clignotant : « Par ici l'aventure ! »

Si les joueurs arrivent à un tournant où leurs options ne sont pas évidentes, vous pouvez utiliser de petits détails pour les aider à faire le tri. Les personnages devraient-ils prendre à gauche ou à droite à l'embranchement ? Peut-être que le couloir de gauche sent la cendre alors qu'un très faible clapotis résonne dans celui de droite. À moins que les joueurs sachent spécifiquement qu'ils doivent chercher du feu ou de l'eau, ces détails ne les aideront pas. Mais au moins, ils feront un choix de façon un peu moins arbitraire.

Réalisme

La description de votre monde fantastique a besoin de paraître réaliste ; pas la simulation d'un monde réel, mais comme si l'univers de jeu était un endroit bien réel, avec des règles et une cohérence. Les actions doivent avoir des conséquences logiques et un impact sur le monde. Les gens, et les créatures, doivent s'y comporter de façon crédible et compréhensible par les joueurs.

Parfois, le réalisme est juste une question de tout petits détails. Si deux portes en bois semblent totalement identiques, mais que l'une nécessite un test de Force contre un DD 16 pour être enfoncée et que le DD de l'autre est de 20, l'univers paraît arbitraire et illogique. Il est possible qu'une porte soit plus dure à forcer que l'autre. Mais la description devrait donner des indices expliquant pourquoi elle est plus solide, que cela soit à cause de renforcements en adamantium ou d'une aura magique visible la maintenant close. Ces explications rendent l'univers réaliste.

Interprétation

Vous ne faites pas que décrire l'environnement de l'aventure. Vous jouez aussi le rôle des adversaires, des monstres et d'autres personnages que les héros rencontrent au cours de leurs voyages. Faire un petit effort en les incarnant permet de décupler le plaisir du jeu.

Incarner des monstres : lorsqu'un monstre est impliqué, il est souvent facile pour les joueurs d'imaginer ses actions, surtout si vous utilisez une figurine pour le représenter (et qu'il s'avère être une simple bête). Des bruitages appropriés, ainsi que des effets de voix, payent toujours. De même, racontez le comportement du monstre dans son environnement, ou ses réactions face aux actions des PJ. Par exemple, un loup grogne devant ses ennemis, attaque sauvagement un adversaire à terre et gémit lorsqu'il est blessé. Si vos loups (et même vos loups sanguinaires) se comportent de la sorte, votre jeu prend vie.

Incarner des PNJ : les PNJ, dont les humanoïdes et les créatures magiques, sont des personnes à part entière. Leurs capacités et leurs particularités les rendent uniques et inoubliables. Utilisez celles-ci pour vous aider à les incarner. Prenez en compte la façon dont l'intelligence, les buts et les particularités du PNJ changent le cours de l'histoire. N'ayez pas peur d'agir comme le personnage et même d'utiliser une voix particulière qui lui sera propre. Gardez une trace de la manière dont vos PNJ importants agissent. Cela vous permettra d'adopter le même comportement s'ils doivent apparaître à nouveau. La section *Distribution des rôles* (cf. page 116) vous aide à déterminer les principaux traits des PNJ.

Même lorsqu'un PNJ est très détaillé, utilisez la description raciale ou monstrueuse comme base. Par exemple, les orques qui poussent de terrifiants cris de bataille, grognent et insultent leurs adversaires pendant un affrontement, sont plus motivants à combattre que ceux qui ressemblent à des sacs à points de vie, muets, et tout juste bons à brandir une hache.

Suspense

Une des raisons qui pousse les joueurs à revenir à la table, c'est qu'ils veulent savoir ce qui va se passer ensuite. Leurs personnages vont-ils réussir ? Comment vont-ils arriver à bout de la quête ? Et à quel prix ? Bref, pour le suspense.

Il y a du suspense durant la partie quand les joueurs savent comment ils voudraient que les événements évoluent, mais qu'ils ne sont pas certains de la façon d'y arriver. C'est de l'enthousiasme mêlé avec un peu d'appréhension. Lorsque, par votre récit, vous créez une telle tension, vous gardez vos joueurs concentrés et motivés. Ce sont eux qui vont faire progresser l'intrigue pour en découvrir la suite.

Petites doses : pendant une rencontre, ou une série de rencontres, ajoutez quelques éléments intrigants dans vos descriptions. Ils feront leur effet plus tard dans l'histoire.

Par exemple, les PJ peuvent sentir une odeur écœurante émanant d'une ancienne tombe. Lorsqu'ils rencontrent la momie qui la garde, l'exhalaison les submerge vraiment. C'est le parfum des épices et des huiles utilisées pour embaumer les momies.

Lorsque les personnages sentiront cette fragrance à nouveau, ils seront sur leur garde. Mais cette fois, vous les lancerez sur une fausse piste. Ils ne trouveront que des corps embaumés, mais inanimés, dans la salle suivante. Cette séquence d'exploration n'en sera que plus stressante. Juste avant la rencontre finale, l'odeur va de nouveau agresser leurs sens. Elle s'échappe par un interstice, sous la porte, derrière laquelle les attend le seigneur momie. Les joueurs seront récompensés s'ils restent prudents et se préparent pour le combat.

N'abusez pas des fausses pistes. Par exemple les corps inanimés : si vous utilisez trop souvent ces ruses dans votre récit, vous allez diminuer leur impact sur le suspense que vous tentez d'installer. De plus, assurez-vous que les détails de vos descriptions apportent quelque chose d'utile à terme. Si les PJ passent des heures à tenter de deviner à quoi correspond l'odeur, ils vont surtout être perplexes, pas tendus.

Panoramique : le suspense se construit au fur et à mesure que les joueurs en apprennent plus sur l'intrigue et ce qu'ils doivent accomplir pour en arriver à bout. Avec chaque nouvelle pièce du puzzle, l'aventure peut prendre un tour inattendu. Elle peut même changer complètement lorsque les joueurs sont confrontés à un retournement de situation. Ils doivent s'adapter, voire changer de but lorsque la vérité éclate. La découverte des différents niveaux d'intrigue aide à rendre le suspense de plus en plus intense au fil de l'aventure ou de la campagne.

RYTHME

Le rythme n'est qu'une question de fluidité en cours de partie. Une alternance d'actions, d'anticipations, de montées en tension, jusqu'à un dénouement haletant. Comme dans un film, une pièce de théâtre, un livre ou un jeu vidéo, le rythme est ce qui rend la partie captivante, intéressante et amusante. Pour garder un bon rythme, ne vous étendez pas sur les détails sans importance. Cependant, n'oubliez pas de ponctuer l'action de scènes de répit à des moments-clés. Cela implique aussi, bien entendu, de prévoir judicieusement les finals qui tiendront vos joueurs en haleine.

Faire monter la sauce : lorsque la partie est en mode exploration, le rythme est plutôt détendu. Cela ne signifie pas que le mode exploration doive être ennuyeux. C'est la période pendant laquelle la tension monte. Explorer un donjon ne doit pas se réduire à se promener tranquillement dans les couloirs en ouvrant les portes. Au contraire, il s'agit d'un moment de stress et de suspense qui amène les PJ jusqu'à la prochaine rencontre.

En mode exploration, vous devez augmenter progressivement la tension. Utilisez une voix plus faible qu'à l'accoutumée, évitez les grands effets dramatiques et restez assis sur votre siège. Prenez votre temps pour décrire. Donnez l'impression que le danger peut surgir au prochain croisement, ou derrière la porte suivante. Voyez si vous arrivez à captiver vos joueurs et s'ils veulent savoir ce qui va se passer ensuite. Si vous avez capté leur attention, vous les surprendrez d'autant plus lorsque vous sauterez de votre siège pour décrire l'attaque surprise d'une terrifiante créature.

Trouver le plaisir : ne laissez pas les joueurs chercher leur plaisir eux-mêmes lors des explorations. Lorsqu'ils ne peuvent pas trouver une voie qui les mène à l'action, la tension dramatique disparaît. Le jeu se transforme en corvée ou en impasse. Assurez-vous que vous fournissez assez d'indices (ou au moins un moyen d'en trouver), pour résoudre les énigmes et surmonter les obstacles.

Au cœur de l'action : lorsque vous arrivez à une rencontre, passez du suspense à l'action débridée. Communiquez l'excitation et le danger en utilisant votre voix et une gestuelle appropriée. Sautez de votre chaise, parlez plus vite, plus fort, bougez et apportez le plus d'énergie possible à votre récit.

Au milieu d'une rencontre, ne laissez pas l'action ralentir ou s'arrêter. Soyez préparé. Révisez les règles qui risquent d'intervenir pendant la partie ou marquez leurs pages. Ne laissez pas le jeu s'enliser avec des soucis de règles. Laissez les questions en suspens jusqu'à la fin de la rencontre. Allez vite dans l'ordre d'initiative, en poussant vos joueurs à prendre des décisions aussi rapidement que possible. Mais soyez prêt lorsque votre tour vient !

Faire des pauses : à la fin d'une rencontre, la tension que vous avez instillée disparaît jusqu'à ce que vous décidiez de la faire monter à nouveau. Si vous ou l'un de vos joueurs avez besoin de faire une pause, prenez-la pendant ce moment de calme. Allez aux toilettes, mangez et allez chercher une boisson fraîche. Laissez tout le monde reprendre son souffle. Ensuite, faites monter à nouveau la pression jusqu'à la prochaine rencontre.

Conclusions et climax : lorsque vous avancez dans la partie, gardez un œil sur votre montre. Vous devez avoir une idée de l'heure à laquelle la session de jeu va s'arrêter. Donc vous devez vous assurer de finir au bon moment.

Vous ne pouvez pas terminer toutes les parties sur un climax. Et d'ailleurs, il ne vaut mieux pas. Laissez la session de jeu se terminer lorsque l'aventure se conclut de façon naturelle, ou pendant un moment de repos. Mais faites en sorte que vos joueurs repartent avec une furieuse envie de recommencer, en ayant une idée claire de ce qu'ils comptent faire la prochaine fois. Vous garderez ainsi une certaine tension dramatique d'une partie à l'autre.

Le meilleur moment pour arrêter le jeu, c'est quand les joueurs en veulent plus : un climax. Les personnages enfoncent la porte et se retrouvent nez à nez avec l'adversaire qu'ils ont poursuivi... Ne les laissez pas lancer l'initiative avant la prochaine partie. Ils ouvrent un coffre au trésor et trouvent un grimoire qui contient des révélations fracassantes... Mais la partie s'arrête avant qu'ils puissent y faire quelque chose.

Rappelez-vous : lorsque l'épisode d'une série se termine sur un écran noir avec la mention « À suivre... » et que vous hurlez de frustration. C'est de cette façon que vous devriez terminer vos parties : avec des joueurs avides de connaître la suite.



WAYNE ENGLAND

Exemple d'aide de jeu

ACCESSOIRES

Certains joueurs peuvent être complètement plongés dans l'histoire en écoutant simplement vos descriptions évocatrices et en imaginant la scène dans leur tête. Pour tous les autres, il y a les accessoires. Les accessoires sont concrets. Ils donnent aux joueurs quelque chose qu'ils peuvent voir, lire, manipuler, qui les aide à s'immerger et à agir au cours du jeu. Utilisez tous les accessoires possibles pour améliorer l'immersion et l'amusement. Mais faites attention de toujours travailler votre narration.

REPRÉSENTATION DES COMBATS
- Cartes de bataille
- Figurines

AIDES DE JEU
- Illustrations
- Cartes
- Notes
- Objets

ATMOSPHÈRE
- Musique
- Autres éléments d'ambiance

Objets pour les combats : les cartes de bataille et les figurines sont les éléments de base. Elles permettent de mieux visualiser la scène, et font que tout le monde est d'accord sur le nombre de combattants et leur place dans la zone où se déroule l'action. Elles aident aussi les joueurs à imaginer les monstres qu'ils combattent, et leurs tailles respectives. Lorsque vous posez un dragon de taille gigantesque sur la table, encouragez vos joueurs à le regarder à travers les yeux de leur personnage. La perspective est alors bien différente, même meilleure que l'échelle rendue par un dessin.

Une carte de bataille, dessinée à l'aide de marqueurs effaçables sur un tapis en vinyle, n'est pas l'accessoire le plus inspirant du monde. Cependant, il permet aux joueurs de comprendre tout ce qui se trouve dans la pièce et où. Les cartes imprimées (comme celles fournies dans les aventures officielles D&D ou avec le *Jeu de figurines D&D*) ou les *Plans de donjon D&D* sont encore mieux. Ce sont des représentations de qualité professionnelle de donjons, fantastiques ou non.

Le *Jeu de figurines D&D* représente les monstres de D&D mieux que n'importe quoi d'autre et il inclut des accessoires utiles : des cartes qui résument les caractéristiques des monstres, ainsi que leurs capacités, le tout accessible rapidement. Vous pouvez aussi utiliser d'autres figurines, ou des jouets en plastique à l'échelle appropriée. Des statuettes originales peuvent même faire germer des idées pour de nouvelles créatures. Certains monstres incontournables de D&D sont nés exactement de cette façon.

Aides de jeu : les accessoires, qui sont souvent des éléments de l'univers, sont tout autant importants et inspirants en dehors d'un combat. Les aides de jeu décrivent souvent des éléments de l'univers. Une bonne illustration vaut mieux qu'une description interminable. Elle est aussi plus facile à mémoriser pour les joueurs. Vous en trouverez dans les aventures D&D disponibles dans le commerce. Si vous créez vos propres aventures, vous pourrez trouver des illustrations fantastiques qui vous inspirent sur le site de Wizards the Coast (www.wizards.com ou www.dndinsider.com). Et si vous n'avez toujours pas trouvé votre bonheur, jetez un œil sur les calendriers, couvertures de romans, photographies de paysages réels (mais incroyables), ou encore captures d'écran de jeux vidéo.

Les cartes restent des outils de référence pendant l'aventure. Elles peuvent même l'illustrer à elles seules. Une coutume ancienne est de laisser les joueurs dessiner leurs propres cartes de donjon lors de l'exploration. Mais vous pouvez aussi leur donner l'occasion de trouver un plan au cours de leurs péripéties. Ce plan peut être une carte au trésor très classique, indiquant où ce dernier est enterré. Bien entendu, sans qu'il y soit fait mention des horribles monstres qui le gardent. Il peut aussi s'agir d'un journal appartenant à un explorateur des temps anciens qui s'est enfoncé dans les profondeurs d'un donjon, mais qui n'en est jamais revenu.

Chaque fois que les PJ trouvent un document écrit (un message codé dans le sac d'un assassin mort, une lettre prouvant que la baronne locale a communiqué avec le chef de guerre hobgobelin, une énigme gravée dans une porte de pierre), pensez à donner aux joueurs une aide de jeu. Amusez-vous (et maintenez l'atmosphère) : imprimez le message sur un papier parcheminé, avec des polices de caractères particulières, ou griffonnez-le simplement sur un carnet de notes si vous êtes pressé. Si les joueurs veulent revenir sur le texte à nouveau, avoir ces aides de jeu à portée de main leur fera gagner un temps précieux.

Mais ne vous limitez pas à ces aides de jeu imprimées telles que dessins, cartes et lettres. Utilisez de la monnaie (les monnaies étrangères ou en plastique fonctionnent à merveille), des dés ou des cartes à jouer inhabituelles, des statuettes ou des figurines, ainsi que toutes les babioles étonnantes que vous pouvez trouver. Les boutiques d'antiquités ou d'objets d'occasion sont des lieux parfaits pour en dénicher. Cherchez tout ce qui peut vous inspirer.

Atmosphère : ne négligez pas l'impact de la musique de fond. Celle-ci peut fonctionner en parfaite adéquation avec votre récit afin de créer l'ambiance désirée. Essayez avec de la musique classique, de la world musique ou encore des bandes originales de films.

Enfin, en fonction du style de votre partie, vous pouvez créer une atmosphère particulière en allumant des bougies, en brûlant de l'encens ou en utilisant des effets sonores effrayants. Tout ce qui peut fonctionner pour vous, ou vos joueurs, est bon à prendre. Mais respectez toutes les précautions de sécurité nécessaires et souvenez-vous que les joueurs doivent pouvoir voir leurs feuilles de personnage, lire le résultat des dés et entendre la conversation.

DONNER LES INFORMATIONS

En tant que MD, votre rôle consiste à savoir *quelles* informations vous devez donner aux joueurs, mais aussi *quand* leur donner. Généralement, vous avez juste à décrire la scène et fournir tous les renseignements aux joueurs. Mais parfois vous ne devrez leur révéler que ce que leurs personnages arrivent à percevoir en utilisant leurs compétences, leurs connaissances, ou des rituels de divination. Lorsque vous créez vos aventures, notez bien tous les DD des tests de compétence.

LES INFORMATIONS OBLIGATOIRES

S'il y a une information que les joueurs doivent avoir pour continuer l'aventure, donnez-la-leur. Ne prenez pas le risque de passer à côté à cause d'un test de compétence raté, parce qu'ils n'ont pas parlé à la bonne personne ou encore parce qu'ils n'ont pas regardé au bon endroit. Certes, les joueurs doivent être capables de découvrir des informations importantes en utilisant les compétences ou en enquêtant. Cependant, si l'information est capitale, voici la méthode idéale pour qu'ils l'intègrent : donnez-la !

TESTS DE COMPÉTENCE PASSIFS

Les tests de compétence passifs sont des outils parfaits pour vous guider dans ce que vous pouvez dire immédiatement aux joueurs concernant une situation, un objet ou une scène. Et ce, sans faire de pause dans le jeu pour demander des tests de compétence : vous pouvez donc préserver l'ambiance et le suspense. C'est une idée judicieuse à utiliser régulièrement. Ils évitent de faire des tests actifs (des tests que les joueurs réclament lorsqu'ils veulent activement utiliser une compétence), quand les PJ veulent en savoir plus sur la base des indices que vous leur donnez.

Faites une liste : pour rendre l'usage des tests de compétence passifs plus simple d'utilisation, conservez, sur une feuille, les modificateurs des principaux tests de compétence passifs (10 + bonus aux tests de compétence) : Perception, Intuition, et connaissances (Arcanes, Exploration, Histoire, Nature et Religion). Procédez ainsi pour chaque personnage.

Perception : les tests de Perception passifs vous aident à décrire la scène. Ils vous donnent immédiatement le niveau de précision adapté pour la description d'une salle ou d'une zone de rencontre. S'ils sont très observateurs, les PJ peuvent noter rapidement des détails importants, des créatures cachées ou des objets qui ne seraient pas remarqués par d'autres sans une fouille plus poussée.

- Assurez-vous de donner assez d'éléments avec un DD de Perception déjà bas. Ainsi les PJ seront encouragés à effectuer des recherches plus poussées concernant les éléments plus importants.
- Ne vous reposez pas trop sur les tests de compétence passifs. Fournissez aux PJ les informations dont ils ont besoin pour profiter de l'aventure, quel que soit leur modificateur de Perception.

Intuition : lors de rencontres sociales, les tests d'Intuition passifs servent à déterminer les informations obtenues par le PJ. Ce dernier se base sur son intuition et son attention. Vous utiliserez les tests d'Intuition passifs lors des interactions sociales en tant que DD pour le test de Bluff d'un PNJ (en d'autres termes lors d'un test opposé d'Intuition contre Bluff). Si le résultat du test de Bluff est inférieur à n'importe lequel des résultats de test d'Intuition passif des aventuriers, ces derniers devraient se rendre compte qu'il n'est pas tout à fait sincère.

Lorsque vous donnez au joueur cette information, indiquez-lui que l'information découle du test d'Intuition passif. Il sera conforté dans sa décision d'avoir choisi une formation en Intuition (si c'est le cas). De plus, il aura peut-être envie de tenter un test d'Intuition actif pour en savoir plus.

Connaissances : vous pouvez utiliser des tests de connaissances passifs pour permettre aux PJ d'obtenir des informations de base à propos de leur environnement, et des créatures qu'ils rencontrent. Ces connaissances sont basées à la fois sur leurs expériences passées, mais aussi leur éducation. Utilisez un test passif pour les aventuriers dans les situations qui suivent :

- **Arcanes :** la magie, les éléments, le Chaos Élémentaire, la Féerie, la Gisombre, le Royaume Lointain, les monstres élémentaires, féeriques ou ombreux.
- **Exploration :** environnements et terrains souterrains, se repérer sous terre, le travail de la pierre, les champignons, les animaux souterrains et les créatures aberrantes.
- **Histoire :** l'histoire d'une région, les faits importants, les arts, la littérature, la géographie, la guerre, les nations, les personnalités historiques, les lois, les rois et autres dirigeants, les légendes, les coutumes et les traditions.
- **Nature :** les environnements naturels, le déplacement dans les terres sauvages, l'extérieur, le terrain, le climat, la météo, la faune, les saisons, la flore, le dressage, fourrager.
- **Religion :** les dieux, les symboles sacrés, les cérémonies religieuses, le clergé, les effets divins, la théologie, la Mer Astrale et les dominions divins, les créatures immortelles et les morts-vivants.

INFORMER LES JOUEURS

L'équilibre sera toujours délicat. En effet, étant donné que vous êtes le seul à fournir aux joueurs toutes les informations dont ils ont besoin, vous ne devez pas vous limiter. Ils devraient en avoir suffisamment pour savoir ce qui se passe et déterminer ce qu'il est opportun de faire

(ou ne pas faire). Bien évidemment tenez tout de même compte des règles du jeu, et des limites des connaissances, de l'Intuition et de la Perception des PJ. Toutefois, n'allez pas révéler *tout* d'un seul coup, sinon il n'y aura plus aucun mystère.

Les capacités « Je t'ai ! » : prenez garde aux capacités des monstres qui changent les règles de base, ainsi que les tactiques de combat. Donnez aux joueurs les indications utiles pour les reconnaître. Décrivez les capacités telles qu'elles apparaissent dans l'univers de jeu. Ensuite, expliquez-les en termes de règles pour les rendre plus claires.

Par exemple, les PJ combattent un diantrefosse dont l'*aura de feu* inflige des dégâts à toutes les créatures situées dans un rayon de 5 cases. Avant que leurs personnages n'entrent dans la zone concernée, vous devriez dire aux joueurs : « La chaleur qui se dégage du diable est intense, même à cette distance. Vous savez qu'entrer dans un rayon de 5 cases autour de lui provoquera des brûlures. »

États préjudiciables et effets : parfois, les capacités des PJ peuvent dépendre d'états préjudiciables ou d'effets qui affectent leurs adversaires. Il faut que vous expliquiez à vos joueurs l'état de ces derniers. Décrivez, en prenant en compte l'origine de l'état préjudiciable, mais soyez aussi explicite.

Par exemple, être en péril est l'état le plus important qui soit en combat. C'est une jauge qui permet aux joueurs d'estimer où en est l'affrontement, mais aussi une indication quant à certains pouvoirs. Prévenez-les lorsqu'un adversaire est en péril, sujet à un état préjudiciable ou à un effet. Dites-leur aussi lorsque cela s'arrête. Par la suite, si un ennemi se soigne, les PJ devraient le remarquer (et les joueurs devraient en être avertis), d'autant plus si le monstre n'est plus en péril.

Par exemple, lorsqu'un monstre est en péril suite à des dégâts d'électricité, vous pouvez dire : « Les arcs électriques courent le long de son corps, le faisant chanceler en arrière. Ils infligent des petites blessures et brûlures sur sa peau. Il est en péril. » Lorsque l'adversaire est un troll, dites : « Toutes les coupures se referment sous tes yeux. Il se régénère ! » Si une créature est hébétée à cause d'un pouvoir provoquant la peur, vous pouvez dire, par exemple : « Ses yeux se vident et il tremble comme une feuille. Il est comme paralysé. »

Dangers, pièges et obstacles : intégrez, dans votre description du décor, tous les détails que les joueurs doivent connaître. Si les PJ peuvent remarquer un danger ou un obstacle, vous devriez insister sur cet élément. La partie est plus intéressante si les aventuriers peuvent soupçonner la présence d'une menace imminente. Expliquez aux joueurs en quoi un risque se profile. Vous pouvez aussi leur dire que les PJ ne sont pas certains de la dangerosité de l'élément. Une investigation plus poussée est sans doute nécessaire. Insister un peu les poussera à chercher plus avant. De même, savoir que quelque chose est potentiellement menaçant permet de faire monter la tension et l'intérêt. Un danger qui sort de nulle part n'a ni l'un, ni l'autre.

Par exemple, si un plancher fragile manque de s'effondrer sous le poids des PJ, insistez sur la présence de fentes et de planches branlantes. Un piège peut avoir laissé des traces de ses précédentes victimes, qu'il les ait ratées ou pas. Des éboulis dans une caverne peuvent laisser filtrer de l'air. Cette découverte suggère aux PJ qu'ils peuvent continuer dans cette direction. Cependant, l'eau qui s'infiltre à travers les pierres peut aussi indiquer que les retirer n'est finalement pas une si bonne idée. Des arcs électriques sur une arme abandonnée signifient peut-être qu'elle est dangereuse (une sorte de piège). D'un autre côté, cela signifie peut-être aussi qu'elle est magique.

Objets magiques : pour rester dans le registre des objets magiques, lorsque les aventuriers surmontent leurs craintes concernant l'épée parcourue d'arcs électriques et s'en saisissent, dites-leur de quoi il s'agit et ce dont elle est capable. Ils doivent cependant prendre le temps de l'examiner pendant une période de repos (cf. page 263 du *Manuel des Joueurs*). Ce n'est pas amusant si les joueurs doivent deviner la nature de l'objet magique, ou l'essayer sans en connaître les effets. Cependant, vous pouvez faire une exception pour des objets spéciaux, notamment les artefacts. Indiquez-leur par exemple le bonus d'altération que procure l'objet. Car il n'y a rien de plus ennuyeux que d'entendre pendant des semaines des phrases du genre : « Je touche une CA de 31... plus le bonus de l'épée ».

Restez vigilant

Jeter un coup d'œil à la table de temps en temps pour voir si tout va bien. Si tout le monde semble s'amuser, détendez-vous et continuez. Si l'attention faiblit, interrogez les joueurs pour connaître leurs besoins et restaurer l'ambiance. Prenez toujours leurs remarques très au sérieux. Reportez-vous aux sections *Les motivations des joueurs* (cf. page 8), *Solutions* (cf. page 30) et surtout *Équilibrer les goûts des joueurs* (cf. page 32) si vous rencontrez des difficultés.

Rituels

Quand vous donnez des informations, n'oubliez jamais que les rituels constituent un avantage indéniable pour les PJ. La divination et la scrutation leur permettent de surmonter les obstacles menant aux informations tout aussi facilement qu'ils auraient à surmonter des obstacles physiques, tout particulièrement à l'échelon épique. Créez vos aventures en prêtant attention aux descriptions des rituels présentés dans le *Manuel des Joueurs*. Oui, vous devez donner aux aventuriers ce à quoi ils ont *droit*. Mais ne les laissez pas non plus court-circuiter toute l'aventure grâce à un rituel. Par exemple, le rituel Observation de créature demande au lanceur de sorts d'être extrêmement précis lorsqu'il décrit sa cible. Si une réussite risque de chambouler le scénario, vous pouvez très bien décider que le rituel échoue : le lanceur de sorts n'a pas été assez exhaustif dans sa description. De plus, rappelez-vous que les adversaires de hauts niveaux ont accès aux mêmes rituels que les PJ (y compris à des rituels de protection pour se préserver de toute scrutation).

IMPROVISER

Peu importe le soin que vous aurez mis à préparer la partie, vous pouvez être certain que les joueurs feront quelque chose d'inattendu. Dès lors, il faudra improviser. Mais ne paniquez pas ! Car, avec un minimum d'anticipation, quelques techniques de base et beaucoup de souplesse, vos joueurs n'y verront que du feu. Vous pourriez même constater que la partie s'avère finalement meilleure qu'elle ne l'aurait été si vous vous en étiez tenu à l'intrigue d'origine.

Aides à l'improvisation

S'il vous reste encore un peu de temps lors de la préparation de l'aventure, prévoyez quelques outils que vous pourrez utiliser pour improviser le cas échéant. Compilez une liste de noms, concevez une série de rencontres modulables, réunissez quelques petits donjons, et mettez ces informations à jour à chaque nouvelle partie.

Listes de noms : les noms du Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs* sont un bon point de départ pour concocter votre propre liste. Le temps investi à les compiler et à les classer, en fonction de la race et du sexe, compense largement la peine que vous auriez à créer un PNJ à la volée. Vous pouvez également consulter quelques livres de prénoms, ou rechercher des noms à consonance fantastique sur Internet.

Rencontres à la carte : gardez en tête les goûts et les motivations de vos joueurs. Créez des rencontres modulables qui répondent à leurs attentes. Montez des groupes de monstres ou de brutes qui défonceront la porte et attaqueront quand vous le jugerez nécessaire. Ils feront la joie des combattants de votre équipe. Pour gérer des rencontres avec combat encore plus rapides, appuyez-vous sur les rencontres de groupe du *Bestiaire Fantastique*.

Anecdotes de pro

Une fois, une chose surprenante est arrivée alors que je jouais avec mon fils de 9 ans. Nous venions de terminer une rencontre quand il a soudain pris le contrôle de la partie. Il décida en effet qu'il allait inspecter l'une des statues de la salle, qu'il allait être blessé par un piège (une flèche éjectée de l'une des sculptures) et qu'il trouverait un trésor à cet endroit.

Eh ! Attends une seconde, c'est moi le MD !

Ce fut ma première réaction. Mais j'ai tourné sept fois ma langue dans ma bouche, ai lancé les dés pour les dégâts et l'ai laissé trouver le trésor. Mais c'est *moi* qui ai décidé de la nature de ce dernier, car je n'étais pas prêt à lui laisser le contrôle entier du jeu.

Il n'a jamais autant adoré la partie.

Ce jour-là, j'ai reçu la leçon la plus importante de D&D. Je me suis souvenu que c'est un jeu basé sur l'imagination et sur la capacité de raconter une histoire en commun. J'ai compris que les joueurs avaient aussi le droit de relater leur part de l'histoire : après tout, ce sont eux les acteurs !

–James Wyatt

L'exemple de défi de compétences du Chapitre 5 peut également vous aider à monter des rencontres sans combat si cela correspond mieux à l'esprit de votre campagne. Une fois que vous aurez conçu ces rencontres, vous pourrez les sortir de votre manche lorsque vos joueurs s'écarteront des sentiers battus. Elles peuvent également servir pour chauffer l'ambiance.

Mini-donjons : ayez toujours sous la main une petite réserve de plans de rencontre. Des petits donjons (un moulin en ruine doté d'un cellier, une prison ou une caverne derrière une cascade), des lieux inhabituels, en pleine campagne ou en ville... Combinez-les avec les rencontres que vous avez déjà créées. Ils vous fourniront une séance de jeu complète si l'histoire dévie, ou si vous n'avez pas eu le temps de la préparer.

Vous pouvez reprendre certains éléments des scénarios publiés pour vos propres aventures, ou orienter différemment un vieux plan et en changer tout simplement le nom. D&D Insider vous propose de nombreux petits donjons et des rencontres prêts à jouer.

Listes de campagne : conservez une trace des événements survenus lors de votre campagne. Gardez en tête l'intrigue de l'aventure et de l'ensemble de la trame, et dressez la liste de tout ce qui pourrait arriver pour faire progresser l'histoire. Il se peut que les PJ décident d'aller se promener dans un lieu inattendu et que vous deviez utiliser l'un des plans ou rencontres préparés à cette occasion. Dans ce cas, prenez un élément de votre liste de campagne qui va lier cette excursion improvisée à la trame centrale. Cette petite ruse donnera l'impression à vos joueurs que vous aviez tout planifié depuis le début !

Dites oui

L'une des bases de l'improvisation théâtrale est une technique baptisée le « Oui, et... ». Elle part de l'idée que l'acteur prend tout ce que lui donne l'autre et l'optimise.

C'est aussi votre rôle. Le plus souvent possible, prenez ce que vous apportent les joueurs et utilisez-le. S'ils font quelque chose d'inattendu, tournez la situation à votre avantage. Appropriez-vous l'idée et liez-la à votre histoire, sans pour autant donner l'impression à vos joueurs d'être trop dirigiste.

Par exemple, les PJ sont à la recherche d'une liche qui a lancé à leurs trousses une multitude de sbires. Un des joueurs vous demande si dans la ville où ils se trouvent, il y a une guilde de magiciens, ou un endroit où les magiciens se réunissent. Il suppose qu'un tel lieu ferait sans doute mention dans ses archives des activités passées de la liche, lorsqu'elle était encore un magicien vivant. Ce n'était pas une option que vous aviez envisagée et vous n'avez donc rien préparé en ce sens.

Beaucoup de MD diraient alors : « Non, il n'y a pas guilde de magiciens ici. »

Quel dommage ! Les joueurs se sentent frustrés alors qu'ils tentent de trouver une solution alternative. Pire, vous venez de poser les limites de votre propre campagne. Vous avez décidé que cette ville en particulier

n'avait pas de guilde de magiciens, ce qui aurait pu vous servir d'accroche un peu plus tard dans votre campagne.

Lorsque vous dites oui, vous ouvrez la porte à plus de possibilités. Imaginez à présent que vous déclariez qu'il y a bien une guilde de magiciens. Vous pouvez piocher les noms de ces derniers dans la liste que vous avez constituée au préalable. Vous pouvez utiliser un défi de compétences que vous aviez esquissé. Il fera figure de rencontre et les PJ devront le surmonter afin de savoir s'ils peuvent avoir accès aux archives des magiciens. Vous pouvez reprendre le plan d'un mini-donjon pour décrire la bibliothèque de ces derniers, si les PJ décident de s'y infiltrer. Il sera alors possible de faire jouer un combat contre un golem ou tout autre gardien. Jetez un coup œil à votre liste de campagne. Réfléchissez à ce qui pourrait aider les PJ à localiser la liche. Ensuite, annoncez à vos joueurs qu'ils trouvent enfin l'information, après avoir fouillé les archives de fond en comble.

Au lieu de vous priver de toutes les possibilités, vous avez rendu votre campagne plus riche. Au lieu de frustrer vos joueurs, vous les avez récompensés pour avoir pensé à une solution originale. Rédigez une note à propos de ce que vous venez d'inventer sur la guilde de magiciens (en ajoutant cette dernière à vos listes de campagne). Vous pourrez l'utiliser ultérieurement, et en plus tout le monde est comblé !

CONCLUSION

Comme nous l'avons vu dans la section *Rythme* (cf. page 24), les deux meilleurs moments pour arrêter une partie sont soit les périodes de repos après une rencontre intense, soit les climax. Quel que soit le type de fin que vous choisissez, réservez un peu de temps après la partie pour remballer vos affaires.

La fin de la session de jeu est un moment détendu, un retour aux discussions d'avant le début de la partie. Écoutez vos joueurs durant ces instants, même si vous êtes occupé, par exemple en distribuant les points d'expérience ou les trésors. Ce qu'ils disent ou font à la conclusion de la partie est le meilleur retour que vous puissiez avoir. De plus, c'est une source d'inspiration non négligeable pour votre prochaine session.

À la fin de la partie, si vous écoutez attentivement vos joueurs et que vous faites l'effort de remettre un peu tout dans l'ordre, vous découvrirez ce qu'ils ont préféré, si les épreuves et les récompenses étaient adaptées, ce qu'ils feront la prochaine fois, et peut-être même ce que le grand méchant trame selon eux.

Utilisez ces informations pour dire « oui » à vos joueurs comme nous l'avons vu dans la section *Improvisation*. Préparez-vous en fonction de ce qu'ils ont prévu de faire la prochaine fois. Et n'hésitez pas à rebondir si les choses qu'ils imaginent sur le grand méchant sont bien meilleures que votre idée d'origine. Il se peut aussi que leurs idées donnent de la profondeur à votre intrigue. Tenez compte de tout ça quand vous préparerez la suite de l'aventure. De cette façon, vos joueurs auront vraiment le sentiment de faire partie de l'histoire.



WILLIAM O'CONNOR

SOLUTIONS

Parfois votre groupe de joueurs, votre scénario, ou même votre campagne, est confronté à des difficultés. Rappelez-vous que les joueurs sont là pour s'amuser et qu'ils sont des êtres humains avant d'être des joueurs. Ils ont des besoins dans la vraie vie et des motivations qui peuvent affecter le jeu. La meilleure solution est alors de rester calme, d'être juste, d'écouter et de répondre à ce qu'ils ont à dire en cas de problème.

La mort d'un personnage

Par définition, l'aventure implique un risque. À chaque nouvelle rencontre, les PJ peuvent échouer. Lors d'un combat, l'un des prix à payer peut être la mort d'un personnage ou du groupe au grand complet.

Les joueurs s'attachent à leur héros. C'est normal. Un personnage représente un grand investissement en temps autour de la table, mais aussi émotionnellement. Le plus gros problème dans ce genre de situation, c'est la rancune.

Le meilleur moyen de l'éviter, c'est d'être juste et de s'assurer que le joueur le comprenne. Lancer les dés devant eux aide beaucoup. De cette façon, les joueurs savent que vous ne trichez pas en faveur des monstres ou que vous n'éradiquez pas un aventurier pour punir l'un d'entre eux. Reportez-vous à la section *Lancer les dés* (cf. page 15) pour comprendre les avantages et les inconvénients qu'il y a à effectuer vos jets à la vue des joueurs.

Ne punissez jamais un PJ à cause du comportement du joueur, ou pour des motifs personnels. Il n'y a rien de plus rapide pour perdre la confiance de vos joueurs en tant que MD (et arbitre impartial). Laissez les aventuriers assumer les conséquences de leurs actes. Mais veillez également à leur donner suffisamment d'indices lorsqu'ils accomplissent quelque chose de stupide pour qu'ils puissent se raviser.

Vos joueurs doivent aussi savoir que vous êtes juste lorsque vous concevez des rencontres et que vous ne mettez pas toutes les chances de votre côté. Il est normal qu'ils affrontent des épreuves difficiles et même parfois des monstres qu'ils ne peuvent pas vaincre. Mais ce n'est plus normal s'ils ne savent pas qu'ils n'ont aucun moyen de s'en sortir ou de battre en retraite. Effrayez-les, ne les piégez pas.

Quand un aventurier meurt, c'est habituellement au groupe de décider ce qu'il advient. Certains joueurs sont très contents de créer un nouveau personnage, surtout lorsqu'ils sont curieux de tester de nouvelles options. Ne pénalisez pas un nouveau venu dans un groupe. Il devrait pouvoir commencer au même niveau et avoir le même type d'équipement que le reste des PJ.

Décourager les joueurs de revenir avec un clone du défunt. Ajouter un « n°2 » après le nom, le modifier légèrement ou ne rien changer du tout, c'est artificiel et cela nuit au réalisme de l'univers. D'un autre côté, recopier un personnage peut être une solution acceptable. Tout dépend du sérieux de votre type de jeu. De plus, cela permet de continuer la partie sans avoir à attendre.

Si le personnage avait déjà gagné quelques niveaux, sa mort signifie une grosse perte en termes de temps et d'énergie. Heureusement, les héros morts peuvent être ramenés à la vie. La méthode la plus courante consiste à procéder au rituel Rappel à la vie décrit dans le *Manuel des Joueurs* (cf. page 312), qui prend un peu plus de 8 heures, car l'individu ressuscité devra se reposer ensuite.

À l'échelon épique, beaucoup de PJ peuvent revenir de la mort au beau milieu du combat, en employant différentes méthodes (capacités de destinée épique, potion, etc.). À ce niveau, la mort n'est rien d'autre qu'un ralentisseur, mais les conséquences d'un échec peuvent être bien pires que la mort elle-même.

Réparez vos erreurs

Oui, cela arrivera à un moment ou à un autre : vous ferez des erreurs. Cela ne signifie pas que vous êtes un mauvais MD, mais juste que vous êtes un être humain. Ce qui importe vraiment, c'est la façon dont vous les corrigerez.

Mauvaise interprétation des règles

Vous n'avez pas à connaître les règles par cœur, et vous devez rester ouvert à la discussion sur leur application. Mais vous voulez aussi que le jeu ait du rythme. Cela signifie qu'à un moment ou un autre, vous devrez mettre fin aux débats. Lorsque le moment sera venu, demandez à un joueur de prendre note du problème et de la façon dont vous l'avez résolu. Relancez le sujet à la fin de la rencontre ou à la fin de la partie.

Si vous réalisez que vous avez commis une erreur, admettez-le. Si vous ne le faites pas, vous perdrez la confiance de vos joueurs. Arrangez-vous pour vous faire pardonner : si votre erreur a eu un impact significatif sur le résultat de la rencontre, faites ce qu'il faut pour la corriger. Vous pouvez donner aux aventuriers un peu plus de px, de trésor, ou vous pouvez résoudre le problème dans le contexte de l'aventure. Ce gobelin ne s'est finalement pas échappé pour prévenir les ogres...

Rencontres trop difficiles

Il est parfois difficile d'estimer la difficulté d'une rencontre. Lancer un monstre de niveau 13 contre un groupe de niveau 9 ne pose généralement pas de problème. Mais si la créature jouit d'une régénération qui annule tous les dégâts infligés par les PJ, ils vont avoir du mal à survivre.

Si vous vous rendez compte que les aventuriers sont clairement dépassés durant une rencontre, vous pouvez :

- leur donner une chance de s'enfuir ;
- faire volontairement les mauvais choix pour le monstre ;
- « oublier » de lancer les dés pour voir si le monstre recharge ses pouvoirs ;

- trouver une bonne raison pour que le monstre quitte le combat ;
- faire gagner le monstre, mais laisser les PJ s'en sortir d'une manière ou d'une autre.

Si vous laissez les personnages gagner une rencontre qui était logiquement trop difficile pour eux, ne leur donnez pas toute l'expérience. En effet, elle n'était pas aussi dangereuse que son niveau l'indiquait. Réduisez la récompense en px proportionnellement à la difficulté réelle de la rencontre.

Rencontres difficiles... trop faciles

Habituellement, ce n'est pas un problème. Si l'aventure est prévue pour que la rencontre soit trop dure (par exemple, vous avez besoin que l'adversaire des PJ s'échappe, mais ils arrivent à l'en empêcher), vous pouvez régler la difficulté en cours de route. Des renforts interviennent ou l'ennemi dévoile une nouvelle capacité que les joueurs ne connaissaient pas.

Personnages trop puissants

Les PJ peuvent devenir trop puissants si vous leur octroyez trop de trésors ou si vous créez des effets qui s'avèrent plus forts que prévu. Par exemple, les aventuriers peuvent avoir défait un adversaire qu'ils n'étaient pas censés vaincre, et récupéré son épée magique qui compte 6 niveaux de plus qu'eux. Vous pouvez aussi avoir placé une fontaine dans votre scénario. Y boire procure un pouvoir de rencontre supplémentaire, qui inflige bien trop de dégâts par rapport à leur niveau.

- **Modifications en jeu :** trouvez un moyen de retirer ces objets des mains des aventuriers. L'épée a peut-être une intelligence propre et le moyen de voler ou de se téléporter. La retrouver s'avère être une quête qui devrait les occuper assez longtemps pour atteindre le niveau requis. Le pouvoir octroyé par la fontaine peut finalement n'avoir qu'un nombre limité d'utilisations. Une fois qu'il est atteint, le pouvoir disparaît.
- **Modifications hors jeu :** parlez à vos joueurs. Expliquez-leur que vous avez fait une erreur et demandez-leur d'abandonner volontairement les objets ou les pouvoirs trop puissants. Les joueurs raisonnables savent que le jeu est plus amusant lorsque les épreuves signifient vraiment quelque chose. Ils vont aideront à régler la question.

Taille du groupe

Ce livre vous propose des règles pour gérer un groupe de quatre à six personnages. Si votre groupe est plus modeste ou plus important, vous aurez quelques problèmes spécifiques à prendre en compte.

Adaptation

Les règles de création de rencontres s'adaptent facilement aux petits comme aux grands groupes. Si vous n'avez que trois PJ, utilisez trois monstres de leur niveau comme difficulté de base. Si vous avez sept joueurs, utilisez sept monstres. Vous devriez néanmoins essayer d'équilibrer les différents rôles au sein du groupe de monstres (cf. page 54).

Inférieur à quatre

Les petits groupes ne peuvent couvrir les quatre rôles de base du jeu. Si vous n'avez que trois PJ, vous pouvez vous en sortir sans contrôleur ou sans cogneur, mais vous infligerez moins de dégâts. Il est difficile de jouer efficacement avec deux joueurs uniquement. Mais c'est possible. Un cogneur accompagné d'un meneur reste probablement la meilleure solution. Ils infligent un grand nombre de dégâts, tout en ayant quelqu'un de solide qui peut les garder en vie. Si vous ne jouez qu'avec un seul aventurier, un protecteur ou un meneur constitue le meilleur choix. Rester en vie est la priorité. Reportez-vous à la section *Constituer une équipe* (cf. page 10) pour plus d'informations sur le rôle des personnages et comment gérer l'absence de l'un d'entre eux.

Supérieur à six

Le plus gros problème avec les groupes importants est de maintenir un semblant d'ordre autour de la table, et de progresser rapidement lors des combats. Hors des combats, vos joueurs doivent désigner un représentant. Il aura la charge de vous expliquer ce que fait le groupe. Il est trop compliqué d'écouter six personnes qui tentent de vous dire ce qu'elles font, dans une cacophonie générale. En combat, faites en sorte qu'ils soient attentifs. Assurez-vous d'avoir une méthode éprouvée pour calculer l'initiative (cf. page 38) et obligez les PJ à ne rien faire si leurs joueurs sont trop longs à prendre des décisions.

Avec un groupe particulièrement important, il faut veiller à ce que les rencontres se déroulent dans une zone suffisamment grande pour contenir tous les aventuriers et les monstres. Il faut aussi de l'espace pour les déplacements et les positionnements tactiques. Une zone de 10 cases sur 16 est un minimum pour un groupe comptant sept PJ ou plus.

Aventures sur mesure

La nature de l'aventure a aussi son importance. N'envoyez pas un troupeau de PJ sur une mission qui a une part d'infiltration, de reconnaissance ou de négociation. Les groupes importants sont plus efficaces dans les escarmouches avec des groupes de monstres de taille similaire. Les petits groupes, par contre, sont parfaits pour les quêtes qui requièrent de la discrétion ou de la subtilité... Surtout si les joueurs ont conçu leurs aventuriers dans cette optique. Les scénarios orientés sur l'espionnage, l'intrigue ou les interactions fonctionneront donc à merveille.

Les joueurs problématiques

Parfois, le problème n'est pas le jeu, mais les joueurs. Nous ne pouvons pas vous expliquer ici comment régler vos conflits avec vos amis. Par contre, certaines situations sont typiques dans le cadre d'un jeu. Notre premier conseil pour les résoudre : adressez-vous aux joueurs qui posent problème, hors jeu, et tentez de trouver une solution.

Des attentes différentes

La majorité des problèmes concernant les joueurs vient des attentes. Vous cherchez dans le jeu quelque chose de différent, ou vous n'en appréciez pas les mêmes facettes. Souvent, vous pouvez continuer la partie en douceur, tout en étant très clair à propos de ce que vous souhaitez, avant que les problèmes surviennent. Vous devez aussi prendre en compte les désirs de vos joueurs. Écoutez attentivement leurs revendications et ce qu'ils cherchent dans le jeu. Et assurez-vous qu'ils comprennent bien ce que vous en attendez aussi. Avec ce dialogue, vous devriez trouver un style de jeu qui satisfera tout le monde.

Les joueurs incontrôlables

Les gens jouent souvent à D&D parce que cela leur permet, via un personnage, de faire des choses qu'ils ne pourraient pas faire dans la réalité : combattre des monstres, lancer des sorts, vaincre le mal et faire triompher le bien. D'autres jouent à D&D parce que cela leur permet de se défouler, de ravager tout autour d'eux, de se lancer dans des tueries sanglantes, ou bien de trahir leurs amis. Ce qu'ils cherchent dans le jeu n'a rien à voir avec des aventures héroïques. Ils utilisent juste le jeu pour assouvir des fantasmes antisociaux.

Parlez à vos joueurs. Discutez de nouveau ensemble du type de jeu que vous désirez. Si le problème ne concerne qu'un seul joueur, n'hésitez pas à l'avertir : s'il désire jouer dans un groupe, il doit arrêter de semer la pagaille et assumer son rôle au sein de l'équipe.

Les divas du jeu

Certains joueurs pensent que le jeu devrait être centré sur leur personne (même s'ils ne l'admettront jamais en ces termes). Ils restent sous les projecteurs, expliquent aux autres ce que leurs personnages doivent faire, se réservent les objets magiques les plus puissants et briment verbalement les autres participants. Hors jeu, expliquez-leur que ce comportement gâche le plaisir de tout le monde. Demandez-leur de baisser d'un ton ou, si nécessaire, demandez-leur de quitter le groupe.

Les spécialistes ès règles

Il n'est pas nécessaire d'être un expert ès règles pour être un bon MD. Mais, cela ne signifie pas non plus qu'un autre joueur doive s'accaparer ce rôle. Le spécialiste des règles est un joueur qui remet en cause les décisions du MD, en se référant à des points de règles. Vous devriez toujours bien accueillir les joueurs qui connaissent les règles. Ils peuvent vous aider lorsque vous avez un doute ou que vous commettez des erreurs. Cependant, même s'ils sont utiles, les spécialistes des règles deviennent un problème lorsqu'ils commencent à vous corriger tout le temps, ou qu'ils vous donnent de mauvais conseils concernant les règles. Pire encore, sont les joueurs qui ne peuvent supporter un échec. Certains d'entre eux passent les livres au peigne fin pour trouver une échappatoire ou une mauvaise interprétation que leur personnage pourrait exploiter.

La règle tacite, qui invite les joueurs à garder leurs questions sur des points de règles pour la fin de la partie, est généralement suffisante pour calmer ces spécialistes. Conservez un esprit ouvert, et n'hésitez pas à faire de petites corrections, du moment qu'elles ne sont pas trop fréquentes.

Si le jeu doit s'arrêter parce qu'un spécialiste essaye de trouver une règle, ou une référence précise, invitez le joueur à prendre tout le temps qu'il veut pendant que vous et les autres participants continuez la partie. Son aventurier sera hors jeu pendant cette période. Les monstres ne l'attaqueront pas et il restera toujours en retrait. Cette solution a tendance à plaire aux autres participants, car ils peuvent continuer à jouer plutôt que de voir la partie arrêtée à cause d'un seul d'entre eux.

Équilibrer les goûts des joueurs

De nombreux groupes de joueurs partagent les mêmes goûts et les mêmes motivations. Des groupes entièrement composés d'acteurs ou de bastonneurs ne sont pas rares. Il est assez simple de faire jouer ces équipes du moment que vos préférences convergent. Il est bien plus compliqué de faire plaisir à tout le monde quand les joueurs ont des goûts très différents.

Anecdotes de pro

Si je mène une partie de démonstration de D&D et que je ne connais pas bien les gens assis à la table, j'ai une méthode assez simple pour déterminer l'initiative. Ce n'est pas très élégant, mais c'est rapide. Ce n'est pas l'idéal non plus pour les joueurs expérimentés, mais c'est bien utile lorsque vous voulez vous consacrer à d'autres tâches.

Je fais tirer l'initiative à tous les joueurs en début de combat. Celui qui a le meilleur score joue en premier, bien entendu. Cependant, ensuite, l'initiative continue autour de la table, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les monstres agissent lorsque le tour arrive sur moi. Lors des démonstrations, cela fonctionne parfaitement. Mais lorsque des joueurs plus chevronnés commencent à préparer ou retarder leurs actions, cette petite ruse ne fonctionne plus.

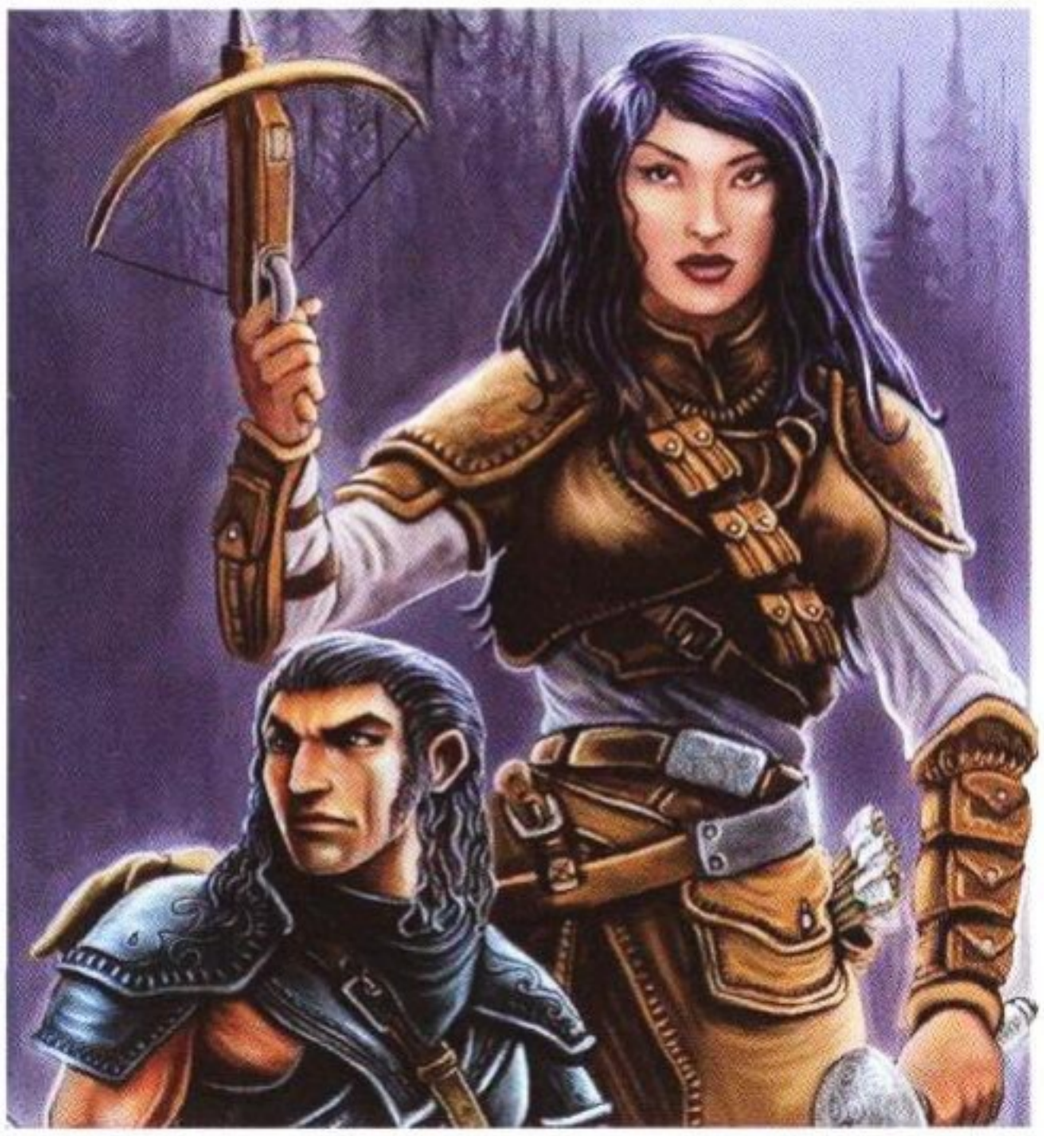
Gardez-la sous le coude lorsque vous voulez faire jouer de jeunes participants, vos copains d'école ou des amis qui désirent savoir comment D&D fonctionne. Dans tous les autres cas, appliquez les règles.

–Bruce Cordell

Vous pouvez éviter les problèmes en identifiant d'emblée les motivations de chaque joueur dans le groupe. Armé de cette information, vous pouvez faire varier les rencontres durant le scénario. La discussion sur les motivations des joueurs (cf. page 8) donne quelques pistes. N'essayez pas de lancer un groupe d'acteurs dans une exploration de donjon toute simple. D'un autre côté, n'attendez pas d'un groupe de bastonneurs qu'il progresse en négociant, au milieu des complots de cour. Gardez en tête les motivations des joueurs lors de la préparation du scénario à jouer. Créez alors des rencontres supplémentaires ou des événements adaptés. Vous vous assurerez de répondre à toutes les attentes des joueurs, même s'ils ont des goûts différents.

Un autre problème survient lorsque certains joueurs prétendent que leur style de jeu est supérieur aux autres, et qu'ils perdent patience lors des rencontres qui ne leur sont pas spécifiquement destinées. Cette attitude apparaît souvent chez les acteurs qui ont tendance à regarder de haut les bastonneurs et les gros bills. Réglez la situation hors jeu en rappelant à ceux qui seraient vexés que vous devez satisfaire tout le groupe, et non pas un seul participant. Les bastonneurs, eux, ont peut-être patiemment attendu pendant les moments d'intense jeu d'acteur. Il est donc normal de leur rendre la politesse.

Toutefois, pendant le jeu, vous pouvez créer une seule et unique rencontre qui répondra à toutes les attentes. Imaginez un combat mettant les joueurs aux prises avec une armée d'orques. Les bastonneurs sont donc comblés. Arrive un jeune dragon au beau milieu du combat. Soudain, l'affrontement peut basculer : le dragon peut aider les orques contre le groupe, ou bien le groupe contre les orques. C'est donc aux acteurs de l'équipe de s'impliquer dans cette rencontre à base d'interprétation. Ils doivent convaincre le dragon d'aider les aventuriers. Tout le monde est content !



DAVID GRIFFITH

ENSEIGNER LE JEU

Quand les frères, sœurs, épouses, nouveaux amis ou enfants de joueurs se joignent à la partie, vous aurez la joie de leur apprendre comment jouer à D&D. Enseigner aux nouveaux joueurs n'est pas uniquement votre mission, c'est aussi celle de votre groupe.

Qu'est-ce que D&D ? La première, la plus importante, et probablement la plus compliquée des tâches, consiste à expliquer la nature du jeu. Beaucoup de personnes sont déjà familières du concept de jeu de rôle, grâce à des expériences passées ou à des jeux vidéo. Mais elles peuvent avoir des idées saugrenues sur la manière de jouer à D&D. Le Chapitre 1 du *Manuel des Joueurs* pose les bases.

Le mécanisme de base : expliquez le mécanisme de base (faites un test et comparez-le à la valeur de défense). Assurez-vous qu'un nouveau joueur puisse reconnaître un d20, puis, expliquez-lui que faire un test consiste à lancer un d20 et à ajouter quelques valeurs. C'est le b.a.-ba du jeu.

Ce que vous pouvez faire dans le jeu : expliquez que le personnage peut tenter de faire tout ce que le joueur imagine. Et que c'est votre rôle de déterminer si cela fonctionne ou pas. Énumérez les trois grandes actions de combat : simple (l'action importante), mouvement (se déplacer) et mineure (les choses que vous pouvez faire en même temps). Assurez-vous que le joueur comprenne qu'il peut aussi remplacer certaines actions par d'autres : utiliser une action de mouvement à la place d'une action simple, par exemple.

Lire la feuille de personnage : soulignez les informations importantes sur la feuille de personnage. Vous pouvez utiliser un marqueur à cet effet. Expliquez ces concepts :

- **Classe et niveau :** ils décrivent votre rôle dans le groupe et votre puissance.
- **Points de vie :** ils indiquent le nombre de dégâts que vous pouvez subir.
- **Récupération :** c'est le nombre de fois où vous pouvez être soigné dans une journée, et le nombre de points de vie que vous récupérez à chaque fois.
- **Défenses (CA, Vigueur, Réflexes, Volonté)** sont les valeurs que les monstres doivent atteindre pour que leurs attaques vous touchent.
- **Vitesse de déplacement :** indique le nombre de cases dont vous pouvez vous déplacer en une action.
- **Initiative :** elle détermine qui commence le combat.
- **Pouvoirs :** ce sont les attaques et les actions particulières que vous pouvez effectuer pendant ou hors d'un combat.

Guider : enfin, prenez soin d'avoir un joueur expérimenté à la table, qui aidera les nouveaux participants, surtout pendant les combats.

Ensuite, il ne reste plus qu'à jouer ! Et la meilleure façon d'apprendre, c'est la pratique !

CHAPITRE 3

RENCONTRES AVEC COMBAT

RÉDUITES À leur plus simple expression, les parties de D&D prennent la forme de séries de rencontres. Et c'est justement durant celles-ci que vous allez tirer le maximum de plaisir et de frissons du jeu puisqu'elles vous donneront l'occasion de prouver ce que votre personnage a dans le ventre. Une rencontre prend la forme d'une scène faisant partie intégrante de l'histoire générale. Elle débute lorsque les PJ sont confrontés à une créature ou un événement qui enraye soudain leur progression ; comme un grain de sable qui vient gripper une mécanique bien huilée en quelque sorte. Ce chapitre va donc vous expliquer de long en large comment vous sortir d'une rencontre avec combat, qu'elle soit issue d'une aventure disponible dans le commerce ou que vous l'ayez écrite vous-même.

Ce chapitre propose les sections suivantes :

- **Bases du combat :** comment aborder et mener un combat en tant que MD : préparation, rôle des monstres, surprise, test et suivi de l'initiative, conseils pratiques et bouclage d'une rencontre.
- **Règles additionnelles :** actions qui ne sont pas abordées par les règles, abri, déplacement forcé, combat aquatique, combat monté, vol, maladies et poison.

RON SPEARS



BASES DU COMBAT

Que vous participiez à une bataille rangée, meniez d'éprouvantes négociations, escaladiez une falaise ou dévaliez un couloir truffé de pièges, n'oubliez pas tout ce que vous avez appris dans le chapitre précédent. Il ne s'agit pas que d'une rencontre avec combat, mais bien d'une lutte à mort entre des aventuriers héroïques et d'horribles monstres. Ce n'est pas qu'une histoire de chiffres et de pions que l'on déplace sur un plateau ; il s'agit de mettre à l'épreuve le courage et le savoir-faire des aventuriers face à de terribles dangers. Maintenez un rythme soutenu, usez de descriptions saisissantes et vous enchanterez vos joueurs !

Voici maintenant comment mener une rencontre avec combat. Le reste du chapitre vous offre tous les outils nécessaires pour suivre ces étapes une à une.

- Munissez-vous de toutes les informations dont vous avez besoin.
- Déterminez l'état de préparation du monstre et la surprise.
- Lancez la rencontre.
- Puis l'initiative !
- Menez le combat.
- Bouclez le tout.

PRÉPARATIFS

Avant même le début d'une rencontre avec combat, vous devez vous munir de toutes les informations qui vous seront nécessaires. Si vous jouez une aventure publiée, le gros du travail sera déjà fait. Autrement, occupez-vous en au fil de la création de votre rencontre.

- Les tests de Perception passive des PJ (cf. page 188 du *Manuel des Joueurs*)
- Un plan et une description de la zone où se déroule la rencontre. Cette description pourra se faire par le biais d'un court texte que vous lirez aux joueurs pour planter le décor. Elle inclura bien évidemment les éventuels détails remarqués à l'aide de la Perception passive du groupe.
- Le profil des adversaires participant à la rencontre, qui inclura notamment leurs propres tests de Perception passive.

ÉTAT DE PRÉPARATION DES MONSTRES

Monstres et PNJ ne sont pas toujours prêts en un clin d'œil. Le dragon dort peut-être et il n'est pas impossible que les gobelins jouent aux cartes alors qu'ils devraient surveiller l'entrée de la caverne. Lorsque les PJ sont sur le point d'entamer une rencontre, à vous de voir si les monstres sont prêts à y faire face. Vous fixerez ainsi leur état précis : endormi, distrait, prêt ou vigilant.

Endormi : le monstre (ou groupe de monstres) dort et n'est guère conscient de ce qui se passe autour de lui. Les monstres endormis subissent un malus de -5 aux tests de Perception.

Un monstre endormi ne dispose d'aucune défense spécifique et est surpris au moment où il se réveille. Au début de son tour de jeu suivant, il est prêt s'il est de toute évidence en danger, ou distrait si aucune menace ne semble peser sur lui.

Distrait : les monstres font quelque chose qui les absorbe ou rêvassent. Les monstres distraits subissent un malus de -2 aux tests de Perception.

Prêt : les monstres ont leurs armes à portée de main, mais pas forcément *en main*. Ils patientent sans rien faire ; ils ne s'attendent pas à un danger précis, mais sont prêts à y faire face au cas où il se présente. La plupart des monstres que les PJ rencontreront seront dans cet état, à moins que les personnages se montrent particulièrement finauds. Les monstres prêts n'ont ni bonus ni malus aux tests de Perception.

Vigilant : les monstres ont perçu une menace possible et sont prêts à y faire face. Ils ont leurs armes à la main et sont positionnés de manière à accueillir d'éventuels assaillants. Ils usent de toutes les défenses mises à leur disposition, ce qui inclut probablement des pouvoirs améliorant leurs facultés de combat. De plus, ils effectuent un test de Perception active à chaque round. Si aucune menace ne se présente à eux au bout de 10 minutes, la plupart reviennent à l'état précédent (prêt).

SURPRISE

Il est très facile de déterminer la surprise. Si un camp repère l'autre sans se faire remarquer lui-même, il bénéficie de l'effet de surprise.

Le plus souvent, la surprise ne joue pas. Deux groupes empruntent une route dégagée ou tombent nez à nez au détour d'un sentier, sans qu'il soit nécessaire d'effectuer des tests de Perception. Dans ce cas, personne n'est surpris.

La surprise intervient généralement lorsque des personnages ou créatures cherchent activement à se cacher. Les PJ tentent de se glisser derrière les géants qui montent la garde tout autour du camp ennemi ; des kobolds se cachent en bordure d'un chemin fréquenté dans l'espoir de tendre une embuscade aux voyageurs qui se présentent ; une panthère féerique arpente la forêt en quête d'une proie, etc. Si un camp tente activement de passer inaperçu, il a une chance de bénéficier de l'effet de surprise.

Dans ce cas, le membre du groupe ayant le modificateur aux tests de Discrétion le plus bas se charge d'effectuer un test (cela permet de gagner du temps ; imaginez si chaque PJ ou monstre devait s'acquitter du test). Tout membre situé à 10 cases ou plus du reste du groupe a cependant droit à un test distinct. Comparez le résultat aux tests de Perception passive des créatures susceptibles de repérer le groupe qui se cache, ou aux tests actifs des créatures vigilantes. Celles qui le ratent sont surprises si les assaillants passent à l'attaque.

Vue bouchée : les obstacles et effets qui bouchent la vue permettent parfois de bénéficier de l'effet de surprise. Les personnages s'approchent de la porte d'un donjon ; une brume épaisse sort du sol, illuminée par la pleine lune qui brille de mille feux. Les PJ, qui bénéficient d'un effet d'invisibilité, tentent de prendre le dragon vénérable par surprise.

Boucher la vue de son adversaire offre un certain niveau de camouflage, ce qui permet aux créatures et aux personnages de tenter de se cacher. Les PJ perdus dans le brouillard ou qui dévalent un couloir en direction d'une arche ne sont pas forcément visibles, mais ils ne tentent pas activement de se cacher pour autant.

En dehors des premiers niveaux de personnage, l'effet de surprise est rare quand on ne se montre pas discret. Les créatures qui souhaitent en bénéficier dans un brouillard à couper au couteau devront faire l'effort de se montrer silencieuses et de rester hors de vue, ce qui se traduira par des tests de Discrétion.

Une porte limite assurément le champ de vision, mais étouffe également les bruits, si bien que les PJ auront plus de facilités pour se rapprocher de leurs adversaires sans se faire remarquer. S'ils sont relativement silencieux, ils arriveront certainement jusqu'à la porte sans être repérés. Ils pourront alors y coller l'oreille et effectuer un test de Perception pour tenter d'entendre ce qui se passe de l'autre côté, puis faire irruption pour entamer les hostilités.

Les PJ ne peuvent pas être surpris quand ils ouvrent une porte en étant prêts à se battre. Ils peuvent prêter l'oreille pour avoir une idée de ce qui les attend, mais les monstres n'auront alors pas de longueur d'avance. Ceci dit, c'est une tout autre histoire si les monstres de la pièce se cachent, car les personnages auront beau s'y précipiter, ils ne distingueront pas la menace avant que leurs adversaires ne lancent leur attaque.

Si les PJ prennent la peine d'écouter à la porte, reportez-vous à la table ci-après pour vous faire une idée du DD du test de Perception. Ensuite, prenez le temps de répondre aux deux questions suivantes pour voir s'ils bénéficient de l'effet de surprise sur les monstres.

- *Les monstres entendent-ils les PJ s'approcher ?* Si les aventuriers parcourent le donjon à leur vitesse de déplacement habituelle et ne font rien pour être discrets, les monstres situés dans une pièce fermée par une porte les entendront au moyen d'un test de Perception (active ou passive) accompagné d'un DD 25. S'ils sont silencieux, ils ont droit à un test de Discrétion accompagné d'un bonus de +5 (en raison de la porte qui amortit les sons) pour fixer le DD du test de Perception des monstres. Si ces derniers les entendent, ils ne sont bien évidemment pas surpris.
- *Les PJ signalent-ils leur présence ?* Si les aventuriers déclenchent un piège posé sur la porte, font retentir une alarme située non loin de la pièce ou tentent plusieurs fois d'enfoncer la porte, les monstres sont conscients de leur présence et ne sont pas surpris.

ÉCOUTER À UNE PORTE

DD de Perception*	Bruits que les PJ entendent
Test de Discrétion des monstres +5	Des monstres qui tentent de se déplacer en silence dans la pièce
5	Combat en cours ou conversation animée**
15	Conversation normale ou incantation de rituel**
15	Portes qui s'ouvrent ou se referment (et autres sons similaires)
25	Conversation à voix basse, chuchotements*
35	Préparatifs de combat (armes que l'on dégaine, etc.)

* Ajoutez 2 au DD si les PJ se situent à plus de 10 cases.

** Si vous l'emportez de 5 ou plus, et que vous connaissez la langue utilisée, vous comprenez ce que les créatures racontent.



WILLIAM O'CONNOR

Tests d'initiative !

Lorsque les négociations avec le duc s'enlisent ou que les gobelins lancent leur embuscade, la rencontre avec combat débute réellement et il est temps de lancer l'initiative.

L'initiative prend habituellement la forme d'un test de Dextérité (la moitié de votre niveau + votre modificateur de Dextérité + autres modificateurs). Tous les profils du *Bestiaire Fantastique* et des aventures disponibles dans le commerce incluent le modificateur au test d'initiative des créatures, mais il n'est pas bien sorcier de le calculer pour les PJ.

Chaque joueur lance son initiative, mais ne vous embêtez pas avec les monstres. N'effectuez qu'un jet par type distinct de monstres participant à la rencontre. Par exemple, si le groupe de PJ est confronté à un œil de Gruumsh, deux berserkers, deux pillards et trois hommes d'armes, tous orques, n'effectuez qu'un test d'initiative par type d'orques. Ainsi, en suivant l'ordre d'initiative, tous les pillards agiront en même temps, tous les hommes d'armes frapperont au même moment, etc.

Tout monstre est en droit de retarder et de préparer des actions, si bien que les deux pillards finiront peut-être par ne plus jouer au même moment. Les monstres peuvent également préparer une action durant leur tour de jeu sans changer de place dans l'ordre d'initiative. Par exemple, les pillards peuvent tout d'abord se déplacer pour prendre un PJ en tenaille, puis frapper tous deux une fois qu'ils jouissent de l'avantage de combat.

D'un point de vue purement technique, le premier à se déplacer devra préparer son attaque jusqu'à ce que le second se mette lui aussi en position, mais cela revient au même en fin de compte.

Suivre le fil

Chaque MD utilise une méthode précise pour ne pas s'emmêler les pinceaux dans l'ordre d'initiative. Utilisez celle qui convient le mieux à votre table de jeu, le tout étant de bien gérer les actions préparées et retardées, et de permettre aux joueurs d'avoir un visuel de l'ordre dans lequel se déroulent les choses.

Cartes de combat : une méthode efficace s'appuie sur l'utilisation de cartes. Chaque personnage en a une, tout comme chaque groupe de monstres identiques. Lorsque les joueurs vous annoncent le résultat de leur test d'initiative, notez-le sur la carte de combat de leur PJ et empilez-les dans l'ordre, en commençant par celle qui affiche le résultat le plus élevé, puis insérez-y celles des monstres. Ensuite, tirez les cartes une à une, en commençant par le haut de la pile. Quand un personnage a agi, glissez sa carte sous la pile.

Si un PJ prépare une action, faites pivoter sa carte de 90 degrés afin qu'on la distingue dans la pile. Ensuite, dès qu'il entreprend l'action qu'il a préparée, sortez sa carte et mettez-la à sa place dans la pile (avant ou après la créature qui a déclenché l'action). Si un personnage retarde son action, agissez de la même façon. Enfin (notamment si vous avez un grand nombre de joueurs à votre table), vous



pouvez remettre la carte de combat au joueur et lui confier la responsabilité de vous prévenir quand il est de retour dans l'action.

Notez toutefois que les joueurs n'ont qu'une vague idée de l'ordre d'initiative lorsque l'on utilise des cartes de combat. Ils ne savent à quel moment les monstres vont frapper jusqu'à ce que tombe le couperet, ce dont se délectent certains MD. D'un autre côté, ils oublient souvent quand vient leur tour de jeu. Il peut donc être utile, lorsque vous appelez le joueur dont c'est le tour, d'annoncer aussi qui suivra afin que le groupe puisse réfléchir.

Deux exemples de cartes de combat, l'une pour les PJ et l'autre pour les monstres, apparaissent à la page 220.

Liste visible : vous pouvez également utiliser un tableau blanc pour noter l'initiative de chacun. Chaque joueur vous annonce le résultat de son test d'initiative et vous l'inscrivez sur le tableau (de haut en bas, par ordre décroissant), en laissant de la place entre chaque nom. Vous pouvez y noter les résultats des monstres au même moment, ou attendre leur premier tour de jeu pour que les joueurs aient la surprise.

Quand un PJ prépare une action, faites une petite croix à côté de son nom. Dès qu'il se décide à entreprendre son action, effacez son nom et réécrivez-le à sa nouvelle place. Si un personnage retarde son action, faites-en de même ou effacez-le simplement de la liste en demandant au joueur de vous prévenir lorsqu'il souhaitera la réintégrer.

Si vous voulez que les choses soient encore plus simples et rapides, recourez à des aimants sur lesquels vous inscrirez les noms des personnages et monstres. Il vous sera plus facile de jongler avec que de réécrire sans cesse l'ordre d'initiative.

Une liste visible permet à chacun de voir l'ordre de jeu. Les joueurs savent quand vient leur tour et peuvent préparer leurs actions. En revanche, vous allez passer votre temps à effacer et réécrire, ce qui ralentira d'autant le rythme du jeu.

Autre variante : laissez un joueur se charger de la gestion de l'ordre d'initiative, en lui confiant le tableau blanc ou un papier visible de toute la table. Cette méthode a le mérite de réduire votre charge de travail et vous permet de songer de plus près à ce qui se déroule à la table. Toutefois, vous aurez peut-être du mal à vous rappeler à quel moment doivent jouer les monstres !

Liste cachée derrière l'écran : vous pouvez également garder une trace de l'ordre d'initiative sur une liste inaccessible aux joueurs. Pour ce faire, notez-la sur un petit tableau blanc ou un bout de papier que vous garderez précieusement derrière votre écran. Certains diront sans doute que cela combine le pire des deux méthodes précédentes : les joueurs n'ont aucune visibilité de l'ordre de jeu, sans compter que vous allez vous perdre en effacement et réécriture. Toutefois, certains MD ont le sentiment qu'il leur revient de garder le contrôle de la bataille.



WILLIAM O'CONNOR

Gestion du combat

Le Chapitre 9 du *Manuel des Joueurs* vous révèle tout ce que vous devez savoir des combats. Voici cependant quelques conseils qui vont sacrément vous faciliter la tâche.

Planter le décor

Donner les informations (cf. page 26) aborde les renseignements que vous devez remettre aux joueurs lors d'une rencontre avec combat. Évitez de les avoir à l'aide de pouvoirs sortis d'on ne sait où, assurez-vous de les informer des états préjudiciables qui les affectent et prévenez-les des dangers liés à leur environnement.

Monstres et personnages au sol

On ne frappe pas un individu à terre. Quand un PJ sombre dans l'inconscience, les monstres se tournent vers des ennemis qui sont encore en état de se battre. En règle générale, ils ne s'en prennent donc pas intentionnellement aux adversaires hors course.

Cependant, certains monstres songent avant tout à se remplir la panse, si bien qu'ils emporteront peut-être un personnage pour le dévorer tranquillement. Souvent, ces créatures sont cachées et liées à d'autres rencontres, comme dans le cas par exemple d'un étrangleur des cavernes solitaire. Tirer un personnage n'est pas chose aisée (à moins que le monstre soit très fort), si bien que les PJ auront toujours une chance de sauver leur camarade.

Cibles valides

Quand un pouvoir prend effet en touchant une cible (ou en réduisant ses points de vie à 0), il ne fonctionne que si cette dernière constitue une menace réelle. Il est donc inutile que les PJ s'encombrent de sacs remplis de rats dans le but de soigner leurs alliés en les massacrant au beau milieu d'un donjon.

Quand un pouvoir implique les alliés d'un personnage, faites preuve de bon sens pour déterminer ceux qui sont réellement affectés. D&D est un jeu dans lequel des groupes d'aventuriers combattent des monstres ; les grandes batailles y ont rarement leur place. Si le pouvoir d'un maître de guerre est en mesure d'offrir une attaque de base gratuite à cent de ses « alliés », cela ne veut pas dire qu'il devra lever une armée avant de s'aventurer dans un donjon. En règle générale, l'effet d'un pouvoir doit être limité à la taille d'un groupe (celui de vos PJ plus, éventuellement, un ou deux PNJ alliés), et non s'étendre aux mercenaires et autres porteurs de lanterne.

Garder trace des monstres

Il est parfois pénible de noter l'état précis des monstres dès lors qu'ils commencent à subir des dégâts ou à utiliser des pouvoirs. Pour différencier deux monstres de la même sorte, utilisez deux figurines différentes. Sur un bout de papier, vous pourrez noter les points de vie et pouvoirs utilisés pour chacun en y adjoignant une brève description de la figurine utilisée. Vous pouvez aussi marquer chaque figurine à l'aide de petits morceaux autocollants de différentes formes et couleurs.

De même, vous pouvez vous contenter de noter quel monstre attaque quel personnage. Si vous savez que le worg qui attaque Rieta a encore 14 points de vie, alors quand Rieta attaque (ou que le magicien attaque « celui qui est sur Rieta »), vous savez où noter les dégâts qu'elle inflige.

Pour ce qui est des pouvoirs rechargeables, vous pouvez décider que tous les monstres utiliseront le même pour la première fois au cours du même round. Par exemple, au deuxième round de combat, lorsqu'ils sont en place, les molosses sataniques recourent à leur attaque de souffle. Ensuite, à chaque fois que l'un d'eux joue, lancez le dé pour voir s'il peut à nouveau s'en servir, et recourez-y si c'est le cas. Quand un molosse satanique entreprend une action autre que souffler, vous savez que c'est parce qu'il n'en a pas retrouvé l'usage. Le tout est de penser au jet de recharge au début du tour de jeu de chaque créature.

Mais les moyens les plus simples ne sont pas toujours les meilleurs. Par exemple, les monstres intelligents n'utilisent pas leurs pouvoirs rechargeables aveuglément, et ceux qui en ont plusieurs compliquent sérieusement les choses. Dans ce cas, gardez-en trace comme vous le faites pour les points de vie.

Garder trace des états préjudiciables et effets

Tenir le compte des états préjudiciables est parfois à s'arracher les cheveux. Pour les monstres, utilisez les techniques abordées ci-dessus. Notez les états préjudiciables et effets sur les cartes de combat ou le tableau qui vous sert à garder la trace de l'ordre d'initiative.

C'est aux joueurs de se souvenir de l'état préjudiciable qui frappe leur personnage. Toutefois, il peut leur arriver d'oublier, d'autant qu'il n'est pas très motivant de se rappeler les effets négatifs qui pèsent sur eux (sans pour autant remettre leur honnêteté en cause). Ainsi, marquez l'état préjudiciable qui affecte un PJ sur sa carte de combat ou le tableau blanc. Vous pouvez également vous munir d'un jeu de cartes reprenant chaque état préjudiciable (et les effets attenants), en remettant au joueur la carte en question lorsque son héros est concerné. Le fait d'avoir une carte rose vif près de sa feuille de personnage permettra aux plus distraits des joueurs de se souvenir d'un état préjudiciable précis, mais également d'effectuer un jet de sauvegarde pour s'en débarrasser.

Les joueurs doivent également se souvenir des monstres visés à l'aide de pouvoirs (comme le *défi divin* d'un paladin ou le *règne de terreur* d'un guerrier). Posez un jeton ou un aimant près des figurines des cibles pour vous aider à vous souvenir des effets en cours. Ce même type de jeton vous permettra de signaler les monstres et personnages en péril.

Ce que font les gros méchants

Monstres et PNJ n'ont pas autant d'options que les PJ. Souvent, un pouvoir entraîne le déclenchement d'un autre. Ne vous privez pas d'utiliser les meilleurs pouvoirs des monstres, sans quoi ils seront tués avant d'avoir eu la chance d'en user. Commencez par l'artillerie lourde.

Tactique de base : le *Bestiaire Fantastique* propose différentes tactiques élémentaires pour chaque monstre. Toutefois, vous devez avant tout vous inspirer du rôle

qu'un monstre est censé jouer. Les artilleurs n'ont aucune raison de se battre au corps à corps. Les francs-tireurs se déplacent énormément et évitent de se retrouver en première ligne. Soldats et brutes engagent quant à eux les protecteurs et meneurs du groupe. Enfin, les contrôleurs se positionnent de manière à faire le meilleur usage possible de leurs pouvoirs.

Monstres intelligents : les monstres intelligents ne se battent pas comme des idiots. Jetez donc un œil à la valeur d'Intelligence du monstre pour voir ce qu'il fait. Les créatures intelligentes se préparent et choisissent la meilleure marche à suivre qui soit. Par exemple, un vampire concentrera ses attaques sur le prêtre qui l'arrose de dégâts radiants. En revanche, les créatures simplettes ne pensent pas, elles se contentent de réagir. Ainsi, un loup se retournera pour mordre le dernier adversaire qui l'a frappé ou l'ennemi le plus proche.

Après la rencontre

Une fois la rencontre terminée, vous devez faire le point sur la situation, fouiller la pièce, vous reposer et faire le compte des récompenses qui tombent dans votre escarcelle.

Point sur la situation : les rencontres ont lieu dans un contexte précis. Ce qui arrive dans l'une a des conséquences sur les suivantes, et sur l'aventure dans sa globalité.

Un des adversaires des PJ a-t-il pris la fuite ? Si oui, à vous de voir ce que fait exactement le fuyard. La plupart des créatures intelligentes chercheront à se mettre à l'abri ou à trouver des renforts. Les mêmes monstres, soignés et prêts à en découdre une nouvelle fois, pourront très bien attendre dans une autre pièce, en compagnie de puissants alliés.

Les PJ ont-ils terrassé un PNJ important pour l'intrigue ? Notez les effets que sa mort aura sur la suite des événements.

Fouille de la pièce : les PJ effectuent des tests de Perception pour fouiller la pièce et y trouver des objets intéressants, comme un coffre rempli d'or, une porte secrète ou le symbole religieux de Zéhir caché sur l'épaule de l'un des soi-disant prêtres bons de Pélor, qui viennent d'être faits prisonniers. Les PJ fouillent la pièce en effectuant tout un tas de tests de Perception. À moins qu'ils ne soient pressés par le temps, partez du principe qu'ils finiront par obtenir un 20, et appuyez-vous sur le meilleur résultat possible du groupe (dans les faits, ce résultat est égal au meilleur test de Perception passive + 10). Dites-vous que les PJ passent une minute ou deux à fouiller l'endroit, puis annoncez-leur ce qu'ils trouvent.

Une aventure disponible dans le commerce vous dira précisément ce que renferme la pièce et si la fouille est difficile. Dans le cadre de vos propres aventures, appuyez-vous sur la table de degré de difficulté et dégâts par niveau de la page 42, en tenant compte de ceci :

DD DE FOUILLE D'UNE PIÈCE

DD de Perception	Ce que les PJ peuvent trouver
Facile	Tous les objets de valeur que contient un coffre rempli de babioles
Moyen	Un objet de valeur rangé dans un lieu improbable
Moyen	Un loquet ou un compartiment secret
Difficile	Une porte secrète classique

Repos : une fois le combat achevé, les PJ peuvent regagner des forces en prenant un repos court, ou se payer le luxe d'un repos prolongé pour repartir de plus belle, avec tous leurs pouvoirs et points d'action (cf. *Repos et récupération*, page 263 du *Manuel des Joueurs*).

Récompenses : une rencontre type est récompensée sous la forme de points d'expérience (px), de points d'action liés à des étapes et de trésors. Le Chapitre 7 aborde chacune de ces récompenses en détail.

Points d'expérience : vous pouvez remettre des px aux PJ à la fin de chaque rencontre, attendre qu'ils prennent un repos prolongé ou patienter jusqu'à la fin de la séance de jeu. Divisez tout simplement le total de px découlant de la rencontre par le nombre de personnages présents.

Points d'action : si les PJ ont atteint une étape, octroyez-leur 1 point d'action.

Récompenses de quête : si les joueurs ont achevé une quête majeure ou mineure, annoncez-leur la nouvelle, et remettez-leur les px correspondants après le prochain repos prolongé, ou à la fin de la séance de jeu.

Trésor : les PJ peuvent également trouver un trésor, sous la forme de richesses ou d'objets magiques.

Les joueurs décideront ensemble comment se répartir le butin découvert.

QUAND UNE RENCONTRE SE TERMINE-T-ELLE ?

Habituellement, deux rencontres sont séparées par un repos court et quelques déplacements, même si cela ne consiste quelquefois qu'à traverser la pièce et à ouvrir la porte suivante. Une rencontre prend fin lorsque les monstres sont morts ou en fuite et que les PJ prennent un repos court pour regagner des points de vie et des pouvoirs de rencontre. Quant à la rencontre suivante, elle débute au moment où ils engagent de nouveaux adversaires.

Les effets qui persistent « jusqu'à la fin de la rencontre » durent en réalité 5 minutes environ. Cela signifie qu'ils ne sont jamais valables d'une rencontre à l'autre tant que celles-ci sont séparées par un repos court. Si les PJ s'en servent en dehors d'un combat ou enchaînent les rencontres sans prendre de repos court, ils en profitent pendant 5 minutes au maximum.

Et si les personnages ne prennent pas de repos court ? Parfois, ils auront le sentiment de ne pas en avoir le temps ; il leur faudra par exemple courir vers les quartiers du grand prêtre avant que l'assassin ne remplisse son contrat ! Et parfois, ils n'en auront tout simplement pas envie, vraisemblablement dans le but de continuer de profiter d'un effet jusqu'à la fin de la rencontre. Dans tous les cas, entamer une nouvelle rencontre sans avoir pris la peine de se reposer constitue un véritable défi.

Si vous écrivez des rencontres durant lesquelles vous imaginez vos PJ passer de l'une à l'autre sans se reposer, traitez les deux événements comme une seule rencontre. Si les aventuriers vous surprennent en enchaînent sur une autre rencontre sans se reposer, mieux vaut peut-être revoir celle-ci à la baisse.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Quelques situations de combat sont si rares que nous n'avons pas pris la peine de les aborder dans le *Manuel des Joueurs*. Elles concernent notamment le combat monté et le combat aquatique.

ACTIONS NON TRAITÉES DANS LES RÈGLES

C'est votre rôle de maître du donjon qui fait de D&D un jeu fabuleux. En effet, vous permettez aux joueurs de tenter tout ce qui leur vient à l'esprit. Cela signifie aussi qu'il est de votre devoir de résoudre les actions inhabituelles qu'ils entreprennent.

« Le meilleur ami du MD » : cette courte phrase s'applique à toutes les situations singulières. Des circonstances particulièrement favorables conféreront un bonus de +2 à un test ou jet d'attaque (voire un avantage de combat). À l'inverse, des circonstances particulièrement défavorables imposeront un malus de -2.

Accompagner l'action d'un test : quand un PJ entreprend une action qui a des chances d'échouer, effectuez un test. Toutefois, vous devez d'abord savoir sur quel type de test vous appuyer et fixer le DD.

Attaques : si l'action a des allures d'attaque, appuyez-vous sur un jet d'attaque. Elle peut inclure une arme et une CA cible, ou prendre la forme d'un test de Force ou de Dextérité contre l'une des quatre défenses. Pour une attaque classique, utilisez la défense adéquate de la cible. Reportez-vous à un test opposé pour tout ce qui implique une lutte entre deux créatures.

Autres tests : si l'action est liée à une compétence (Acrobaties et Athlétisme reprennent nombre des cascades que les PJ peuvent tenter au combat), effectuez ce test. S'il ne s'agit pas de toute évidence d'un test de compétence ou d'un jet d'attaque, préférez un test de caractéristique. Reportez-vous à la table de degré de difficulté et dégâts par niveau, ci-dessous, et fixez le DD selon que la tâche est facile, moyenne ou difficile. En règle générale, le mieux est de commencer avec un DD 10 (facile) 15 (moyen) ou 20 (difficile), et d'y ajouter la moitié du niveau du personnage.

Dégâts improvisés : parfois, vous devrez évaluer des dégâts pour un point qui n'est pas abordé dans les règles ; un PJ s'écroule dans un feu de camp ou tombe dans une cuve d'acide, par exemple. Choisissez une colonne de la table de degré de difficulté et dégâts par niveau selon la gravité de l'effet. Reportez-vous aux dégâts normaux pour une chose qui est capable de porter une attaque à chaque round ou relativement mineure. Ces nombres sont comparables à l'attaque à volonté d'un monstre. Utilisez les dégâts limités (comparables aux pouvoirs spéciaux d'un monstre), pour les dégâts massifs et les effets infligeant des dégâts une fois seulement.

Exemple : Shiera, une voleuse de niveau 8, souhaite exécuter la cascade classique des films de cape et d'épée qui consiste à se balancer au lustre pour se jeter sur un ogre, pieds en avant, dans l'espoir de le faire tomber sur le brasero de charbons ardents. Un test d'Acrobaties semble donc raisonnable.

Ce type d'action correspond bien à l'esprit des parties que vous animez, si bien que vous vous tournez vers un DD facile : la table dit DD 15, mais c'est un test de compétence ; nous nous retrouvons donc face à un DD 20. En réussissant le test, Shiera parviendra à s'accrocher au lustre et à se jeter sur l'ogre.

Puis vient l'impact. Elle souhaite davantage le pousser que lui infliger des dégâts directs, si bien que vous allez lui demander d'effectuer une attaque de Force contre la Vigueur de l'ogre. Si elle l'emporte, elle va pousser l'ogre de 1 case, dans le brasero, si bien qu'il va ensuite falloir calculer les dégâts.

Reportez-vous aux dégâts normaux indiqués sur la table, car dès lors que les PJ réaliseront que ce tour fonctionne, ils n'arrêteront pas de vouloir pousser des ogres sur des braseros. Ceci dit, utilisez la valeur élevée, soit 2d8 + 5 dégâts de feu. Si Shiera avait utilisé un pouvoir de rencontre de niveau 7 et une attaque sournoise, elle en aurait infligé 4d6 (plus son modificateur de Dextérité), si bien que vous ne péchez pas par excès de générosité avec ces dégâts.

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ ET DÉGÂTS PAR NIVEAU

	Degré de difficulté (DD)			Dégâts normaux			Dégâts limités		
Niveau	Facile	Moyen	Difficile	Bas	Moyens	Élevés	Bas	Moyens	Élevés
1-3	10	15	20	1d6 + 3	1d10 + 3	2d6 + 3	3d6 + 3	2d10 + 3	3d8 + 3
4-6	13	17	21	1d6 + 4	1d10 + 4	2d8 + 4	3d6 + 4	3d8 + 4	3d10 + 4
7-9	15	19	23	1d8 + 5	2d6 + 5	2d8 + 5	3d8 + 5	3d10 + 5	4d8 + 5
10-12	17	21	25	1d8 + 5	2d6 + 5	3d6 + 5	3d8 + 5	4d8 + 5	4d10 + 5
13-15	18	22	26	1d10 + 6	2d8 + 6	3d6 + 6	3d10 + 6	4d8 + 6	4d10 + 6
16-18	20	24	28	1d10 + 7	2d8 + 7	3d8 + 7	3d10 + 6	4d10 + 7	4d12 + 7
19-21	22	26	30	2d6 + 7	3d6 + 8	3d8 + 7	4d8 + 7	4d10 + 7	4d12 + 7
22-24	23	27	31	2d6 + 8	3d6 + 8	4d6 + 8	4d8 + 8	4d12 + 8	5d10 + 8
25-27	24	28	32	2d8 + 9	3d8 + 9	4d6 + 9	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9
28-30	25	29	33	2d8 + 10	3d8 + 10	4d8 + 10	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9

Pour les tests de compétence, augmentez les DD de 5.
Pour les attaques avec armes ou contre une CA, augmentez les DD de 2.

Abri

Les règles qui traitent des abris dans le *Manuel des Joueurs* sont simples et sans détour. Ainsi, une créature située à un angle ou protégée par un obstacle bénéficie d'un abri. Un obstacle de taille confère même un abri supérieur. Le plus souvent, ce sont les seules règles dont vous aurez besoin.

En tant qu'arbitre, à vous de décider si une créature dispose ou non d'un abri en vous basant sur votre bon sens. Si vous avez besoin de règles plus précises à ce sujet, reportez-vous à celles qui suivent. Ce sont celles qui apparaissent dans le *Jeu de figurines D&D*. Toutefois, pour ce qui est du jeu de rôle, nous vous recommandons de vous décider rapidement pour ne pas nuire au rythme.

Attaques de corps à corps

Au corps à corps, l'abri se manifeste généralement lorsque la cible se trouve dans une case située au coin de l'espace de l'attaquant et qu'un mur ou quelque autre obstacle remplit l'une des cases qui les séparent. Si la cible de l'attaque occupe la même case qu'une colonne ou un arbre, cet élément de décor lui confère également un abri. Si l'attaquant tente de toucher la cible entre les barreaux d'une herse, celle-ci dispose d'un abri supérieur.

ABRI ET ATTAQUES DE CORPS À CORPS

- **À la charge du défenseur :** la cible d'une attaque de corps à corps doit prouver qu'elle dispose d'un abri. Pour cela, il suffit de tracer entre l'attaquant et le défenseur une ligne imaginaire qui est bloquée par un obstacle solide.
- **Coin à coin :** le défenseur dispose d'un abri si une ligne imaginaire tracée d'un coin de l'espace de l'attaquant à un coin de son propre espace est bloquée.
- **Détail technique :** si vous devez vous montrer particulièrement précis, choisissez une case occupée par l'attaquant et une autre occupée par le défenseur. Tracez une ligne imaginaire allant de *chaque* coin de l'espace du premier à *chaque* coin de l'espace du second. Si une ligne est bloquée, le défenseur dispose d'un abri (notez qu'une ligne qui court parallèlement à un mur n'est pas bloquée).
- **Abri supérieur :** seules les caractéristiques propres au terrain (comme une herse ou une meurtrière) confèrent un abri supérieur contre les attaques de corps à corps.

Attaques à distance

L'abri intervient beaucoup plus souvent pour les attaques à distance, tout simplement parce qu'il est plus difficile pour l'attaquant de trouver la place qui lui offrira une ligne de tir parfaitement dégagée. Au corps à corps, un PJ peut généralement se décaler de 1 case pour éviter de devoir attaquer à un angle et ainsi supprimer l'abri dont dispose son adversaire. De son côté, un attaquant à distance devra peut-être parcourir la moitié du théâtre des opérations pour avoir une ligne de tir dégagée avec un défenseur caché à un angle. Enfin, il ne faut pas oublier que d'autres ennemis (des cibles potentielles) risquent d'être présents entre l'assaillant et la cible.

ABRI ET ATTAQUES À DISTANCE

- **À la charge du défenseur :** pour les attaques à distance, l'attaquant doit prouver qu'il a une ligne de tir dégagée. Pour ce faire, il trace des lignes imaginaires entre *un* coin de son espace et *tous* les coins de l'espace de la cible. Si aucune n'est bloquée, il a sa ligne de tir.
- **Choix d'un coin :** l'attaquant choisit *un* coin de l'espace qu'il occupe et trace des lignes imaginaires entre ce coin et tous les coins de *l'une* des cases qu'occupe le défenseur. Si aucune de ces lignes n'est bloquée par un objet solide ou une créature ennemie, l'assaillant dispose d'une ligne de tir dégagée. Le défenseur ne dispose alors pas d'un abri (une ligne qui court parallèlement à un mur n'est pas bloquée).
- **Abri :** si vous n'avez pas de ligne de tir dégagée, la cible dispose d'un abri. Quel que soit le coin de votre espace que vous choisissez, une ou deux lignes le reliant à tous les coins de l'espace du défenseur sont bloquées.
- **Abri supérieur :** le défenseur dispose d'un abri supérieur si quels que soient le coin de votre espace et la case de l'espace du défenseur que vous choisissez, trois ou quatre lignes sont bloquées. Si quatre lignes sont bloquées depuis tous les coins, vous ne pouvez pas prendre le défenseur pour cible.

Attaques de zone et de proximité

Les attaques de zone et de proximité fonctionnent globalement sur le même principe que les attaques à distance, si ce n'est que vous devez vous intéresser à la case d'origine de l'effet, et non à la créature qui en est à l'origine. Un arbre situé entre une créature et le centre d'une *boule de feu* permettra certainement de se protéger, mais ce ne sera pas le cas si l'arbre en question se trouve entre la créature et le magicien qui lance le sort.

En outre, contrairement aux attaques à distance, les créatures ne confèrent pas d'abri. Un orque pris dans une *boule de feu* ne bénéficie pas de la protection de son voisin qui se situe pourtant entre lui et le centre de l'effet.

ABRI ET ATTAQUES DE ZONE ET DE PROXIMITÉ

- **Comme les attaques à distance :** pour ces attaques, vous déterminez l'abri de la même façon que pour les attaques à distance, à deux exceptions près :
- *L'origine, pas l'attaquant :* traitez la case d'origine de l'effet comme la case de l'attaquant.
- *Les créatures ne sont pas des abris :* les créatures ne confèrent pas d'abri contre les attaques de zone et de proximité.

Déplacement forcé et terrain

De nombreuses créatures sont en mesure de déplacer alliés et ennemis sur le champ de bataille. La partie *Tirer, pousser et faire glisser* de la page 285 du *Manuel des Joueurs* aborde les grandes lignes des règles de déplacement forcé. Toutefois, reste à voir comment ce fameux déplacement forcé fonctionne en rapport avec les différents types de terrain.

DÉPLACEMENT FORCÉ ET TERRAIN

- **Terrain difficile :** le déplacement forcé n'est pas gêné par un terrain difficile.
- **Terrain bloquant :** le déplacement forcé ne permet pas de déplacer une créature au travers d'un terrain bloquant (cf. page 61). Chaque case empruntée doit être un espace que la créature peut normalement occuper.
- **Terrain éprouvant :** le déplacement forcé augmente l'efficacité de certains pouvoirs ou au contraire la réduit, selon la nature du terrain éprouvant (cf. page 61). Le MD peut demander à la cible du déplacement forcé d'effectuer un test comme si elle se déplaçait volontairement sur le terrain, avec les mêmes conséquences en cas d'échec.
- **Terrain impraticable :** un déplacement forcé peut entraîner les cibles en terrain impraticable (cf. page 61). Une cible poussée en terrain impraticable a droit à un jet de sauvegarde avant d'entrer dans la case dangereuse dans laquelle elle est entraînée. En cas de succès, elle se retrouve à terre au bord de la case avant d'avoir pu y entrer.

  Si le pouvoir qui a obligé la cible à se déplacer permet à la créature qui l'a utilisé de la suivre dans la case qu'elle vient de quitter, la créature ne peut pas entrer dans la case où la cible est à terre.

  Si le déplacement forcé pousse une créature de taille G ou supérieure par-dessus un précipice, la créature ne tombe pas tant que l'intégralité de son espace n'a pas basculé. À son tour de jeu suivant, la créature doit se déplacer dans un espace qu'elle est en mesure d'occuper ou entreprendre une action de mouvement pour se faufiler dans l'espace réduit situé au bord du précipice.

  Le MD peut autoriser un pouvoir qui pousse une cible de plus de 1 case à lui faire traverser un terrain impraticable.

User de déplacement forcé pour tirer, pousser ou faire glisser une créature sur de la glace, dans une fosse ou un nuage de poignards est une bonne tactique.

Un terrain éprouvant rend les pouvoirs de déplacement forcé plus efficaces, mais il peut également les amoindrir en fonction du terrain. Par exemple, si un dragon blanc pousse un PJ sur une glace parfaitement lisse, vous pourrez demander au personnage d'effectuer un test d'Acrobaties sous peine de se retrouver à terre. En revanche, si un tertre errant pousse un personnage dans une épaisse couche de boue (ce qui lui demandera un test d'Athlétisme pour s'y déplacer au prix d'une case de déplacement supplémentaire), vous pourrez permettre à la boue de le ralentir, réduisant ainsi de 1 case la distance sur laquelle il est poussé.

Les cibles de déplacements forcés en terrain impraticable (fosses, précipices, feu) peuvent éviter de basculer dans le vide ou d'être poussées dans les flammes. La créature effectue un jet de sauvegarde avant d'entrer dans la case dangereuse, une réussite lui permettant de s'arrêter au bord du précipice, bien qu'elle soit alors à terre. Si le pouvoir utilisé pour déplacer la créature permet à son auteur de suivre la cible dans la case qu'elle quitte, le PJ ne peut entrer dans la case où se situe la créature à terre. Par exemple, un guerrier qui bouscule un orque pour le faire tomber du haut d'une falaise ne peut entrer dans la case de l'humanoïde à terre si ce dernier parvient à se rattraper au dernier moment.

Si vous le souhaitez, vous pouvez permettre à un pouvoir qui pousse la cible de plus de 1 case d'envoyer la cible de l'autre côté du terrain impraticable. Ainsi, on peut imaginer un titan capable de pousser une cible de 3 cases envoyer un PJ par-dessus une fosse.

Certains pouvoirs ont cet effet précis, et il n'est pas forcément utile de l'étendre à d'autres. Tentez simplement d'imaginer comment fonctionne le pouvoir dans le monde. Si vous voyez le coup faire décoller la cible du sol (notamment si celle-ci finit sa course à terre), vous pouvez parfaitement décider qu'elle vole par-dessus le terrain impraticable.

Terrain escarpé

Lorsque vous concevez la zone d'une rencontre, ne mettez pas des personnages de niveau 1 au bord d'une falaise de 24 mètres de haut. En effet, les 8d10 dégâts de chute seraient fatals au plus costaud des guerriers du groupe.

La table qui suit classe les distances de chute selon leur gravité et le niveau des PJ. Une chute douloureuse est synonyme de dégâts importants, mais ne doit pas tuer un personnage qui n'est pas en péril. Une chute périlleuse peut tuer un aventurier en péril et blesser sérieusement un autre qui ne l'est pas. Une chute mortelle peut tuer un PJ fragile, mettra sans doute un personnage en péril et risque de causer de sérieux dégâts à l'aventurier du groupe qui a le plus de points de vie.

GRAVITÉ DES CHUTES PAR NIVEAU DE PERSONNAGE

Niveau	Douloureuse	Périlleuse	Mortelle
1-5	6 m	9 m	12 m
6-10	9 m	15 m	21 m
11-15	12 m	21 m	33 m
16-20	18 m	27 m	42 m
21-25	24 m	33 m	51 m
26-30	27 m	39 m	60 m

Combat aquatique

Combattre sous l'eau est une affaire des plus délicates pour les aventuriers et créatures terrestres. En effet, la résistance joue contre vous, sans compter que les courants peuvent vous immobiliser ou même vous emporter.

COMBAT AQUATIQUE

Lorsque vous combattez sous l'eau, veuillez tenir compte des modificateurs suivants :

- Les créatures usant de pouvoirs accompagnés du mot-clé feu subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.
- Les PJ utilisant lances et arbalètes ne subissent aucun malus aux jets d'attaque. Les autres subissent un malus de -2.
- Les créatures se déplacent en recourant à leur VD à la nage. Une créature qui n'en dispose pas doit s'appuyer sur la compétence Athlétisme (cf. page 182 du *Manuel des Joueurs*).
- **Aquatique :** les créatures originaires d'un environnement aquatique ont la capacité du même nom. Elles bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les adversaires qui ne l'ont pas. Les monstres aquatiques (le sahuagin, par exemple) sont identifiés comme tels.

Terrain sous-marin

La forme de terrain aquatique la plus courante est bien évidemment l'eau, tout particulièrement lorsqu'elle est en mouvement.

TERRAIN AQUATIQUE

- **Courant :** le courant entraîne les créatures situées sur son chemin. Lorsque vous nagez dans le courant, vos sens et vitesse de déplacement dépendent bien évidemment de celui-ci. Considérez alors qu'il vous fait glisser. Si vous souhaitez lutter contre ce courant, rien ne vous empêche d'utiliser des cases de déplacement pour limiter la distance dont vous glissez. Vous pouvez donc la limiter ou la réduire à 0 selon le déplacement qui vous est octroyé.

  Si le courant vous fait glisser dans une case elle aussi affectée par un courant, ignorez ce dernier. Cela vaut pour toutes les cases dans lesquelles vous vous déplacez, y compris celle qui constitue votre destination.

  Sur une carte, le courant indiquera le sens dans lequel vous glisserez, mais également la distance qu'il vous fera parcourir.
- **Autre terrain :** terrain difficile, abri et camouflage ont eux aussi leur place sous l'eau. Ainsi, l'épave d'un navire englouti vous conférera un abri, alors que la vase charriée par un fort courant vous permettra de disposer d'un camouflage. Une mer agitée constitue quant à elle un terrain difficile. Enfin, les combats aquatiques ne se limitent pas au fond de l'eau et vous permettent de vous déplacer en trois dimensions.

Déplacement en trois dimensions

Les rencontres aquatiques et aériennes vous obligeront à penser en trois dimensions. Tout MD qui fait apparaître un monstre sous un PJ sait à quel point il est pénible d'entasser plusieurs figurines dans une même case. Définissez une hauteur arbitraire, de préférence celle où se trouvent la plupart des protagonistes de la rencontre. Désormais, toutes les créatures se trouvent au-dessus ou en dessous de l'action liée à ce niveau.

Poser un petit d6 ou d4 près de la figurine est un bon moyen de mesurer la distance qui la sépare (en plus ou en moins) de ce niveau. Ainsi, le chiffre que présente le dé montre le nombre de cases auquel elle se situe. Utilisez des dés d'une couleur précise pour les créatures qui se trouvent au-dessus du théâtre des opérations, et d'une autre couleur pour celles qui se situent en contrebas.

Quand un monstre est juste au-dessus ou au-dessous d'un PJ, mettez sa figurine au même endroit. Bien que cela soit très juste, il est possible de mettre deux figurines dans une même case. Si vous craignez que l'une se renverse ou se retrouve accidentellement dans une case adjacente, retirez les figurines du quadrillage et remplacez-les par des jetons ou des dés.

Fixer la portée des créatures situées à un niveau différent est très simple. Observez la distance qui sépare les deux protagonistes comme s'ils étaient à la même hauteur. Ensuite, faites le compte du nombre de niveaux les séparant. Il vous suffit maintenant d'utiliser le plus élevé de ces deux nombres.

Les déplacements en diagonale étant comptabilisés comme ceux qui se font tout droit, cette méthode fonctionne à merveille. Si une créature est éloignée d'une autre, tracez une ligne qui les relie en diagonale. L'inverse vaut également pour une créature située plus ou moins à la verticale d'une autre. Pour déterminer la portée, n'hésitez pas à tracer une ligne légèrement oblique.

Combat monté

Un vaillant chevalier monté sur son fidèle destrier charge un dragon bleu ; la cavalerie naine du pic de la Barrière éperonne ses griffons pour repousser une volée de harpies dévastatrice ; une patrouille d'éclaireurs drows monte des araignées monstrueuses au sommet d'une caverne, en quête d'habitants de la surface assez stupides pour s'aventurer sur leur territoire. Qu'il s'agisse d'un simple cheval ou d'une vouivre féroce, de nombreuses alternatives s'offrent aux combattants montés à D&D.

Globalement, une monture offre trois avantages à son cavalier. Elle est plus rapide que la plupart des humanoïdes, disposent parfois de modes de déplacement comme le vol et la nage, et les plus dangereuses ajoutent leurs capacités offensives à celles de leur maître.

Les règles de combat monté précisent la relation qui unit un cavalier à sa monture. Elles combinent les actions et options des deux créatures, comme si elles ne faisaient qu'un.

Rencontres avec des PJ montés

Ces règles facilitent l'utilisation des montures pour les PJ. Lorsque vous décidez que votre magicien maléfique se bat à dos de vouivre, vous ajoutez les deux protagonistes à la rencontre et le PNJ et sa monture ont chacun droit à leurs actions à chaque round. Ainsi, le magicien se déplace à dos de vouivre, mais les deux adversaires sont en mesure d'attaquer. La rencontre est équilibrée, d'autant que les deux adversaires rapporteront des px s'ils sont vaincus.

Les PJ et leurs montures ont eux aussi droit à la totalité de leurs actions respectives, surtout lorsqu'un personnage se bat sur le dos d'un monstre intelligent, comme un dragon. Toutefois, cela signifie que vous augmentez la taille du groupe. Dans ce cas, augmentez la valeur en px des adversaires proportionnellement à la valeur en px des montures. Et lorsque vous remettez des px aux joueurs, ôtez ces monstres « bonus » du total.

Recourez à cette règle si le niveau de la monture est supérieur ou égal au niveau du groupe, ou encore s'il n'a qu'un ou deux niveaux de moins que les PJ. Les montures de niveau inférieur sont trop faibles pour avoir un impact réel sur la rencontre. Comme d'ordinaire, faites preuve de bon sens. Par exemple, si une monture de bas niveau se révèle d'un grand secours pour le groupe, ajoutez quelques créatures et réduisez les px comme précisé précédemment.

MONTURES

- **Catégorie de taille :** votre monture doit être d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre (taille G minimum).
- **Adjacente :** vous devez être adjacent à la créature pour la monter.
- **Consentante :** vous ne pouvez faire d'une créature votre monture que si elle est consentante.
- **Selles :** les règles partent du principe que vous montez une créature sellée. Dans le cas contraire, vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque, à la CA et en Réflexes tant que vous la montez.
- **Combat monté :** n'importe qui peut se contenter de s'installer sur le dos d'une bête de somme sans avoir à recourir au talent Combat monté. Ce dernier permet en effet de tirer le meilleur parti des facultés de votre monture. Lorsque vous le possédez et montez une créature, vous avez accès aux capacités spéciales qu'elle confère à son cavalier (le cas échant, car toutes n'en disposent pas). À noter que si vous avez ce talent, la créature a le droit d'effectuer des tests d'Acrobaties, Athlétisme, Discrétion ou Endurance en utilisant votre bonus de base aux tests de compétence s'il est supérieur au sien.

MONTURE ET CAVALIER

- **Espace :** votre monture et vous occupez tous deux l'espace de la monture. S'il est important de préciser l'emplacement exact que vous occupez au sein de l'espace de la monture, c'est à vous de le choisir.
- **Cible :** les attaques ciblées visent la monture ou vous-même, au choix de l'attaquant. Une attaque de proximité vous affecte tous deux si la zone inclut l'un ou l'autre.
- **Avantages de monture :** de nombreuses montures proposent des attaques spéciales ou avantages qu'elles utilisent elles-mêmes ou confèrent à leur cavalier. Il peut s'agir de simples bonus (comme un bonus à la CA) ou d'attaques spéciales spécifiques. Le *Bestiaire Fantastique* détaille les avantages que de nombreuses créatures procurent si vous avez le niveau requis et le talent Combat monté. Si vous ne remplissez pas les prérequis d'une créature, rien ne vous empêche de la monter, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages spéciaux.
- **Attaques d'opportunité :** si le déplacement de votre monture provoque une attaque d'opportunité, l'attaquant choisit si c'est elle ou vous qui en êtes la cible. En revanche, si vous provoquez une attaque d'opportunité parce que vous effectuez une attaque à distance, l'attaquant doit vous prendre pour cible.
- **Déplacement forcé :** si une attaque qui impose un déplacement forcé vous vise sans affecter votre monture, vous pouvez décider que cette dernière est affectée également, afin que tous deux poursuiviez ensemble votre déplacement. Si vous ne voulez pas que votre monture soit affectée, vous risquez d'en être séparé si ce déplacement forcé vous pousse hors de son espace.

MONTURES EN COMBAT

- **Monter en selle et mettre pied à terre :** chacun de ces gestes correspond à une action simple.
- **Initiative :** votre monture et vous agissez tous deux lorsque vient votre tour de jeu. Si vous vous séparez, vous continuez tous les deux d'agir au même moment dans l'ordre d'initiative.
- **Actions :** à votre tour de jeu, votre monture et vous devez vous répartir les actions habituellement permises : une action simple, une action de mouvement et une

action mineure. Répartissez-les comme bon vous semble. En règle générale, votre monture entreprend une action de mouvement pour marcher ou voler, et vous vous réservez l'action simple pour attaquer. Vous vous partagez également une action immédiate. Si vous vous séparez, vous vous répartissez cet ensemble d'actions pour ce qui est du tour de jeu en cours.

- **Montures attaquantes :** votre monture peut entreprendre une action simple pour attaquer à votre place. Si vous n'avez pas le talent Combat monté, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque.
- **Charge :** si vous chargez, vous vous déplacez à hauteur de la VD de votre monture et portez une attaque de base de corps à corps, à moins que vous ne préfériez lui laisser ce choix.
- **Se faufiler :** si votre monture se faufile, vous subissez tous les deux les malus associés.
- **Montures dans les espaces confinés :** les montures originaires des grands espaces n'aiment guère être enfermées dans des couloirs et salles de donjon, si bien qu'elles subissent un malus de -2 aux attaques et défenses dans les espaces confinés. En revanche, les montures originaires des régions souterraines (comme l'araignée-sabres et le charognard rampant) ne le subissent pas, le malus ne s'appliquant pas davantage dans les zones aérées (d'au moins 15 m dans toutes les directions).
- **À terre :** une attaque qui met votre créature à terre vous oblige à descendre de selle. Déplacez-vous dans l'espace de votre choix adjacent à votre monture.

  Si une attaque vous projette à terre, effectuez un jet de sauvegarde pour éviter d'être désarçonné. Il fonctionne sur le même principe qu'un jet de sauvegarde ordinaire, si ce n'est que vous n'attendez pas la fin de votre tour de jeu pour l'effectuer.

  Inférieur à 10 : échec. Vous êtes désarçonné et vous retrouvez à terre dans l'espace inoccupé de votre choix adjacent à votre monture.

  10 ou plus : réussite. Vous restez en selle et ne vous retrouvez donc pas à terre.

Les montures dans le jeu

Les montures sont particulièrement intéressantes dans les aventures qui se déroulent au grand air, lors de batailles rangées et autres situations où les aventuriers ont de la place pour se battre ou des distances importantes à couvrir. Cela signifie cependant que les ennemis des PJ risquent eux aussi de disposer de montures.

Gardez un œil sur les pièges, couloirs étroits nécessitant de se faufiler et autres effets réduisant l'utilité des montures dans les donjons. De plus, les créatures sauvages (comme les griffons) n'aiment pas les espaces confinés. Appliquez un malus de -2 aux attaques et défenses de telles créatures quand elles se battent en intérieur. Toutefois, assurez-vous d'en informer les joueurs afin que les PJ agissent en conséquence.

Si vous avez un doute sur les effets que peut avoir une monture sur la campagne, mettez-la de côté ou inventez une bonne raison pour ne pas y faire appel. Par exemple, les aventuriers pourront tirer parti d'une escadrille de griffons, mais seulement en entreprenant une mission précise pour le compte du roi elfe. Soyez direct avec les joueurs : faites-leur savoir qu'ils peuvent disposer de bonnes montures dans les limites que vous avez fixées avant qu'ils tentent d'en trouver. Communication et honnêteté sont les meilleures réponses à de nombreux problèmes qui surviennent au cours du jeu.

Vol

Les règles de combat aérien font passer l'abstraction et la simplicité avant la simulation. Dans la réalité, virer, maintenir une certaine vitesse et d'autres facteurs limitent sérieusement les capacités de vol. À D&D, les créatures volantes rencontrent beaucoup moins de problèmes.

L'action de vol

Sauf indication contraire, une créature volante se déplace de la même façon qu'une créature ayant les pieds sur la terre ferme. Elle peut virer autant qu'elle le souhaite, reculer, etc. À moins qu'une capacité spéciale ou la description de l'action de vol précisent le contraire, elle se déplace sur le même principe que les autres modes.

VOL : ACTION DE MOUVEMENT

- **Déplacement :** déplacez-vous d'un nombre de cases inférieur ou égal à votre VD en vol.
- **Déplacement vertical :** lorsque vous volez, vous pouvez monter ou descendre, à la verticale ou en diagonale, sans coût additionnel.
- **Rester en l'air :** si vous ne vous déplacez pas d'au moins 2 cases à votre tour de jeu (parce que vous ne vous déplacez pas assez ou n'entreprenez pas d'action de vol), vous vous écrasez à la fin de celui-ci.
- **Atterrissage et écrasement au sol :** si la créature vole jusqu'à une surface sur laquelle elle tient, elle peut se poser. En revanche, une créature qui percute un obstacle, comme un mur invisible, s'écrase immédiatement.
- **Double vol :** si vous volez deux fois de suite à votre tour de jeu, vous pouvez vous déplacer d'un nombre de cases égal au double de votre VD. En temps normal, il n'est pas possible de terminer un déplacement dans l'espace d'un allié. Mais lorsque vous réalisez un double vol, vous pouvez traverser l'espace d'un allié, même si vous vous y arrêtez à la fin de votre première action de vol.
- **Provoque des attaques d'opportunité :** si vous quittez une case adjacente à un ennemi, celui-ci est en droit de vous porter une attaque d'opportunité.
- **Pas d'attaques d'opportunité :** une créature volante ne peut pas porter d'attaques d'opportunité.
- **À terre :** une créature volante qui est projetée à terre s'écrase.

Écrasement au sol

Le vol est une forme de déplacement rapide permettant d'éviter les obstacles et d'évoluer au-dessus des ennemis, mais il présente un inconvénient de taille. En effet, les chutes font très mal, si bien que de nombreux aventuriers ne prennent pas le risque de quitter la terre ferme.

Écrasement au sol : le plus souvent, une créature qui tombe heurte le sol et subit des dégâts (cf. page 284 du *Manuel des Joueurs*). Cependant, une créature située à une altitude élevée ou habile de ses ailes peut éviter l'atterrissage en catastrophe.

- **Distance de sécurité :** une créature volante qui s'écrase chute instantanément d'une distance égale à sa VD en vol. Si elle atteint le sol, elle se pose en toute sécurité.
- **Chute :** si la créature n'a pas atteint le sol, elle s'écrase.
- **S'écraser :** une créature qui s'écrase tombe de la distance qui la sépare du sol et subit des dégâts de chute.

Écrasement en altitude : certaines rencontres se déroulent très loin du sol. Lorsqu'une créature s'écrase depuis une altitude de plusieurs centaines de mètres, reportez-vous aux règles qui suivent.

- **Altitude extrême :** il est possible qu'une créature située loin du sol connaisse une chute de plus d'un round. En gros, une créature qui s'écrase tombe de 100 cases après avoir parcouru sa distance de sécurité. Si elle est encore en l'air, elle peut tenter de mettre un terme à la chute en reprenant son vol.
- **Arrêter une chute :** arrêter une chute prend la forme d'un test d'Athlétisme effectué au prix d'une action simple. Ce test a un DD 30, mais s'accompagne d'un bonus égal à la VD en vol de la créature. En cas de réussite, la créature met un terme à la chute, mais n'en doit pas moins entreprendre une action de mouvement pour voler.

Règles de vol spéciales

De nombreuses créatures volantes ont des capacités supplémentaires liées au vol. Voici quelques paramètres susceptibles de modifier un vol.

Limite d'altitude : un monstre ayant une limite d'altitude ne peut s'éloigner du sol qu'à hauteur du nombre de cases indiqué. S'il dépasse cette limite, il s'écrase à la fin de son tour de jeu, même s'il redescend à la distance requise.

Maladroit à terre : une créature maladroite à terre subit un malus de –4 aux jets d'attaque et défenses quand elle est au sol et ne vole pas. Elle ne se sent à l'aise qu'en l'air et n'est pas faite pour évoluer sur la terre ferme. Par exemple, une chauve-souris est agile dans les airs, mais très gauche au sol.

Maladroit en vol : une créature maladroite en vol subit un malus de –4 aux jets d'attaque et défenses quand elle vole. Elle n'est tout simplement pas adaptée au combat aérien.

Partiel : le vol partiel s'applique aux créatures qui volent pour se déplacer, mais restent au sol pour se battre. Une créature usant de vol partiel perd ses actions mineure, immédiate et simple quand elle vole, et ne peut user de ses actions de mouvement que pour voler. Le nombre associé à cette forme de vol correspond au nombre de cases dont le monstre se déplace en entreprenant une action de mouvement. S'il entreprend des actions pour faire autre chose, il s'écrase.

Stationnaire : un monstre capable de vol stationnaire peut se décaler et effectuer des attaques d'opportunité quand il vole. Il reste en vol même s'il ne se déplace pas de la distance normalement requise pour demeurer en l'air. Enfin, il reste en l'air même s'il n'entreprend pas d'action de mouvement pour voler.

Terrain aérien

Pour une créature volante, un terrain difficile inclut des débris flottants, de violents courants d'air et autres facteurs qui affectent le vol. Les nuages offrent un camouflage, alors que des tours, châteaux flottants et autres structures confèrent un abri. Enfin, utilisez les règles de la partie *Combat aquatique* qui traitent des courants (cf. page 45) pour simuler de violentes bourrasques.

Combat dans les cieux

Il est drôle de faire basculer un adversaire dans le vide, mais les combats peuvent rapidement être casse-pieds quand ils se déroulent loin du sol. Quand elle s'écrase, la distance de chute d'une créature peut être telle qu'il lui faudra ensuite plusieurs rounds pour revenir au corps à corps. Vous n'avez pas besoin d'imaginer de raisons pour qu'un combattant qui s'écrase parvienne à se récupérer et à revenir à la charge. En effet, un monstre qui remonte au front alors que les PJ sont sûrs d'avoir remporté la victoire risque de constituer une sacrée surprise.

Gardez à l'esprit l'éventualité d'un écrasement au sol lorsque vous créez une rencontre aérienne. Les créatures qui projettent leurs adversaires à terre sont celles qui ont le plus de chances de provoquer ce genre d'accident.

D'un autre côté, la perspective de s'écraser ajoute une certaine tension au jeu. Recourez-y avec modération, ou préparez vos aventures en prévoyant que des aventuriers iront s'écraser au sol pendant que d'autres resteront dans les airs.

Difficultés des combats aériens

Lorsque vous menez un combat dans les airs, certains paramètres liés au sol permettent d'ajouter un peu de piment à l'action, d'autant qu'un ciel vide n'est pas forcément des plus passionnants. Les monstres usant d'armes à distance s'imposent d'emblée, mais affleurements rocheux, tours et autres éléments de relief compliqueront aussi la tâche des PJ et de leurs ennemis.

Dans un environnement confiné, comme dans une caverne d'Outreterre ou un édifice gigantesque, les créatures volantes seront peut-être surplombées par des corniches. Ajoutez ce type de plates-formes pour attaquer les créatures volantes depuis plusieurs directions à la fois ou permettre à des créatures terrestres de leur sauter dessus si elles s'approchent trop. Une action préparée dans le but de sauter sur une créature volante constitue une complication intéressante ou un geste d'un grand héroïsme.

Utilisation d'un point de référence

L'équipage nain d'un vaisseau aérien travaille avec acharnement pour tirer un maximum de vitesse de ses moteurs arcaniques. Pendant ce temps, un groupe de maraudeurs gnolls montés sur des démons ailés se rapproche du navire. Les PJ montent sur le pont, prêts à repousser les pirates qui s'approchent. Durant l'affrontement qui va s'ensuivre, le navire poursuivra sa fuite en avant pendant que les gnolls tenteront de combler la distance qui les en sépare.

Lorsque vous avez affaire à ce type de combat, le navire est le point de référence puisqu'il est le centre de toutes les attentions. À son tour de jeu, il avance. Mais au lieu de le déplacer, repositionnez toutes les créatures volantes autour de lui. S'il progresse de 10 cases vers l'est, il vous suffit de déplacer les gnolls et leurs montures de 10 cases à l'ouest. Le vaisseau et les monstres occupent la même position relative que si vous aviez déplacé le premier, mais en ne touchant pas à ce dernier, vous évitez de repositionner la clef de voûte du quadrillage.

Maladie

Quand une créature est exposée à une maladie (qu'il s'agisse de nourriture avariée, de l'eau croupie d'un marais ou de la morsure d'un monstre), elle prend bien évidemment le risque de l'attraper.

MALADIE

- **Infection :** lorsque vous êtes exposé à une maladie, vous risquez de l'attraper. Si tel est le cas, vous subissez l'effet initial et commencez votre progression sur la piste d'évolution.

  Attaques de monstres : effectuez un jet de sauvegarde à la fin de la rencontre. En cas d'échec, vous êtes contaminé.

  Autres expositions : pour ce qui est des autres types d'exposition (environnement ou nourriture), la maladie effectue un jet d'attaque. En cas de succès, vous êtes contaminé.

  Exposition prolongée : si le PJ reste exposé à la maladie, celle-ci a droit à un jet d'attaque par jour d'exposition.
- **Piste d'évolution de la maladie :** chaque maladie propose au moins trois phases distinctes prenant la forme d'effets alignés sur la piste d'évolution : guéri (la cible n'est plus affectée), effet initial et dernier stade.

  Effet initial : lorsque vous êtes contaminé, vous subissez l'effet initial de la maladie.

  Progression sur la piste d'évolution : alors que la maladie progresse, l'état du patient peut s'aggraver (il avance alors vers le dernier stade), ou s'améliorer jusqu'à ce qu'il soit guéri. Certains effets perdurent jusqu'à ce que vous soyez guéri et restent donc valables tant que vous êtes sur la piste d'évolution, jusqu'à ce que vous reveniez à l'extrême gauche. D'autres effets prennent fin lorsque votre état s'améliore ou empire.
- **Progression de la maladie :** une fois contaminé, effectuez un test d'Endurance après chaque repos prolongé pour voir si votre état s'aggrave, s'améliore ou n'évolue pas. Une maladie s'accompagne de deux DD : le premier (le plus bas) qui permet de stabiliser son état et le second qui permet de l'améliorer.

Exemples de maladies

La croupissure

Maladie niveau 9

Généralement véhiculée par l'eau croupie, la croupissure rend aveugle.

Attaque : +12 contre Vigueur
Endurance : stabilisation (DD 22), amélioration (DD 26)

Le malade est guéri.	**Effet initial :** le malade perd une récupération qu'il ne peut recouvrer tant qu'il n'est pas guéri.	La vision du malade est floue. Les créatures situées à plus de 10 cases bénéficient d'un camouflage.	**Dernier stade :** le malade est aveuglé.

La putréfaction de momie

Maladie niveau 11+

Cette maladie, propagée par le contact d'une momie, remplit les poumons du malade de poussière, si bien qu'il a de plus en plus de mal à respirer.

Attaque : cf. archétypes de champion et seigneur momie, page 177 et 181.
Endurance : stabilisation (DD 16 + la moitié du niveau de la momie), amélioration (DD 20 + la moitié du niveau de la momie)

Le malade est guéri.	**Effet initial :** les effets de guérison ne restituent plus que la moitié du nombre de points de vie habituels au malade.	Les effets de guérison ne restituent plus que la moitié du nombre de points de vie habituels au malade. De plus, il subit 10 dégâts nécrotiques, qui ne peuvent être soignés tant qu'il n'est pas guéri.	**Dernier stade :** le malade meurt.

La fièvre gloussante

Maladie niveau 12

Les symptômes de la fièvre gloussante incluent une forte fièvre, une désorientation totale et de fréquentes crises de rire inquiétantes.

Attaque : +16 contre Vigueur
Endurance : stabilisation (DD 25), amélioration (DD 28)

Le malade est guéri.	**Effet initial :** le malade commence chaque journée sans points d'action. Chaque fois qu'il est en péril, il rit de façon incontrôlable et est hébété (sauvegarde annule). Ces deux effets sont applicables jusqu'à ce que le malade soit guéri.	Le malade ne peut plus regagner et utiliser de points d'action.	**Dernier stade :** le malade est catatonique et incapable d'entreprendre la moindre action.

La tremblote — Maladie niveau 14

La maladie provoque des tremblements incontrôlables qui ne font qu'empirer.

Attaque : +18 contre Vigueur
Endurance : stabilisation (DD 27), amélioration (DD 29)

Le malade est guéri. ◀ **Effet initial :** la VD du malade est réduite de 1 jusqu'à ce qu'il soit guéri. ◀▶ Le malade est ralenti. ▶ **Dernier stade :** le malade est immobilisé.

Le bouille-crâne — Maladie niveau 16

Pour commencer, le malade se plaint de ressentir une chaleur terrible dans la tête. Ensuite, il sombre dans la stupeur.

Attaque : +18 contre Volonté
Endurance : stabilisation (DD 26), amélioration (DD 31)

Le malade est guéri. ◀ **Effet initial :** le malade acquiert une vulnérabilité psychique 10 jusqu'à ce qu'il soit guéri. ◀▶ Chaque fois que le malade est en péril, il est hébété et subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux). ▶ **Dernier stade :** le malade est hébété.

La fièvre infernale — Maladie niveau 21

Ceux qui souffrent de ce mal se plaignent tout à tour de crises de fièvres et de sueurs froides.

Attaque : +24 contre Vigueur
Endurance : stabilisation (DD 29), amélioration (DD 34)

Le malade est guéri. ◀ Le malus de l'effet initial descend à -1. ◀▶ **Effet initial :** le malade subit un malus de -2 aux attaques et tests jusqu'à ce qu'il soit guéri. ◀▶ Le malade est affaibli. ▶ **Dernier stade :** le malade est hébété.

La mort vaseuse — Maladie niveau 23

Des parasites venus des Abysses dévorent les organes internes du malade jusqu'à faire de lui une sorte de vase.

Attaque : +26 contre Vigueur
Endurance : stabilisation (DD 30), amélioration (DD 33)

Le malade est guéri. ◀ Le malade regagne l'une des récupérations qu'il a perdues. Toutefois, il la reperd si son état empire. ◀▶ **Effet initial :** le malade perd deux récupérations jusqu'à ce qu'il soit guéri. ◀▶ Chaque fois que le malade est en péril, il subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Si ces dégâts réduisent ses points de vie à 0, il se transforme de l'intérieur en vase contagieuse et meurt dans d'horribles souffrances. ▶ **Dernier stade :** au moment où il rate son test d'Endurance et à chaque fois qu'il subit des dégâts, le malade se voit infliger 30 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Si ces dégâts réduisent ses points de vie à 0, il se transforme de l'intérieur en vase contagieuse et meurt dans d'horribles souffrances.

Stabilisation : si le résultat de votre test atteint le premier DD mais pas le plus élevé, votre état ne bouge pas.

Amélioration : si le résultat de votre test atteint le DD le plus élevé, votre état s'améliore. Vous progressez alors d'un cran à gauche sur la piste d'évolution.

Aggravation : si le résultat du test n'atteint aucun des deux DD, votre état empire. Vous progressez alors d'un cran à droite sur la piste d'évolution.

Guérison : lorsque vous atteignez l'extrémité gauche de la piste, vous êtes guéri et n'effectuez plus de tests d'Endurance.

Dernier stade : lorsque vous atteignez l'extrémité droite de la piste, la dernière phase de la maladie prend effet. Dès lors, vous n'effectuez plus de tests d'Endurance pour améliorer votre état. Souvent, la seule façon de récupérer est de bénéficier du rituel Guérison des maladies.

- **Compétence Soins :** un allié peut effectuer un test de Soins qui remplacera votre test d'Endurance pour vous aider à récupérer (cf. page 189 du *Manuel des Joueurs*).

Poisons et venins

Le dard d'un scorpion et les crochets d'un serpent font assurément mal, mais ce type d'attaque peut s'avérer mortel lorsqu'il s'accompagne d'un venin virulent. Un poison peut donc être prélevé sur une créature ou produit au moyen de différents processus magiques et alchimiques. Lorsqu'on enduit une arme d'une substance empoisonnée, ses attaques n'en sont bien évidemment que plus dangereuses.

POISONS ET VENINS

- **Vecteur :** le poison peut être appliqué sur une arme, un piège, des fléchettes ou aiguilles, sur la peau ou encore répandu sous forme de poudre ou de gaz. Sauf indication contraire, un poison versé dans une boisson ou de la nourriture ne prend effet que s'il est avalé. La substance s'en prend à la victime une fois en contact par l'un de ces différents moyens. Comme le précise leur description, certains poisons sont administrés par des procédés très précis, qu'ils soient versés dans un plat ou recouvrent une arme.

- **Caractéristiques :** les poisons sont des objets consommables (de la même manière que certains objets magiques). Ils vous affectent au moyen d'un pouvoir d'attaque. Certains ont des effets secondaires, qui s'appliquent une fois que vous vous êtes sauvegardé contre l'attaque initiale.
- **Attaques d'armes empoisonnées :** vous devez enduire l'arme de poison, qui prend effet dès que vous touchez et infligez des dégâts. Le poison prend alors la forme d'une attaque secondaire visant la même cible. Si une arme empoisonnée touche plusieurs cibles, l'attaque de poison n'affecte que la première.

  Application d'un poison : enduisez l'arme de poison au prix d'une action simple. La substance perd son efficacité à la fin de la rencontre ou au bout de 5 minutes.

Fluide cervical de charognard rampant — Poison niveau 5

Ce venin vert pâle est un liquide à l'odeur nauséabonde.

Poison 250 po
Attaque : +8 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).
1er jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée et non ralentie (sauvegarde annule).
2e jet de sauvegarde raté : la cible est étourdie et non immobilisée (sauvegarde annule).

Racine de thassil terrestre — Poison niveau 5

Ce poison prend la forme d'une poudre bleue insipide.

Poison 250 po
Attaque : +8 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule).
1er jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée et non ralentie (sauvegarde annule).
2e jet de sauvegarde raté : la cible est inconsciente pendant 1d4 heures.
Spécial : la racine de thassil doit impérativement être mêlée à de la nourriture ou une boisson. Elle effectue sa première attaque 2d6 minutes après avoir été avalée. Tous les jets de sauvegarde contre ce poison s'accompagnent d'un malus de -2.

Venin d'araignée saute-mort — Poison niveau 5

Semblable à une boue noirâtre, ce venin compte parmi les armes préférées des sarbacaniers homme-lézards.

Poison 250 po
Attaque : +8 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Venin de scorpion foudroyant — Poison niveau 5

Ce venin violacé s'attaque au système nerveux.

Poison 250 po
Attaque : +5 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts de poison continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).
Effet secondaire : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Poison drow — Poison niveau 10

Distillé à partir d'ichor démoniaque dans les temples de Lolth, ce poison permet notamment aux drows de capturer de nouveaux esclaves.

Poison 1 250 po
Attaque : +13 contre Vigueur ; la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
1er jet de sauvegarde raté : la cible est également affaiblie (sauvegarde annule).
2e jet de sauvegarde raté : la cible sombre est inconsciente jusqu'à la fin de la rencontre.

Toxine noire — Poison niveau 10

Ce poison, utilisé par les traqueurs obscurs, ressemble à de l'ombre liquéfiée et dégage une odeur de champignon.

Poison 1 250 po
Attaque : +13 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Lotus noir — Poison niveau 15

Quand il est préparé pour faire office de poison, le lotus noir est finement moulu et transformé en poudre hallucinatoire.

Poison 6 250 po
Attaque : +20 contre Vigueur ; quand elle est en péril, la cible entreprend une action simple par round pour porter une attaque de base à la créature la plus proche, qu'il s'agisse d'un ennemi ou d'un allié (sauvegarde annule). L'effet s'applique à nouveau chaque fois que la cible est en péril, jusqu'à ce qu'elle prenne un repos prolongé.
Spécial : la cible subit un malus de -5 aux tests de Perception jusqu'à ce qu'elle prenne un repos prolongé. Le lotus noir doit obligatoirement être mêlé à de la nourriture ou une boisson. Il effectue sa première attaque 1d6 minutes après avoir été avalé.

Sang de Zéhir — Poison niveau 15

Ce venin carmin viendrait des veines du dieu-serpent lui-même.

Poison 6 250 po
Attaque : +18 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).

Venin de scorpion diabolique — Poison niveau 15

Bleu vif, cette toxine pâteuse a l'air parfaitement inoffensive.

Poison 6 250 po
Attaque : +18 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).
Effet secondaire : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Venin de terreur arachnéenne — Poison niveau 15

Ce poison mortel, également surnommé baiser de la mort, est très prisé des assassins.

Poison 6 250 po
Attaque : +18 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus, est ralentie et subit un malus de -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule tous).

Brume de folie — Poison niveau 20

Cette brume légère dégage une odeur sucrée écœurante et s'en prend à l'esprit.

Poison 31 250 po
Attaque : +23 contre Volonté ; la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Spécial : ce poison ne fonctionne que s'il est inhalé sous forme de brume.

Toxine des profondeurs — Poison niveau 25

Le venin écarlate qui dégouline des crocs du diantrefosse grésille lorsqu'il est exposé à l'air libre.

Poison 156 250 po
Attaque : +28 contre Vigueur ; la cible subit 15 dégâts de poison continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).

CHAPITRE 4

CRÉATION DE RENCONTRES

VOUS TROUVEREZ dans ce chapitre tous les éléments nécessaires pour concevoir vos propres rencontres avec combat. Les rencontres sans combat sont quant à elles abordées dans le Chapitre 5.

Des groupes de monstres dynamiques évoluant sur des terrains variés, voilà notamment de quoi vous aider à élaborer des rencontres avec combat des plus exaltantes.

Voici les thèmes abordés dans ce chapitre :

- **Rôle des monstres** : les rencontres avec combat impliquent des groupes de monstres jouant des rôles très différents. En effet, un groupe d'adversaires variés constitue une rencontre beaucoup plus intéressante qu'une meute de simples clones.
- **Ingrédients d'une rencontre** : toutes les étapes du processus d'élaboration d'une rencontre propre à soulever l'enthousiasme de vos joueurs. Commencez par vous fixer un objectif en termes de points d'expérience, puis sélectionnez monstres et autres menaces pour créer une rencontre palpitante.
- **Archétypes de rencontre** : cinq archétypes permettent d'élaborer un large éventail de rencontres qui seront autant de défis à relever pour vos joueurs.
- **Décor :** l'endroit où se déroule la rencontre est aussi important que la nature des monstres. Les éléments de relief et de terrain, naturels ou magiques, sont abordés dans cette section.



WILLIAM O'CONNOR



RÔLE DES MONSTRES

Le secret de fabrication d'un groupe de monstres varié et intéressant réside dans le rôle attribué à chacun : artilleur, brute, chasseur, contrôleur, franc-tireur, sbire et soldat. Chacun de ces rôles a sa place au cours d'une rencontre classique. Le rôle de chaque monstre figure dans le *Bestiaire Fantastique*, en haut à droite de son profil. La plupart des rencontres avec combat impliquent des groupes de monstres jouant des rôles variés, qui se révèlent bien plus intéressants et stimulants qu'une troupe d'ennemis identiques.

Appliqués aux monstres et non plus à celui des classes de personnage décrites au Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*, les termes « contrôleur » et « meneur » prennent une signification et un usage différents.

Artilleur

Les artilleurs excellent au combat à distance. Ces créatures font pleuvoir des déluges de flèches, de boules de feu et autres projectiles sur les aventuriers. Ils sont protégés contre les attaques à distance, mais vulnérables au corps à corps, et infligent généralement des dégâts susceptibles de frapper plusieurs personnages situés dans une même zone.

Placez les artilleurs derrière les brutes et les soldats, et laissez-les se défouler sur les PJ depuis leur position retranchée. Comme ces créatures sont plus faibles que la moyenne des monstres, il faut les protéger par une ligne de brutes ou de soldats, ou encore de francs-tireurs qui viendront leur prêter main-forte en cas d'offensive adverse.

Brute

Les brutes mettent un point d'honneur à infliger de gros dégâts au corps à corps. Ces monstres possèdent des défenses relativement basses, mais un grand nombre de points de vie. Ils ne frappent pas aussi souvent que d'autres créatures, mais lorsqu'ils touchent, ils infligent des dégâts importants. Il s'agit souvent de monstres de grande taille et peu mobiles.

ANECDOTES DE PRO

Certaines rencontres permettent d'isoler facilement les cibles qui recevront les attaques les plus meurtrières. Elles proposent des chefs clairement identifiés et des menaces évidentes qui sont autant d'occasions de recourir aux pouvoirs quotidiens, permettant ainsi aux cogneurs du groupe de concentrer leurs dégâts. D'autres sont composées de créatures semblables, sans chef apparent. Alternez ces deux types de rencontres dans vos aventures. Elles plaisent différemment selon les classes (les cogneurs apprécient les rencontres présentant des cibles claires, alors que les contrôleurs préfèrent affronter une troupe uniforme), mais encouragent la mise au point de tactiques différentes.

–James Wyatt

Servez-vous des brutes comme de boucliers pour vos autres monstres. Ils occuperont les PJ tout en jouant de leur taille pour créer un écran protecteur. Les brutes sont faciles à gérer, aussi n'hésitez pas à en mettre plusieurs du même type dans vos rencontres, de manière à bien asseoir votre puissance de frappe.

Chasseur

Les chasseurs ont des aptitudes leur permettant d'éviter les coups, soit en se cachant pour attaquer, soit en temporisant le temps de regagner des forces. En général, ils se concentrent sur leur défense et n'attaquent pas tous les rounds, mais leurs quelques offensives sont dévastatrices. Utilisez les chasseurs comme éléments de surprise lors d'une rencontre impliquant principalement d'autres monstres, ou encore comme assassins rôdant autour du champ de bataille en attendant le bon moment pour surgir et frapper. Les chasseurs jaugent les PJ pendant qu'ils sont occupés à combattre les brutes et les soldats, mettant ce temps à profit pour déterminer leurs faiblesses.

Contrôleur

Les contrôleurs agissent sur leurs ennemis ou le champ de bataille lui-même. Ils restreignent les choix de leurs adversaires ou leur imposent des états préjudiciables durables, modifient le terrain ou le climat, ou prennent le contrôle de l'esprit de leurs ennemis.

Placez vos contrôleurs juste derrière une première ligne composée de monstres dédiés au corps à corps, et utilisez-les pour attaquer les PJ à courte portée, avec leurs pouvoirs de contrôle. La plupart des contrôleurs tirent leur épingle du jeu au corps à corps et viennent souvent prêter main-forte aux brutes et aux soldats. En grand nombre, leur gestion peut se révéler complexe. Il est donc préférable de vous limiter à un ou deux contrôleurs du même type par rencontre.

Franc-tireur

C'est en raison de leur mobilité que les francs-tireurs représentent une menace pour les PJ. Leur profil définit certes leur base, mais leur mobilité est décisive. Utilisez les francs-tireurs comme des unités mobiles et faites-leur attaquer par-derrière ou par les flancs les aventuriers les plus vulnérables. Ils ont souvent des pouvoirs leur permettant de surgir à l'improviste, d'attaquer puis de se retirer dans le cadre d'une même action. Ces monstres préfèrent combattre aux côtés de soldats ou de brutes, car ceux-ci bougent peu et attirent une bonne partie de l'attention des PJ, ce qui leur laisse toute latitude pour contourner la première ligne adverse.

Sbire

Un jour ou l'autre, vous aurez besoin de monstres attaquant en masse et tombant presque aussitôt. Un combat contre trente orques peut tourner à la scène d'anthologie, les joueurs sûrs de leur force se frayant un chemin dans la meute d'assaillants comme dans du beurre. Malheureusement, le système de jeu rend la chose difficile. Si vous déployez un grand nombre de monstres d'un niveau égal à celui des PJ, ces derniers seront immanquablement submergés. Si, au contraire, les monstres sont d'un niveau nettement inférieur, les risques pour que les aventuriers se fassent toucher sont très faibles, mais le combat va tout de même durer longtemps et vos joueurs vont se lasser. Et puis, gérer autant d'actions simultanément est un vrai casse-tête.

La vocation des sbires est d'être utilisés par d'autres monstres (standard, d'élite ou solo) comme troupes de choc ou chair à canon. Quatre sbires équivalent à un monstre standard de même niveau. Ces créatures sont conçues pour gonfler les effectifs de vos rencontres sans pour autant les faire traîner en longueur.

Un sbire meurt au premier coup, quelle que soit la quantité de dégât qu'il subit, même si ces derniers proviennent d'une attaque ne nécessitant pas de jet d'attaque (comme le *défi divin* du paladin ou l'*enchaînement* du guerrier). Néanmoins, quand un sbire est raté par une attaque infligeant normalement des dégâts en cas d'échec, il ne subit pas de dégâts.

Utilisez les sbires au corps à corps, en les interposant entre les PJ et les artilleurs ou contrôleurs qui se tiennent en retrait.

Soldat

Les soldats attirent les attaques des PJ et protègent d'autres monstres. Ils ont des défenses élevées et un nombre de points de vie moyen. Leurs attaques sont précises, mais n'infligent pas de dégâts exceptionnels. Ils demeurent assez statiques et disposent souvent de pouvoirs empêchant les autres créatures de les déborder.

Utilisez les soldats pour occuper et immobiliser les aventuriers, et ainsi les empêcher de s'en prendre aux francs-tireurs ou contrôleurs situés en retrait, ou encore de leur donner la chasse. Les soldats ont souvent des aptitudes leur permettant d'harmoniser au mieux leurs actions. Un groupe de telles créatures du même type fonctionne donc très bien dans une rencontre incluant d'autres monstres.

Monstres d'élite

Les monstres d'élite sont plus puissants que les monstres standard et constituent une menace plus importante que leurs homologues de rôle et de niveau identiques. Un monstre d'élite compte comme deux monstres de son niveau, il est deux fois plus dangereux et vaut le double en points d'expérience. Les monstres d'élite font de parfaits « lieutenants » et permettent d'enrichir la rencontre en y plaçant un adversaire plus coriace, sans pour autant recourir à une créature d'un type totalement nouveau. Si un groupe d'ogres est dirigé par un ogre d'élite, il y aura moins de figurines sur la table et vous n'aurez pas diminué pour autant le niveau de la rencontre.

Monstres solos

Les monstres solos sont conçus pour combattre seuls contre un groupe de PJ du même niveau. Dans les faits, ils fonctionnent comme un groupe de monstres. Ils possèdent plus de points de vie de manière à encaisser les dégâts de plusieurs aventuriers, et infligent eux-mêmes plus de dégâts, afin d'équivaloir à un groupe de monstres complet. Un monstre solo vaut autant de px que cinq monstres du même niveau et présente une difficulté similaire.

En fonction de son type, un monstre solo peut tendre à un rôle d'artilleur, de brute, de chasseur, de contrôleur, de franc-tireur ou de soldat. Chaque type de dragon chromatique, par exemple, s'oriente vers un rôle différent. Les dragons rouges ont des tendances de soldats, tandis que les dragons bleus se comportent plus comme des francs-tireurs. Mais un monstre solo ne peut jamais endosser totalement un rôle précis. En effet, les rôles dépendent essentiellement de la façon dont les créatures d'une même rencontre interagissent les unes avec les autres. Or, tout monstre solo doit être capable de se défendre et d'attaquer seul.

Meneur

« Meneur » n'est pas un rôle à proprement parler. C'est un qualificatif supplémentaire, une sorte de rôle secondaire attribué à un artilleur, une brute, un chasseur, un contrôleur, un franc-tireur ou un soldat.

Les meneurs se définissent par rapport à la relation qu'ils entretiennent avec les monstres placés sous leurs ordres. À l'instar d'un PJ meneur, un monstre meneur confère à ses alliés des bonus ou capacités spéciales, augmente leurs attaques ou défenses, les soigne ou améliore leurs capacités habituelles. En dehors de cela, il se comporte conformément à son rôle de base.

Placez un meneur dans vos rencontres incluant des monstres qui sauront au mieux tirer parti de sa présence. Par exemple, un meneur conférant un bonus de défense aux créatures situées à proximité convient parfaitement à un groupe de brutes, dont les défenses sont naturellement faibles.

INGRÉDIENTS D'UNE RENCONTRE

Préparer une rencontre, c'est d'abord choisir des menaces correspondant aux PJ et les associer de façon intéressante et stimulante à la fois. Vous avez à votre disposition les éléments suivants : tous les monstres du *Bestiaire Fantastique*, les monstres et les PNJ que vous créez vous-même, les pièges et les dangers, ainsi que les défis de compétences. Combiner ces menaces relève à la fois de l'art et de la science.

Si les menaces ont un niveau quantifiant le danger qu'elles représentent, il en va de même pour chaque rencontre. Vous devez donc commencer par déterminer le niveau de votre rencontre car de celui-ci dépend notamment la récompense en px. Il vous suffit maintenant de choisir diverses menaces (monstres, pièges ou PNJ) jusqu'à ce que vous atteigniez ce nombre, qui correspond à la quantité minimale de px pour une rencontre d'un niveau donné.

Partez du principe que vous avez une somme de px à dépenser. Le niveau de la rencontre fixe votre budget, qui vous permet « d'acheter » des monstres, pièges et autres menaces, jusqu'à ce que votre porte-monnaie soit vide.

LA RENCONTRE PAS À PAS

1. **Choisissez un niveau de rencontre** : le niveau de la rencontre dépend du nombre de PJ composant le groupe.

   Une rencontre est dite facile lorsqu'elle est inférieure d'un ou deux niveaux au niveau du groupe.

   Une rencontre standard est du niveau du groupe, ou du niveau tout juste supérieur.

   Enfin, une rencontre difficile a deux à quatre niveaux de plus.

2. **Fixez votre « budget » en px** : multipliez le nombre de PJ du groupe par la valeur en px d'un monstre de même niveau que la rencontre.

3. **Dépensez votre budget** : vous n'êtes pas obligé de dépenser la somme exacte qui vous est allouée. Mais si vous la dépassez, le niveau de la rencontre peut changer. Si au contraire vous ne dépensez pas tout, vous produirez une rencontre d'un niveau moindre.

Remarques

- **Niveau des menaces individuelles** : choisissez des menaces ayant jusqu'à deux ou trois niveaux de plus ou de moins que les PJ.

  En cas de rencontre facile, vous pouvez descendre jusqu'à quatre niveaux en dessous du niveau du groupe.

  En cas de rencontre difficile, allez jusqu'à trois à cinq niveaux de plus que le niveau du groupe.

- **Mélange des rôles** : mettez en scène deux ou trois brutes ou soldats, puis épicez le tout avec d'autres rôles ou types de menaces.

NIVEAU DE RENCONTRE

Une rencontre standard doit donner du fil à retordre, sans pour autant se révéler insurmontable. Les PJ en sortiront vainqueurs à condition de ne pas avoir épuisé leurs ressources quotidiennes et de ne pas avoir trop la poisse. Une rencontre du niveau du groupe ou d'un niveau de plus entre dans la catégorie de difficulté standard.

Vous pouvez proposer à vos joueurs de plus grands défis à relever ou quelques moments de répit en fixant

RÉCOMPENSES EN PX

Niveau du monstre	Monstre standard	Sbire	Élite	Solo
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1 000
6	250	63	500	1 250
7	300	75	600	1 500
8	350	88	700	1 750
9	400	100	800	2 000
10	500	125	1 000	2 500
11	600	150	1 200	3 000
12	700	175	1 400	3 500
13	800	200	1 600	4 000
14	1 000	250	2 000	5 000
15	1 200	300	2 400	6 000
16	1 400	350	2 800	7 000
17	1 600	400	3 200	8 000
18	2 000	500	4 000	10 000
19	2 400	600	4 800	12 000
20	2 800	700	5 600	14 000
21	3 200	800	6 400	16 000
22	4 150	1 038	8 300	20 750
23	5 100	1 275	10 200	25 500
24	6 050	1 513	12 100	30 250
25	7 000	1 750	14 000	35 000
26	9 000	2 250	18 000	45 000
27	11 000	2 750	22 000	55 000
28	13 000	3 250	26 000	65 000
29	15 000	3 750	30 000	75 000
30	19 000	4 750	38 000	95 000
31	23 000	5 750	46 000	115 000
32	27 000	6 750	54 000	135 000
33	31 000	7 750	62 000	155 000
34	39 000	9 750	78 000	195 000
35	47 000	11 750	94 000	235 000
36	55 000	13 750	110 000	275 000
37	63 000	15 750	126 000	315 000
38	79 000	19 750	158 000	395 000
39	95 000	23 750	190 000	475 000
40	111 000	27 750	222 000	555 000

une rencontre à deux ou trois niveaux en plus ou en moins que le niveau du groupe. N'hésitez pas à faire varier la difficulté de vos rencontres, mais également les paramètres qui la composent (cf. *Varier les rencontres*, page 104).

Le niveau de chaque rencontre dépend aussi du nombre de membres qu'abrite le groupe. Dans le *Bestiaire Fantastique* et les aventures disponibles dans le commerce, le niveau des rencontres est donné pour un groupe de cinq PJ. Toutefois, gardez en tête qu'une rencontre de niveau 9 pour cinq personnages (2 000 px) correspond à une rencontre de niveau 7 pour six personnages, ou encore à une rencontre de niveau 10 pour quatre aventuriers.

Objectif en px

Pour déterminer votre budget global de px, multipliez le nombre de PJ du groupe par la valeur en px d'un monstre de niveau égal à celui de la rencontre.

Objectif en px = (valeur en px d'un monstre du niveau de la rencontre) x (nombre de PJ dans le groupe)

Dans la table des px totaux par rencontre, les nombres indiqués correspondent à des groupes de quatre, cinq ou six aventuriers. Si la taille de votre groupe est différente, partez de la valeur en px d'un monstre standard du niveau de la rencontre, et multipliez celle-ci par le nombre de membres que compte le groupe.

Dépenser votre budget

La manière la plus simple de dépenser vos px est de prévoir une rencontre avec autant de monstres que de PJ, chacun étant alors du même niveau que la rencontre. Si vous préparez une rencontre de niveau 7 pour cinq aventuriers, cinq monstres de niveau 7 feront donc parfaitement l'affaire.

Vous n'êtes pas tenu de respecter précisément votre budget. Dans ce cas, jetez un œil sur les objectifs en px des niveaux de rencontre supérieur et inférieur au niveau que vous avez choisi. Par exemple, si vous voulez préparer une rencontre de niveau 10 pour cinq PJ (objectif à 2 500 px), mais que vous n'en dépensez que 2 200, vous êtes tout simplement en présence d'une rencontre de niveau 9. Une fois que vous avez sélectionné les monstres et pièges de la rencontre, notez la somme de px correspondante. Vous la communiquerez aux joueurs à la fin de la rencontre, lorsque le moment sera venu de les récompenser.

Niveau : étudiez bien le niveau de chacune des menaces que vous avez sélectionnées. Les monstres et les pièges ayant quatre niveaux de moins ou sept niveaux de plus que le groupe ne constituent pas des enjeux sérieux. Ils sont trop faciles ou trop difficiles, même si le niveau global de la rencontre semble convenir. Quand vous souhaitez que vos PJ affrontent un monstre ou un groupe de monstres essayez plutôt de faire intervenir des sbires, des monstres d'élite et des monstres solos.

Exemples : un monstre de niveau 14 correspond à une rencontre de niveau 5 incluant cinq aventuriers, mais ses attaques manqueront rarement les PJ, alors que ces derniers buteront sur ses défenses. De la même façon, une rencontre composée de cinquante monstres de niveau 1 correspond à une rencontre de niveau 14 pour cinq personnages, alors que ces derniers n'éprouveront aucune difficulté à les éliminer.

Rôles : une rencontre avec un groupe de monstres ayant tous le même rôle est bien moins intéressante qu'une autre qui saura mélanger les genres. Cela dit, un groupe de cinq monstres jouant chacun un rôle différent risque d'être *trop* intéressant ou, plus exactement, d'une gestion trop complexe. La méthode suivante a fait ses preuves : choisissez un monstre incarnant une brute ou un soldat et alignez-en deux ou trois exemplaires, puis complétez la rencontre avec un ou deux monstres jouant un rôle différent.

Les brutes et les soldats constituent une bonne première ligne, offrant aux artilleurs, chasseurs, contrôleurs et francs-tireurs une certaine marge de manœuvre. Si vous élaborez vos rencontres avec cette méthode, vous obtiendrez généralement des combats intéressants. Pour apporter un peu de variété à vos rencontres et exploiter au mieux les forces des quatre derniers rôles cités, il vous suffira de quelques ajustements mineurs.

PX TOTAUX PAR RENCONTRE

Niveau de rencontre	Objectif en px 4 PJ	5 PJ	6 PJ
1	400	500	600
2	500	625	750
3	600	750	900
4	700	875	1 050
5	800	1 000	1 200
6	1 000	1 250	1 500
7	1 200	1 500	1 800
8	1 400	1 750	2 100
9	1 600	2 000	2 400
10	2 000	2 500	3 000
11	2 400	3 000	3 600
12	2 800	3 500	4 200
13	3 200	4 000	4 800
14	4 000	5 000	6 000
15	4 800	6 000	7 200
16	5 600	7 000	8 400
17	6 400	8 000	9 600
18	8 000	10 000	12 000
19	9 600	12 000	14 400
20	11 200	14 000	16 800
21	12 800	16 000	19 200
22	16 600	20 750	24 900
23	20 400	25 500	30 600
24	24 200	30 250	36 300
25	28 000	35 000	42 000
26	36 000	45 000	54 000
27	44 000	55 000	66 000
28	52 000	65 000	78 000
29	60 000	75 000	90 000
30	76 000	95 000	114 000

ARCHÉTYPES DE RENCONTRE

Voici des archétypes que vous pourrez compléter avec les monstres de votre choix, affichant de préférence un rôle et un niveau différents pour créer des rencontres vivantes.

Présentation des archétypes : pour chacun d'entre eux, remplacez la lettre *n* par le niveau de la rencontre que vous voulez mettre en place. Ces archétypes valent pour des groupes de cinq PJ. Dans cette optique, les rencontres faciles sont de niveau *n* - 2, les rencontres standard de niveau *n* ou *n* + 1, et les rencontres difficiles de niveau *n* + 2 à *n* + 4.

Si vous ne réunissez que trois ou quatre joueurs, servez-vous des rencontres faciles comme s'il s'agissait de rencontres standard, et des rencontres standard comme des rencontres difficiles. De même, si vos joueurs sont au nombre de six ou sept, considérez les rencontres standard comme faciles, et les rencontres difficiles comme standard.

Les exemples de rencontres donnés ci-après illustrent tout à fait la diversité d'adversaires que vous pouvez proposer à vos joueurs en puisant dans le *Bestiaire Fantastique*.

COMMANDANT ET TROUPES

Un monstre faisant autorité (un contrôleur ou un soldat, bien qu'un chasseur ou un franc-tireur puisse faire l'affaire) est à la tête de troupes. Ces dernières sont généralement tournées vers le combat au corps à corps (brutes et soldats), mais rien ne vous empêche de créer une rencontre de ce type encore plus stimulante en ajoutant des artilleurs en soutien.

Facile : commandant de niveau *n*
4 troupes de niveau *n* - 3

Standard : commandant de niveau *n* + 3
5 troupes de niveau *n* - 2

Difficile : commandant de niveau *n* + 6
3 troupes de niveau *n* + 1
2 artilleurs de niveau *n* + 1

Exemple de rencontre facile pour des PJ de niveau 8 : 1 imprécateur troglodyte (contrôleur de niveau 8) et 4 drakes enragés (brutes de niveau 5). Rencontre de niveau 5 • 1 150 px.

Exemple de rencontre standard pour des PJ de niveau 8 : 1 mezzodémon (soldat de niveau 11) et 5 démons évistros (brutes de niveau 6). Rencontre de niveau 8 • 1 850 px.

Exemple de rencontre difficile pour des PJ de niveau 8 : 1 troll de guerre (soldat de niveau 14), 3 trolls (brutes de niveau 9), et 2 destrakhans (artilleurs de niveau 9). Rencontre de niveau 11 • 3 000 px.

DOUBLES LIGNES

Une première ligne de brutes ou de soldats protège une deuxième ligne d'artilleurs ou de contrôleurs. Les monstres situés en première ligne empêchent leurs adversaires de les déborder pour atteindre ceux qui se trouvent à l'arrière. Les artilleurs et les contrôleurs placés en soutien effectuent des attaques à distance et évitent tout contact avec l'ennemi.

Vous pouvez modifier cet archétype de rencontre en remplaçant l'un des monstres de seconde ligne par un franc-tireur ou un chasseur. Tandis que la première ligne protège les artilleurs et les contrôleurs, le franc-tireur ou chasseur cherche une position avantageuse ou contourne tout simplement l'ennemi.

Facile : 3 monstres en première ligne (brute/soldat) de niveau *n* - 4
2 monstres en deuxième ligne (artilleur/contrôleur) de niveau *n* - 2

Standard : 3 monstres en première ligne (brute/soldat) de niveau *n*
2 monstres en deuxième ligne (artilleur/contrôleur) de niveau *n*

Standard : 3 monstres en première ligne (brute/soldat) de niveau *n* - 2
2 monstres en deuxième ligne (artilleur/contrôleur) de niveau n + 3

Difficile : 3 monstres en première ligne (brute/soldat) de niveau *n* + 2
1 contrôleur de niveau *n* + 4
1 artilleur/chasseur de niveau *n* + 4

Difficile : 3 monstres en première ligne (brute/soldat) de niveau *n*
2 artilleurs de niveau *n* + 1
1 contrôleur de niveau *n* + 2
1 chasseur de niveau *n* + 2

Exemple de rencontre facile pour des PJ de niveau 12 : 3 hommes d'armes langue-de-serpent (soldats de niveau 8) et 2 basilics œil-de-venin (artilleur de niveau 10). Rencontre de niveau 9 • 2 050 px.

Exemple de rencontre standard pour des PJ de niveau 12 : 3 araignées-sabres (brutes de niveau 10) et 2 prêtresses drows (contrôleurs de niveau 15). Rencontre de niveau 12 • 3 900 px.

Exemple de rencontre difficile pour des PJ de niveau 12 : 3 harponneurs kuo-toas (soldats de niveau 14), 1 fouet kuo-toa (contrôleur de niveau 16) et 1 bodak furtif (chasseur de niveau 16). Rencontre de niveau 14 • 5 800 px.

L'ANTRE DU DRAGON

Certains monstres sont si puissants qu'ils constituent à eux seuls une menace pour tout un groupe PJ. Les dragons en sont bien entendu les exemples les plus frappants, mais d'autres créatures, comme les tyrannœils, les vers pourpres ou les hydres, remplissent très bien ce contrat. Les rencontres de ce type opposent vos héros à un monstre solo. Le combat se déroule souvent dans l'antre ou le repaire du monstre, mais les PJ auront parfois l'opportunité de le rencontrer ailleurs : par exemple, si un dragon en maraude repère un groupe d'aventuriers et décide de fondre sur eux pour en faire son casse-croûte.

Facile : monstre solo de niveau *n* - 2

Standard : monstre solo de niveau *n* ou *n* + 1

Difficile : monstre solo de niveau *n* + 3

Difficile : monstre solo de niveau *n* + 1
monstre d'élite de niveau *n*

Maîtrise du champ de bataille

Un contrôleur aidé de plusieurs francs-tireurs de son niveau est capable de limiter les déplacements de ses ennemis sans nuire à ses alliés. Cette faculté à gêner l'ennemi ne fait qu'accroître l'avantage de mobilité de ses francs-tireurs.

Un terrain éprouvant ou impraticable (cf. page 61) sur lequel les monstres se déplacent plus aisément que les PJ peut aussi pallier l'absence de contrôleur.

Facile : **contrôleur de niveau *n* - 2**
6 francs-tireurs de niveau *n* - 4
Standard : **contrôleur de niveau *n* + 1**
6 francs-tireurs de niveau *n* - 2
Difficile : **contrôleur de niveau *n* + 5**
5 francs-tireurs de niveau *n* + 1

Exemple de rencontre facile pour des PJ de niveau 5 : 1 sorcier gobelin (contrôleur de niveau 3) et 6 hommes d'armes gobelins (francs-tireurs de niveau 1). Rencontre de niveau 3 • 750 px.

Exemple de rencontre standard pour des PJ de niveau 5 : 1 harpie (contrôleur niveau 6) et 6 pillards orques (francs-tireurs de niveau 3). Rencontre de niveau 5 • 1 150 px.

Exemple de rencontre difficile pour des PJ de niveau 5 : 1 babélien (contrôleur de niveau 10) et 5 griffeurs gnolls (francs-tireurs de niveau 6). Rencontre de niveau 8 • 1 750 px.

Meute de loups

Certaines créatures chassent en bande. Il s'agit souvent de francs-tireurs, usant parfois de tactiques spéciales destinées à détourner l'attention de l'adversaire et à faire bon usage de leur avantage de combat. Un ou plusieurs membres de la meute servent de soldats et constituent une ligne de front. Les autres demeurent mobiles, attaquent sur les flancs de l'ennemi et évitent autant que possible de s'exposer. Lorsque la ligne de front s'affaiblit, ceux qui la composent reprennent leur rôle de franc-tireur et laissent leur place à des combattants frais.

Facile : **7 francs-tireurs de niveau *n* - 4**
Standard : **7 francs-tireurs de niveau *n* - 2**
Standard : **5 francs-tireurs de niveau *n***
Difficile : **3 francs-tireurs de niveau *n* + 7**
Difficile : **4 francs-tireurs de niveau *n* + 5**
Difficile : **6 francs-tireurs de niveau *n* + 2**

Exemple de rencontre facile pour des PJ de niveau 15 : 7 traquenardiers torves (francs-tireurs de niveau 11). Rencontre de niveau 13 • 4 200 px.

Exemple de rencontre standard pour des PJ de niveau 15 : 5 anges batailleurs (francs-tireurs de niveau 15). Rencontre de niveau 15 • 6 000 px.

Exemple de rencontre difficile pour des PJ de niveau 15 : 4 slaads noirs (francs-tireurs de niveau 20). Rencontre de niveau 18 • 11 200 px.

Substitution de monstres

Vous pouvez créer de nombreuses variantes de ces archétypes sans accroître la complexité de la rencontre.

Les monstres d'élite, solos et les sbires sont conçus pour constituer des défis intéressants pour des PJ de leur niveau, mais ils sont plus faibles ou plus puissants que des monstres standard de même niveau. Pour cette raison, ont les considère différemment lors de la préparation d'une rencontre. Les monstres d'élite comptent comme deux monstres standard et les monstres solos comptent comme cinq. Enfin, il faut quatre sbires pour remplacer un monstre standard.

Substitution de monstres

- **Sbires** : remplacez un monstre standard par plusieurs sbires de même niveau.
- **Monstres d'élite** : remplacez deux monstres standard par un monstre d'élite de même niveau.
- **Monstres solos** : remplacez cinq monstres standard par un monstre solo de même niveau.
- **Pièges et dangers** : remplacez un monstre standard par un piège ou danger de même niveau.

Sbires : pour inclure des sbires à une rencontre, remplacez un monstre standard par quatre sbires de même niveau. Une rencontre de type « commandant et troupes » prend tout de suite une autre allure lorsque vous remplacez des brutes ou des soldats standard par une nuée de sbires ; par exemple, un seigneur vampire entouré d'un essaim de vampiriens, ou bien un diable guerroyeur accompagné d'un régiment de diables légionnaires.

Monstres d'élite : pour inclure un monstre d'élite à une rencontre, remplacez deux monstres standard par un monstre d'élite de mêmes rôle et niveau. Vous pouvez également remplacer un seul monstre par un monstre d'élite de mêmes rôle et niveau en augmentant le niveau de la rencontre de 1.

Vous pouvez modifier l'archétype « commandant et troupes » en choisissant un monstre d'élite pour commandant. Augmentez alors le niveau de la rencontre, à moins que vous ne retiriez un ou deux monstres parmi les troupes. Un commandant d'élite peut réduire le nombre de sbires qui viendront compléter la rencontre.

Une « meute de loups » entièrement composée de monstres d'élite sera de taille plus modeste et sa gestion n'en sera que plus facile. Un groupe de trois bulettes (francs-tireurs d'élite de niveau 9) est un peu plus facile à gérer qu'une meute de six bêtes éclipsantes (francs-tireurs de niveau 9), mais le niveau de la rencontre ne change pas. Vous vous embêterez avec moins de monstres et aurez un peu plus d'espace sur le quadrillage pour les faire manœuvrer.

Monstres solos : un monstre solo constitue en règle générale une rencontre à lui seul, mais rien ne vous empêche d'intégrer ce type de créature à un groupe plus important. Tout archétype de rencontre incluant au moins cinq monstres standard de même niveau peut faire intervenir un monstre solo en lieu et place de ces monstres standard, ce qui risque cependant de modifier complètement la physionomie de la rencontre. Une rencontre standard de type « commandant et troupes » peut inclure un commandant de niveau *n* + 3 et un monstre solo de niveau *n* -2, laissant en suspens la question de savoir qui commande réellement.

Si votre groupe n'est pas composé de cinq PJ, augmentez le niveau d'un monstre solo de 1 par aventurier en plus, ou diminuez-le de 1 par PJ en moins. Ainsi, vous opposerez à un groupe de six personnages de niveau 9 un monstre solo de niveau 10, et de niveau 11 pour un groupe de sept PJ.

Pièges et dangers : un piège ou danger bien placé peut être aussi efficace qu'un monstre, tout en changeant radicalement la nature de la rencontre. Remplacez un monstre par un piège ou danger de même niveau.

DÉCOR DE RENCONTRE

On se souviendra difficilement d'une rencontre se déroulant dans une petite pièce vide d'un donjon anonyme, quoi qu'y fassent les monstres présents. Pour que chaque joueur prenne un maximum de plaisir, tenez compte des conseils suivants lorsque vous imaginez les salles, cavernes et champs de bataille qui serviront de cadre à vos rencontres.

CRÉATION D'UNE ZONE EXPLOITABLE

Vous devez d'abord vous préoccuper de la taille et de la forme de la zone de votre rencontre, ainsi que du placement des monstres et des PJ.

Du champ libre : assurez-vous que chacun dispose de suffisamment d'espace pour évoluer librement. La plupart des rencontres exigent un espace minimum d'à peu près 8 à 10 cases de côté (ce qui est la taille des plus grands *Plans de donjon D&D*). Pour une rencontre plus importante, prévoyez une zone de 16 à 20 cases de côté (deux plans de donjon de 8 cases par 10). Les plans de donjon au format poster, comme ceux fournis dans la boîte de base du *Jeu de figurines D&D*, couvrent une zone d'à peu près 20 cases sur 30 et conviennent parfaitement aux pires batailles. Pliés en deux (pour une zone de 15 cases sur 20 environ), ils conviennent aussi aux batailles de moindre envergure.

Plus on est grand, plus il faut de place : les créatures de taille G et TG ont besoin de plus d'espace. Une rencontre qui fait intervenir des monstres de taille G doit se dérouler sur une zone d'au moins 16 cases sur 10. Si des monstres de taille TG sont présents, portez cette zone à au moins 20 cases sur 20 (ou trois grands *Plans de donjon D&D*). Les monstres de taille Gig évoluent plus aisément sur les plans au format poster.

Éviter la symétrie : la symétrie est lassante. Ne combattre que dans des pièces carrées ou rectangulaires devient vite ennuyeux et n'offre guère de variété sur le plan tactique. Prolongez vos pièces par des corridors, des alcôves ou des antichambres, et faites-en sorte d'y déplacer le combat. Incluez aussi une troisième dimension à vos salles. lates-formes et zones surélevées, fosses et cavités, balcons et surplombs sont autant d'éléments pouvant conduire à des choix tactiques intéressants.

Le fantastique d'abord : votre but n'est pas de créer des décors forcément réalistes. Placez toujours quelques éléments fantastiques dans vos rencontres et, de temps en temps, mettez le paquet là-dessus. Une pièce où les PJ doivent sauter d'une plate-forme flottante à une autre tout en affrontant une escadrille de gargouilles, ou une caverne dans laquelle ils combattent un dragon rouge en évitant une cascade de magma qui tombe du plafond ; voilà des zones de rencontre meurtrières en elles-mêmes, qui rappelleront à chacun que D&D est bien un jeu médiéval fantastique.

Distance de rencontre : lors d'une rencontre en extérieur, placez les PJ à 10 cases des monstres. Si les conditions de terrain ou de visibilité impliquent une distance plus courte (par exemple, une forêt dense ou un brouillard épais), limitez-vous à 5 cases. Dans les endroits dégagés, comme les collines et les champs, portez la distance de rencontre à 20 cases. En terrain plat, les aventuriers pourront peut-être remarquer la présence des monstres d'encore plus loin, ce qui leur laissera une chance de les éviter (surtout si les monstres ne les ont pas vus).

Ne débutez pas une rencontre en extérieur en plaçant les PJ ou les monstres en bord de carte. Prévoyez suffisamment d'espace pour que chacun puisse se mouvoir à sa guise, notamment les aventuriers qui cherchent à mettre une certaine distance entre eux et le danger.

TERRAIN

On néglige trop facilement les aspects du terrain lorsque l'on prépare une rencontre ou une aventure. Après tout, les ennemis des PJ sont les monstres, pas les escaliers du donjon, ses murets ou ses statues acéphales. Et pourtant, c'est le terrain qui offre un contexte à la rencontre.

Une bande d'archers gobelins est plus facile à vaincre en terrain dégagé. Placez les mêmes gobelins de l'autre côté d'un large gouffre, et c'est un défi d'une tout autre nature qui attend les PJ.

TYPES DE TERRAIN

- **Terrain difficile** : pénétrer dans une case de terrain difficile coûte 1 case de déplacement supplémentaire.
- **Terrain bloquant** : un terrain bloquant empêche les déplacements, bloque les lignes de mire et lignes d'effet, et offre un abri.
- **Terrain éprouvant** : il faut réussir un test de compétence ou de caractéristique pour traverser ce type de terrain.
- **Terrain impraticable** : un terrain impraticable empêche les déplacements ou inflige des dégâts aux créatures qui y pénètrent.
- **Terrain voilé :** un terrain voilé confère un camouflage et bloque la ligne de mire à partir d'une certaine distance. Toutefois, il n'a aucun effet sur les déplacements.
- **Terrain encombré** : ce terrain confère un abri (cf. page 43) et rend plus difficile les attaques à distance.

TERRAIN DIFFICILE

Un terrain difficile ralentit les PJ sans bloquer leur ligne de mire. Il se révèle fort utile pour rendre un passage moins attractif sans pour autant le condamner. Il confère une partie des avantages d'un mur et autres types de terrain empêchant tout déplacement, mais sans pour autant limiter les options du groupe. Pénétrer dans une case de terrain difficile coûte 1 case de déplacement supplémentaire.

Lorsqu'il est trop vaste, un terrain difficile se révèle frustrant, car il est impossible de s'y décaler puis d'attaquer. Soyez donc raisonnable. Dans l'idéal, un terrain difficile doit être assez grand pour faire perdre un round aux PJ désireux de s'aventurer dans un passage ou de se positionner en vue d'une rencontre.

Évitez de placer trop de terrains difficiles dans les zones où vous prévoyez des combats au corps à corps. Un terrain difficile empêche de se décaler et rend les affrontements au corps à corps statiques. Il permet de créer un effet de surprise de temps en temps, son utilisation systématique rend le jeu ennuyeux.

Exemples : décombres, sol accidenté, eau peu profonde, arbres abattus, pente raide.

Terrain bloquant

Un terrain bloquant empêche tout déplacement et bloque la ligne de mire. Pour franchir ce type d'obstacle, les PJ devront recourir à la compétence Athlétisme.

Un terrain bloquant régule le flot de la rencontre et réduit les distances d'attaque entre les PJ et les monstres. Servez-vous en pour placer dans votre zone de rencontre deux ou trois issues clairement définies, chacune présentant un danger de nature différente. Par exemple, les aventuriers se font attaquer à une intersection. Des hommes d'armes orques venant de deux couloirs se ruent sur eux, tandis que leur chaman lance des sorts depuis le troisième. Si les PJ chargent le chaman, ils risquent de se faire attaquer sur deux flancs. S'ils battent en retraite, ils combattront les guerriers sur un front, mais le chaman restera en sécurité à l'écart de la mêlée.

Utilisez le terrain bloquant avec modération. Les combats se déroulant dans des couloirs sans fin sont lassants, car pendant que le guerrier affronte seul les monstres, le reste du groupe doit se contenter d'attaques à distance.

Exemples : murs, portes, décombres infranchissables.

Terrain éprouvant

Il faut réussir un test de compétence ou de caractéristique pour franchir un terrain éprouvant. En cas d'échec, vous allez au-devant d'ennuis. Ce type de terrain valorise les compétences et ajoute du piment au jeu.

Les terrains éprouvants nécessitent souvent des tests d'Acrobaties (se déplacer sur de la glace ou courir sur une poutre) et d'Athlétisme (traverser une boue épaisse). Reportez-vous à la table de DD des tests de compétence ci-après pour choisir un DD approprié au niveau du groupe.

Si le personnage réussit son test, il peut traverser le terrain à hauteur de sa VD. Attention, certains terrains éprouvants sont aussi des terrains difficiles.

Les conséquences d'un test raté dépendent de la nature du terrain. Les PJ qui étaient en train de grimper pourront tomber. Ceux qui pataugeaient dans la boue se verront demander 1 case de déplacement supplémentaire pour pénétrer dans cette case. Quant aux aventuriers qui tentaient de marcher sur la glace, ils se retrouvent les quatre fers en l'air dans la première case de terrain gelé où ils ont posé le pied.

Des terrains éprouvants en trop grand nombre risquent de décourager le groupe ou de ralentir les PJ qui auront la malchance d'échouer à certains tests. Si le terrain possède un DD élevé ou que les personnages se montrent particulièrement prudents, considérez-le comme terrain impraticable (cf. plus bas).

Exemples : glace, eau profonde, boue profonde, poutrelle jetée en travers d'un gouffre.

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ DES TESTS DE COMPÉTENCE

Niveau du groupe	Facile	Modérée	Difficile
1-3	15	20	25
4-6	18	22	26
7-9	20	24	28
10-12	22	26	30
13-15	23	27	31
16-18	25	29	33
19-21	27	31	35
22-24	28	32	36
25-27	29	33	37
28-30	30	34	38

Terrain impraticable

Un terrain impraticable empêche les déplacements (ou les limite sensiblement) ou inflige des dégâts aux créatures qui y pénètrent, mais il ne bloque pas la ligne de mire.

Le terrain impraticable est intéressant car il met l'accent sur les attaques à distance. Il est toujours possible de tirer une flèche par-delà un tel terrain, alors que s'y aventurer pour attaquer au corps à corps est risqué, voire impossible.

Un trop grand nombre de terrains impraticables ôte leur raison d'être aux PJ et aux monstres favorisant le corps à corps. Il vaut mieux les utiliser pour protéger seulement un monstre ou deux, ou encore comme position défensive que les aventuriers sauront exploiter.

Exemples : fosses, eau profonde, lave, feu.

Terrain voilé

Un terrain voilé offre des opportunités de camouflage et bloque la ligne de mire à partir d'une certaine distance, mais il n'a aucun effet sur les déplacements. Les règles suivantes viennent compléter celles qui sont exposées à la page 281 du *Manuel des Joueurs*.

TERRAIN VOILÉ

- **Légèrement voilé** : une case est légèrement voilée en cas de lumière faible, de brouillard, de fumée, de pluie ou de grosse chute de neige.

  Camouflage : une créature dispose d'un camouflage total lorsqu'au moins 5 cases légèrement voilées vous séparent d'elle (en comptant la case la plus proche de l'espace de la créature). Les créatures plus proches disposent d'un camouflage, mais il n'est pas total.

  Vision : les cases légèrement voilées ne bouchent pas la vue, mais vous subissez un malus de -5 aux tests de Perception pour y distinguer quelque chose.

- **Grandement voilé** : les cases de brouillard épais ou de fumée épaisse sont grandement voilées.

  Camouflage : les cibles qui vous sont adjacentes bénéficient d'un camouflage.

  Hors de vue : vous ne pouvez pas voir les créatures qui ne vous sont pas adjacentes.

  Vision : vous voyez à 1 case de distance, mais vos tests de Perception visant à distinguer quelque chose subissent un malus de -5. Vous ne voyez pas les cases situées au-delà.

- **Totalement voilé** : vous ne voyez absolument rien, pas même les créatures qui vous sont adjacentes.

Un terrain voilé nimbe vos rencontres d'une aura de mystère. Les PJ ne voient pas ce qui rôde devant eux, si bien qu'un ennemi peut surgir à tout moment. Comme le terrain bloquant, ce type de terrain restreint les attaques à distance, mais ne limite pas les déplacements. Les rencontres deviennent un peu plus tendues et leur issue imprévisible.

Un terrain voilé pose cependant un problème lorsqu'il ôte tout suspense. Les PJ vont en effet avoir tendance à rester groupés, et si le monstre bénéficie d'effets magiques lui permettant de surmonter l'obscurité, le combat risque de se révéler plus inégal que tendu.

Exemples : brume, brouillard, zones d'obscurité magique.

Terrain encombré

Un terrain encombré rend les attaques à distance plus difficiles. Reportez-vous à *Abri*, page 43.

Ce type de terrain force les attaquants à distance à se déplacer pour tirer, tout en facilitant les choses aux créatures qui cherchent à se mettre à couvert.

Des abris en trop grand nombre rendent les choses trop compliquées pour les attaquants à distance.

Exemples : murets, décombres.

Terrain et rôles

Le rôle des monstres reste la meilleure source d'information sur l'utilisation des terrains, car chaque rôle a ses préférences. Lorsque vous préparez une rencontre, pensez à associer vos monstres à leur terrain de prédilection.

La méthode naturelle : la logique veut que les créatures essayent toujours d'engager le combat sur un terrain favorable. Si vous créez d'abord votre carte, faites-le en tâchant d'imaginer comment votre grand méchant va exploiter le terrain en déployant intelligemment ses troupes. Même les animaux sauvages sont suffisamment rusés pour tirer avantage du terrain. Par exemple, le lion se cache près des points d'eau car ces derniers attirent les proies assoiffées, en leur coupant parfois la retraite.

La méthode pro : si vous bâtissez vos rencontres dans le but de tirer le maximum du jeu, commencez par choisir vos monstres, puis songez au terrain qui optimisera leurs aptitudes naturelles.

Artilleurs

Ces monstres apprécient à la fois les grands espaces et les terrains difficiles. Les espaces dégagés leur permettent d'attaquer le groupe à distance en faisant pleuvoir un déluge de projectiles, tandis que les PJ perdent un temps précieux en terrain difficile avant d'engager le corps à corps. Un terrain qui empêche ou ralenti les déplacements sans bloquer la ligne de mire est le meilleur ami de l'artilleur. Ces monstres aiment aussi disposer d'un abri derrière lequel se protéger des attaques à distance adverses.

Brutes et soldats

Les brutes et les soldats apprécient avant tout de pouvoir engager le corps à corps en évitant les attaques à distance. Ils préfèrent les terrains denses et tortueux, dans lesquels l'espace demeure suffisant pour le corps à corps tout en restreignant les possibilités offertes aux tireurs. Les brutes et les soldats apprécient également les goulets d'étranglement et les passages resserrés, qui ne facilitent pas les manœuvres de contournement des voleurs et autres cogneurs.

Chasseur

Les chasseurs adorent les terrains voilés et les zones pleines de terrain bloquant, car ils ont le plus souvent besoin d'abris pour se dissimuler ou rester hors d'atteinte des PJ. Mais ils apprécient aussi les larges couloirs ou les zones qui multiplient leurs possibilités d'approche. Comme les chasseurs cherchent en principe à se glisser derrière les protecteurs du groupe, les passages étroits et goulets d'étranglement facilement contrôlables ne leur conviennent pas.

Contrôleurs

Les contrôleurs sont à l'aise sur le même genre de terrain que les brutes et les soldats, à une différence près : ils préfèrent les zones légèrement plus ouvertes, où ils ont la possibilité d'attaquer pour aider leurs alliés. Si la zone est trop étroite, ils ne peuvent pas attaquer en même temps que leurs camarades. Les contrôleurs aiment les zones dégagées, mais pas forcément dans le sens de la longueur, car les attaquants à distance ont alors la possibilité de cueillir les contrôleurs et leurs alliés. Les espaces larges permettent aux monstres d'attaquer tous à la fois en restant à une distance relativement courte.

Francs-tireurs

Les francs-tireurs ressemblent aux chasseurs dans la mesure où ils aiment pouvoir attaquer le groupe de plusieurs endroits à la fois. D'un autre côté, si le terrain est trop dégagé, ils auront du mal à se soustraire aux contre-attaques des PJ. Leur zone de rencontre idéale se compose d'un mélange de terrain voilé ou bloquant et de terrain dégagé, comme par exemple une série de salles en enfilade. Le franc-tireur passera à l'attaque dans l'une des pièces, avant de se réfugier aussitôt dans la suivante pour y préparer sa prochaine offensive.

Bâtir la trame d'une rencontre

Les terrains et les monstres ne font pas tout. Les tactiques et aptitudes des PJ, la place de la rencontre au sein de l'aventure et l'objectif auquel elle répond, tout cela joue un rôle dans le choix du terrain. Une trame de rencontre, un canevas tout simple, vous sera donc utile pour compléter votre choix de terrains et en tirer le meilleur parti.

L'élaboration d'une trame de rencontre est un processus simple. Commencez par le début, c'est-à-dire par la zone de rencontre. En fonction de la méthode choisie pour créer

celle-ci, vous en avez déjà esquissé le plan ou sélectionné les monstres. Basez-vous sur le paramètre retenu et imaginez le déroulement de la rencontre jusqu'à son issue probable.

Supposons que le principal félon de votre aventure soit un magicien protégé par quatre gardes du corps ogres. En jetant un œil sur les sorts de magicien, vous vous apercevez qu'il dispose de nombreuses attaques produisant une aire d'effet. Ses quatre ogres, quant à eux, tombent dans la catégorie des brutes.

Supposons ensuite que les PJ affrontent ces monstres dans une grande pièce vide (le moment est peut-être venu de sortir un quadrillage et des figurines, cela vous aidera à mieux visualiser la scène).

Les personnages favorisant le corps à corps se ruent à l'attaque, tandis que les ogres font mouvement pour les intercepter. Les PJ attaquant à distance restent en arrière et essayent d'atteindre le magicien. Et surtout, le magicien se sert de ses attaques de zone. Rejouez la bataille dans votre tête, du point de vue des aventuriers, mais aussi de celui des monstres. Attachez-vous aux tactiques et aux objectifs des PJ, et faites de même pour leurs adversaires. À quel type d'action peut-on s'attendre de part et d'autre ? Comment chaque camp va-t-il répliquer aux attaques de l'autre ? Répondez à toutes ces questions en tâchant de rendre la tâche des monstres plus facile, et de compliquer les choses aux PJ. Quelques points s'éclaircissent déjà :

- Le magicien éprouve des difficultés à se servir de ses attaques de zone contre les PJ venus au contact des ogres. Il peut bien entendu les atteindre, mais ses laquais en pâtiront aussi.
- Les ogres ont besoin de suffisamment d'espace pour se déployer tout autour des aventuriers, mais si la pièce est trop vaste, les PJ pourront les contourner et atteindre le magicien.
- Le magicien a besoin d'un abri pour se protéger des attaques à distance, à moins que vous n'offriez aux ogres les moyens de menacer précisément ce type de PJ.

Dressez la liste des problèmes qui vous sont posés, et tâchez de les résoudre par des choix de terrain judicieux. Voici comment rendre les choses un peu plus complexes pour les joueurs :

- Les ogres doivent se déployer ; prévoyez suffisamment d'espaces dégagés pour qu'ils puissent manœuvrer.
- Une autre solution consiste à créer un passage leur permettant de contourner le groupe de PJ. Par exemple, le couloir qui débouche sur le côté ouest de la zone de rencontre décrit une boucle et donne également côté est. Les ogres attendent à proximité des deux issues et deux d'entre eux se ruent par celle que les PJ n'ont pas utilisée.
- Au contraire, la position du magicien doit être défendue par un étroit passage. Un terrain éprouvant, comme une passerelle jetée en travers d'un gouffre, en restreindra l'accès. Cerise sur le gâteau, l'un des ogres peut y prendre position et obliger les PJ à venir combattre dessus. Un seul point de terrain éprouvant peut donc suffire.



ANNE STOKES

Créer une trame est un processus obligeant à revenir fréquemment en arrière. Reprenez votre canevas en tâchant de deviner comment les monstres et les PJ vont réagir au nouveau terrain que vous avez sélectionné pour résoudre le problème précédent, et cela jusqu'à ce que vous parveniez à la juste dose de complexité. Repensez à la rencontre décrite ci-dessus en y ajoutant les éléments de terrain qui viennent d'être mentionnés. La rencontre a-t-elle gagné en intérêt ? Quels autres éléments souhaiteriez-vous ajouter ?

Savoir mélanger les terrains

Élaborer l'environnement d'une rencontre n'est pas une science, mais un art. Ce n'est que pendant la rencontre (ou à la fin de celle-ci) que vous saurez si tout a fonctionné comme vous l'espériez, et que vous pourrez juger du bien-fondé de vos choix. Votre expérience reste votre meilleur guide. Voici toutefois quelques éléments à garder à l'esprit :

1. Chaque terrain a un rôle : certains terrains ne présentent pas de difficulté. D'autres ont pour but de ralentir le groupe. Observez avec attention chaque portion de la zone de rencontre et assurez-vous qu'elle atteint son objectif.

2. Le terrain influe sur les choix des PJ : vont-ils combattre les gobelins arrivant du couloir ou concentrer leurs efforts sur le bourreau gobelours ? Si lors de chaque affrontement, les PJ sont confrontés aux monstres dans une grande pièce vide, vous allez vite vous ennuyer. Créez des zones où les aventuriers, comme les monstres, ont à leur disposition de multiples façons d'arriver au contact de l'ennemi.

3. Le terrain favorise les déplacements : un mur en train de s'écrouler offre un bon abri contre les attaques d'un tyrannœil. Un ogre court vers la herse et si les PJ ne s'interposent pas, ils seront enfermés dans le donjon. En fonction de sa nature, le terrain attire ou repousse les monstres comme les aventuriers. Une position facilement défendable, comme une porte à l'embrasure étroite, agira comme un aimant sur des PJ submergés par le nombre. Au contraire, des PJ en supériorité numérique tenteront de déplacer le combat vers un espace dégagé. Si la bataille ne consiste qu'en un échange statique de coups, c'est que le terrain n'a pas atteint ses objectifs.

4. Le terrain rend les combats plus intéressants : une fois la rencontre passée, le terrain marque parfois l'esprit des joueurs, autant que les monstres qui s'y trouvaient. S'il trouve ainsi sa place dans les mémoires, c'est bien sûr grâce à ses aspects tactiques, mais la description que vous en aurez faite est loin de jouer un rôle négligeable. Vous trouverez toujours de bonnes raisons d'ajouter à votre champ de bataille des terrains qui resteront dans les annales. Choisir des décombres, c'est bien, mais c'est encore mieux si vous situez l'action dans un temple de Torog et que ces décombres sont des monceaux de crânes brisés. Ce terrain possède les mêmes règles que des décombres ordinaires, mais injecte un peu de macabre à l'atmosphère de la rencontre.

Exemples de terrains classiques

Un terrain difficile, ce peut être un escalier abrupt comme le sable humide d'une plage écrasée par la tempête. Vous trouverez ici des conseils pour appliquer les catégories de terrain aux environnements les plus communs que rencontreront vos PJ.

Terrain et test de compétence ou de caractéristique : lorsque le terrain requiert un test de compétence ou de caractéristique, utilisez la table de degré de difficulté et dégâts par niveau (cf. page 42) pour déterminer un DD approprié au niveau des PJ. Dans certains des exemples proposés ci-dessous, le DD pour enfoncer les portes ou crocheter les serrures est indiqué, ainsi que le niveau auquel un personnage doit être capable d'enfoncer une porte en réussissant un test de Force de difficulté moyenne. Les niveaux indiqués constituent de bons points de repère. Ne placez pas une porte en fer dans un donjon conçu pour des PJ de niveau 10, à moins que vous ne comptiez rendre son franchissement difficile.

Décor

Cette catégorie de terrain classique couvre tout ce que vous pouvez trouver dans un donjon.

Bassins : les bassins peu profonds (ceux dont l'eau arrive au maximum à la ceinture) sont des terrains difficiles. Pour traverser à la nage des endroits plus profonds, il faut effectuer un test d'Athlétisme.

Corniches et plates-formes : les corniches et plates-formes basses (sous la hauteur de ceinture) sont considérées comme des terrains difficiles. Sauter ou grimper sur une corniche ou une plate-forme plus élevée requiert un test d'Athlétisme.

Échelles : les PJ peuvent grimper aux échelles sans effectuer de test d'Athlétisme. Un aventurier qui monte ou descend à une échelle se déplace à la moitié de sa VD.

Escaliers : les escaliers sont des terrains difficiles, à moins que les marches ne soient très larges ou qu'elles suivent une pente douce.

Herses : les herses sont des grilles en métal que l'on referme comme une porte ou qui coulissent verticalement. Elles confèrent un abri et un test de Force est nécessaire pour les soulever ou les ouvrir.

DD D'OUVERTURE DES HERSES

Test de Force pour...	DD	Niveau
Ouvrir de force une herse en bois	23	15
Ouvrir de force une herse en fer	28	26
Ouvrir de force une herse en adamantium	33	30+

Murs : la plupart des murs de donjon sont des ouvrages de maçonnerie ou taillés dans la roche. Les PJ peuvent y grimper grâce à un test d'Athlétisme ou passer au travers à condition de réussir un test de Force défiant les lois de la nature.

DD POUR ESCALADER UN MUR OU Y FAIRE UNE BRÈCHE

Mur	DD pour escalader	DD pour faire une brèche
Mur maçonné (30 cm d'épaisseur)	20	35
Mur en pierre de taille (90 cm d'épaisseur)	20	43
Mur en roche naturelle (90 cm d'épaisseur)	10	43
Palissade en bois (15 cm d'épaisseur)	30	26

Portes : ouvrir une porte se fait au prix d'une action mineure, ou d'une action simple si un test de Force est nécessaire pour la décoincer. Une porte peut être verrouillée ou posséder un judas conférant un abri supérieur à quiconque tire à travers.

DD POUR ENFONCER UNE PORTE

Test de Force pour...	DD	Niveau
Enfoncer une porte en bois	16	3
Enfoncer une porte en bois barrée	20	9
Enfoncer une porte en fer ou en pierre	25	18
Enfoncer une porte en adamantium	29	29
Enfoncer un portail de force	38	–

Au lieu d'enfoncer une porte verrouillée, les PJ peuvent la crocheter en utilisant la compétence Larcin, ce qui constitue une action simple dans le cadre d'un défi de compétences (cf. *Crochetage*, page 186 du *Manuel des Joueurs*).

Portes et trappes secrètes : au plus profond des donjons, certaines portes se dissimulent sous l'apparence d'un morceau de mur, de plancher ou de plafond. Sous réserve de réussir un test de Perception difficile, un PJ peut repérer l'une de ces issues, derrière lesquelles les monstres aiment tendre des embuscades ou cacher leurs trésors.

Statuettes et colonnes : ces éléments de terrain sont considérés comme des terrains difficiles conférant un abri. Les déplacements y sont possibles car ils laissent un peu d'espace pour que l'on puisse s'y glisser.

Statues et piliers : il s'agit d'un terrain bloquant. Considérez qu'une statue ou un pilier remplit totalement une ou plusieurs cases.

Tapisseries et rideaux : passer un rideau ou une tapisserie qui cloisonne une pièce ou un couloir demande 1 case de déplacement. Tapisseries et rideaux bloquent la ligne de mire.

Dégâts et objets

À l'instar des PJ, les objets possèdent des points de vie et des valeurs de défense (à l'exception de la Volonté ; cf. *Immunités et vulnérabilités des objets*, plus loin).

La CA, les Réflexes et la Vigueur d'un objet dépendent essentiellement de sa taille. Comme vous pouvez le voir sur la table ci-contre, il est assez facile de toucher un objet : tellement facile en réalité que la plupart des MD ne réclament pas de jet d'attaque à moins que la situation ne soit particulièrement critique.

Le nombre total de points de vie d'un objet dépend de deux choses : sa taille et le matériau qui le constitue. En règle générale, les objets grands ou épais ont plus de points de vie que les objets petits et menus. De même, les objets en pierre ou en métal ont plus de points de vie que ceux qui sont en bois ou en verre.

Cela dit, les exceptions sont légion. Un objet imposant mais constitué d'une myriade de parties mobiles peut aligner moins de points de vie qu'un objet plus petit mais plus solide, tout simplement parce que la quantité de dégâts nécessaire pour le mettre hors d'usage est plus importante.

Pour déterminer les points de vie d'un objet, basez-vous d'abord sur sa taille, indiquée dans la table de propriétés des objets, ci-dessous. Puis appliquez le multiplicateur approprié en fonction du matériau qui le constitue ou de sa composition. Si plusieurs multiplicateurs se dégagent, l'ordre dans lequel vous les appliquez n'a aucune importance. Par exemple, un mécanisme en fer de taille G a dans les 60 points de vie (40 pour sa catégorie de taille, x 3 pour le fer, x 0,5 pour sa complexité).

Un objet tombant à 0 point de vie est détruit, ou tout au moins hors d'usage. Si vous le souhaitez, vous pourrez décréter qu'il ne fonctionne plus, mais qu'il n'est pas trop abîmé ; une porte arrachée de ses gonds ou une horloge dont la mécanique est cassée, par exemple.

PROPRIÉTÉS DES OBJETS

Taille de l'objet	CA/ Réflexes	Vigueur	pv de base	Exemple
Très petit	10	5	5	Bouteille, livre
Petit	8	8	10	Coffre au trésor, menottes
Moyen	5	10	20	Porte, statue
Grand	4	12	40	Chariot, porte cochère
Très grand	3	15	100	Grande statue
Gigantesque	2	20	200	Statue encore plus grande

Éléments de terrain improvisés

D&D deviendrait vite un incroyable casse-tête s'il fallait répertorier tous les types d'obstacles ou de terrains. Si vous souhaitez utiliser un élément qui n'est pas présenté ici, basez-vous sur les exemples de ce chapitre. Appuyez-vous sur votre bon sens et n'ayez pas peur de les remodeler en fonction de l'enchaînement probable des événements de votre rencontre.

Trouver un équivalent : référez-vous aux exemples de terrains et appliquez les règles indiquées pour celui qui se rapproche le plus du vôtre.

Imposer des déplacements supplémentaires : s'il est particulièrement ardu d'entrer dans un élément de terrain ou de le traverser, augmentez de 1, 2 ou 3 le nombre de cases de déplacement nécessaire pour le franchir.

Tests de compétence et de caractéristique : y a-t-il une chance pour qu'un PJ ne parvienne pas à pénétrer sur cet élément de terrain ? Si oui, interrogez-vous sur le test le plus logique. Athlétisme convient bien aux obstacles pouvant être franchis en sautant ou en grimpant, alors qu'Acrobaties s'applique plutôt aux actions requérant finesse et agilité. Aidez-vous de la table de degré de difficulté et dégâts par niveau (cf. page 42).

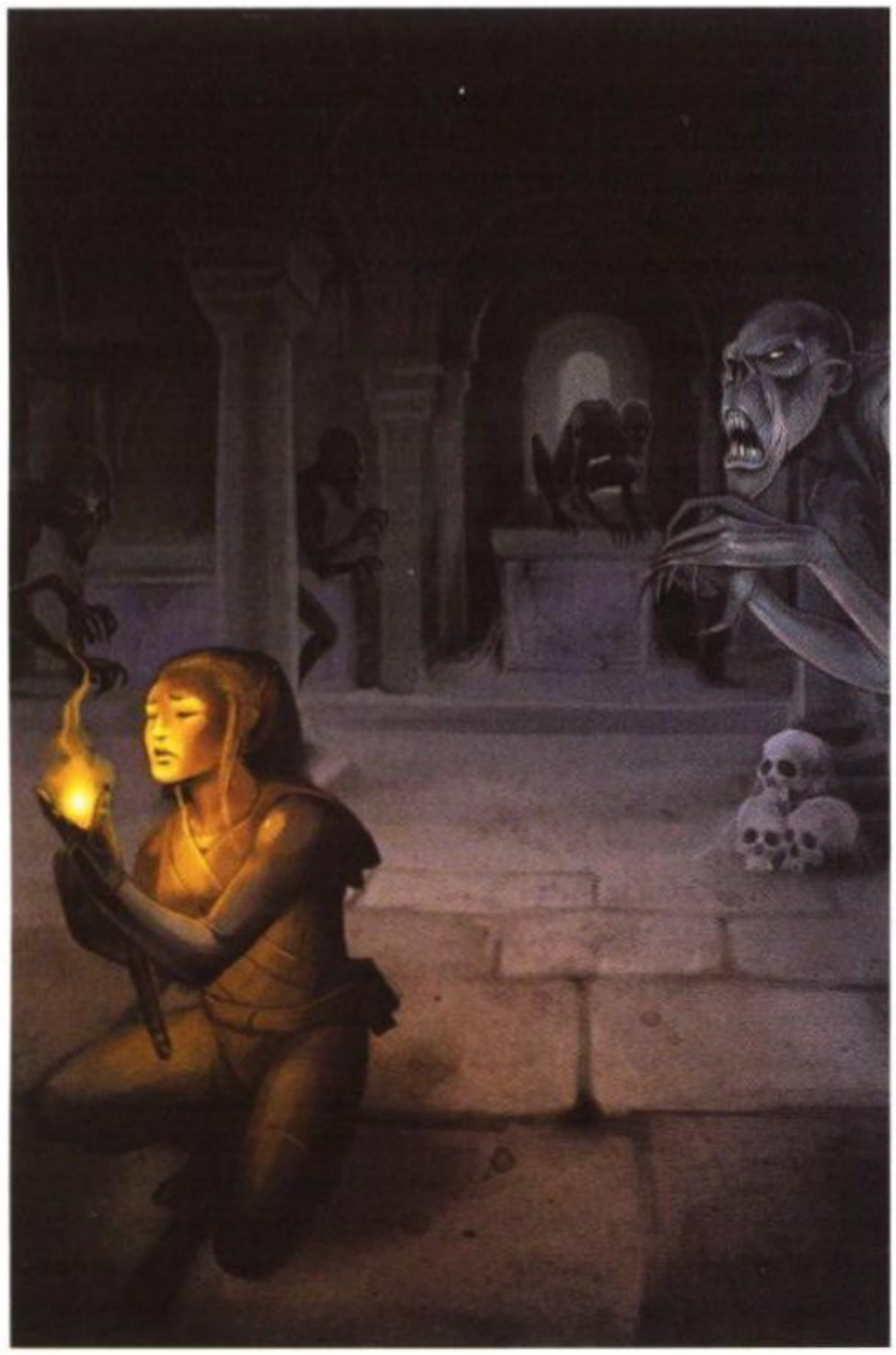
Matériau ou composition	Multiplicateur de points de vie
Très fragile	x 0,25
Fragile/complexe	x 0,5
Renforcé	x 1,5
Papier ou vêtement	x 0,1
Verre ou glace	x 0,25
Cuir ou peau	x 0,5
Bois	aucun
Pierre	x 2
Fer ou acier	x 3
Adamantium	x 5

Immunités et vulnérabilités des objets

En principe, le type d'attaque subi par un objet importe peu : des dégâts restent des dégâts. Il existe cependant quelques exceptions.

Tous les objets sont immunisés contre les dégâts de poison, les dégâts psychiques et les dégâts nécrotiques. Les objets n'ont pas de Volonté et sont immunisés contre les attaques visant cette défense.

Des matériaux inhabituels résistent particulièrement bien à certains types de dégâts. De même, vous pouvez décréter que certains types de dégâts sont très efficaces contre des objets précis, augmentez alors leur vulnérabilité. Par exemple, un voile de mousseline ou un tas de vieux papiers peuvent afficher une vulnérabilité au feu 5, car la moindre étincelle est susceptible de les détruire.



Terrain d'extérieur

Des forêts vierges aux déserts brûlants, vos PJ évolueront dans une grande variété de paysages.

Arbres : les arbres sont un terrain difficile conférant un abri. Les grands arbres constituent même un terrain bloquant.

Broussailles : arbustes, végétation basse et autres buissons constituent un terrain difficile.

Collines : une pente est un terrain difficile, même si une pente douce reste un terrain normal.

Feuilles, feuillage et lianes : les écrans de feuillage ou de lianes confèrent un camouflage si la végétation forme un rideau suffisant pour bloquer la ligne de mire. Ce type de végétation peut aussi entrer dans la catégorie des terrains difficiles si les branches sont larges ou difficilement franchissables.

Glace : les zones recouvertes de glace sont des terrains difficiles. Vous pouvez exiger de vos PJ qu'ils réussissent un test d'Acrobaties pour éviter la chute. Vous trouverez les DD appropriés à la section *Équilibre* de la compétence Acrobaties (cf. page 180 du *Manuel des Joueurs*).

Marais : les marais alternent zones boueuses et bassins peu profonds. Il s'agit de terrains difficiles.

Sable et boue : le sable, les sables mouvants et la boue correspondent à un terrain difficile. En revanche, un sable ou une terre compacts relèvent d'un terrain normal.

Terrain bâti

Les fortifications sont conçues pour repousser les attaques et vous offrent de nombreux choix de terrain.

Archières : les archières se conforment aux règles des meurtrières, si ce n'est qu'elles sont disposées dans les plafonds pour permettre aux archers de faire pleuvoir un déluge de flèches sur les assaillants.

Fenêtres : les fenêtres offrent une ligne de mire et confèrent un abri. On ouvre une fenêtre au prix d'une action mineure et passer par une fenêtre ouverte requiert 1 case de déplacement supplémentaire, à condition que l'embrasure soit en rapport avec la taille de la créature.

Meubles : grimper sur une table ou une chaise coûte 1 case de déplacement supplémentaire, mais en descendre ne coûte rien. Il est également possible de se cacher sous une table et de profiter ainsi d'un abri contre les ennemis qui se tiennent debout.

Meurtrières : les meurtrières sont de petites ouvertures conçues pour offrir une protection aux archers qui tirent. Une meurtrière confère à l'attaquant à distance qui se cache derrière un abri supérieur, tout en lui offrant une vue parfaite sur le champ de bataille. Le tireur détermine l'abri de la cible depuis la case située devant la meurtrière.

Rues : les rues entretenues sont des terrains normaux, mais les nids-de-poule et les sols accidentés des bas-fonds de la ville peuvent les transformer en terrain difficile.

Passerelles : les passerelles étroites sont des terrains difficiles. Vous pouvez demander à vos PJ de réussir un test d'Acrobaties pour éviter la chute. Vous trouverez les DD appropriés sous la section *Équilibre* de la compétence Acrobaties (cf. page 180 du *Manuel des Joueurs*).

EVA WIDERMANN

Éclairage

La plupart des donjons et cavernes disposent d'un minimum d'éclairage, car les monstres qui vivent dans le noir total sont finalement peu nombreux. La table qui suit inclut des sources de lumière naturelles et magiques. Elle complète la table de la page 262 du *Manuel des Joueurs*. Le rayon (en cases), la luminosité et la durée y sont indiqués. Vous pouvez bien évidemment modifier ces paramètres en fonction des spécificités de votre terrain.

Vous trouverez en fin de table la lumière que dégagent les créatures de feu : élémentaires du feu, molosses sataniques ou immoliths, par exemple. Seules les créatures constituées de feu (ce qui comprend la plupart des monstres accompagnés du mot-clé feu) diffusent une telle lumière.

EXEMPLES DE SOURCES D'ÉCLAIRAGE

Source	Rayon	Luminosité	Durée
Bougie	2	faible	1 heure
Torche	5	vive	1 heure
Lanterne	10	vive	8 heures par ½ litre
Feu de camp	10	vive	8 heures
Bâton éclairant	20	vive	4 heures
Champignons phosphorescents	10	faible	continue
Brasero sacrificiel	10	vive	8 heures
Cheminée/four	5	vive	8 heures par plein de combustible
Forge	2	vive	8 heures par plein de combustible
Magma	40	vive	continue
Créature du feu de taille TP	2	vive	continue
Créature du feu de taille P	5	vive	continue
Créature du feu de taille M	10	vive	continue
Créature du feu de taille G	20	vive	continue
Créature du feu de taille TG ou Gig	40	vive	continue

Vision et sens spéciaux

De nombreuses créatures voient bien mieux dans le noir que les humains. Certaines voient même dans l'obscurité. Enfin, d'autres se repèrent grâce à des sens inhabituels ; une ouïe surdéveloppée, une sensibilité aux vibrations et aux déplacements d'air, ou un odorat très fin.

Vision normale : les créatures qui en sont dotées voient normalement dans les zones vivement éclairées. Elles considèrent les zones faiblement éclairées comme légèrement voilées, et les zones d'obscurité comme totalement voilées.

Vision nocturne : les créatures pourvues de celle-ci voient normalement dans les zones vivement ou faiblement éclairées. Les zones plongées dans l'obscurité leur sont totalement voilées.

Vision dans le noir : elle permet de voir normalement, quelles que soient les conditions de luminosité.

Vision aveugle et perception des vibrations : les créatures douées de perception des vibrations ou de vision aveugle ignorent les cases voilées et l'invisibilité, dans les limites de portée de leurs sens. Elles voient donc les créatures qui s'y trouvent. Au-delà, elles s'appuient sur leur vision normale (à moins qu'elles ne soient aveugles).

Exemples de terrains fantastiques

La magie qui règne sur le monde de D&D est à l'origine de terrains fabuleux, qu'il s'agisse d'anciens tunnels condamnés par des toiles d'araignée géante ou cavernes sources d'une énergie élémentaire décuplant l'efficacité des sorts de feu.

Échelon et tests de compétence et de caractéristique : dans les exemples ci-dessous, le terme « par échelon » reflète la progression d'un effet. Multipliez la valeur indiquée par un pour l'échelon héroïque, par deux pour l'échelon parangonique, et par trois pour l'échelon épique. Si un élément de terrain confère un bonus de +1 par échelon aux jets d'attaque, le bonus est de +1 à l'échelon héroïque, +2 à l'échelon parangonique, et +3 à l'échelon épique.

Si les effets des terrains varient, c'est pour rester au niveau des monstres et des PJ dont les bonus à l'attaque et les points de vie augmentent. Ceci contribue à l'équilibre du jeu et permet de garder à l'esprit que les puissances magiques se font plus redoutables dans les endroits d'échelon épique ou parangonique.

Brumes givrantes

Les brumes givrantes se trouvent dans les plus profondes cavernes du lointain nord et dans l'antre des créatures de glace élémentaire. Cette brume blanche et lumineuse se cristallise en une glace épaisse dès qu'une créature ou une quelconque source de chaleur y pénètre. Toute créature entrant dans une case de brumes givrantes subit un malus de -1 en VD, mais peut se débarrasser de ce malus au prix d'une action de mouvement. Les créatures qui sont accompagnées du mot-clé froid sont immunisées contre cet effet.

Cercle sacré

Chaque cercle sacré est dédié à une divinité précise et regorge d'énergie divine. Toute créature ayant le même alignement que la divinité en question bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque lorsqu'elle se tient dans le cercle. Un cercle sacré occupe en général une zone de 3 cases sur 3.

Cristal réfléchissant

Ce cristal crée d'étranges distorsions de l'espace. Toute créature qui se tient sur un cristal réfléchissant peut regarder vers le bas et voir tous les autres espaces occupés par un cristal réfléchissant dans un rayon de 20 cases. Les attaques à distance sont possibles à travers les cristaux réfléchissants, à condition de prendre pour cible une créature placée sur un tel cristal ou une case adjacente. La distance séparant l'attaquant de la cible est de 1 case.

Fontaine de puissance

En raison d'une énergie planaire, de la présence d'un puissant artefact ou de quelque autre facteur, ce terrain décuple l'efficacité de certains types d'attaques. Choisissez un mot-clé de pouvoir, comme feu, charme ou arcanique. Les attaques accompagnées de ce mot-clé bénéficient d'un bonus de +5 aux dégâts par échelon.

Gelée poisseuse

Cette gelée noire et visqueuse d'Outreterre se nourrit d'insectes et de petits rongeurs qu'elle emprisonne avant de les digérer lentement. Cette substance collante ne représente aucune menace pour les créatures plus grandes, mais elle peut les engluer. Les gelées poisseuses constituent des terrains difficiles. Utilisez la table de degré de difficulté par niveau (cf. page 42) pour fixer un DD d'Athlétisme approprié au niveau du PJ qui lui permettra de traverser la gelée. En cas d'échec, il pose les pieds dans la gelée et cesse aussitôt son déplacement.

Herbes crampons

Cette herbe épaisse et dense pousse dans les vastes forêts de Féerie, mais aussi là où la magie de Féerie filtre dans le monde matériel. Une créature qui se retrouve à terre dans une case d'herbes crampons doit réussir un test de Force pour se relever. Utilisez la table de degré de difficulté par niveau (cf. page 42) pour fixer un DD approprié au niveau du PJ.

Illusions

Les illusions peuvent imiter n'importe quel terrain. Les créatures qui se rendent compte de l'illusion n'appliquent aucun de ses effets, alors que ceux qui la considèrent comme réelle réagissent en fonction de sa nature. Utilisez les tests d'Intuition passive des PJ pour déterminer s'ils remarquent que quelque chose ne colle pas, mais n'autorisez pas ces tests de façon systématique. Ce n'est que lorsqu'un aventurier a de bonnes raisons d'avoir des soupçons qu'il peut effectuer un test d'Intuition au prix d'une action mineure pour tenter de percer à jour l'illusion. Utilisez la table de degré de difficulté par niveau (cf. page 42) pour fixer un DD approprié au niveau du PJ, en tenant compte de la difficulté que vous voulez attribuer à l'illusion.

Les illusions n'infligent pas de dégâts réels et le fait d'interagir avec elles suffit parfois à révéler leur véritable nature. Par exemple, un personnage qui s'avance sur une fosse illusoire ne tombe pas et se rend immédiatement compte qu'elle n'existe pas.

Limon des cavernes

Cette fine couche de limon bleu est inoffensive, mais extrêmement glissante. Toute créature qui pénètre dans une case de limon des cavernes doit réussir un test d'Acrobaties sous peine de se retrouver à terre. Utilisez la table de degré de difficulté par niveau (cf. page 42) pour fixer le DD correspondant au niveau du PJ.

Magnétite

Cette étrange roche augmente considérablement le poids des objets. Il s'agit d'un terrain difficile, et les attaques à distance qui les traversent s'accompagnent d'un malus de -2 au jet d'attaque.

Mousse ardente

Cette étrange mousse d'Outreterre constitue un matériau de base très utile pour la fabrication de torches éternelles et de bâtons éclairants. Tout PJ qui se trouve sur une case de mousse ardente subit 5 dégâts supplémentaires pour ce qui est des attaques de feu, ainsi qu'un malus de -4 aux jets de sauvegarde contre les dégâts de feu continus.

Mur illusoire

Un mur illusoire bloque la ligne de mire. Toute créature peut le traverser, mais logiquement, celles qui croient à l'illusion n'ont aucune raison d'essayer. Certains murs illusoires ont les mêmes caractéristiques que les glaces sans tain : ils sont transparents sur une face, ce qui permet de voir les créatures qui se trouvent de l'autre côté, créatures qui croient bien souvent avoir affaire à un vrai mur (bloquant la ligne de mire et semblable à tout autre terrain de ce type).

Nuage de spores

Ces champignons bizarres d'Outreterre sont considérés comme terrain normal, mais dès qu'une créature pénètre sur une case qu'ils occupent, ils projettent un épais nuage de spores. Cette case confère un camouflage (cf. page 281 du *Manuel des Joueurs*) pendant 5 minutes. Il faut attendre 24 heures pour qu'une même case puisse à nouveau projeter un nuage de spores.

Pierre de sang

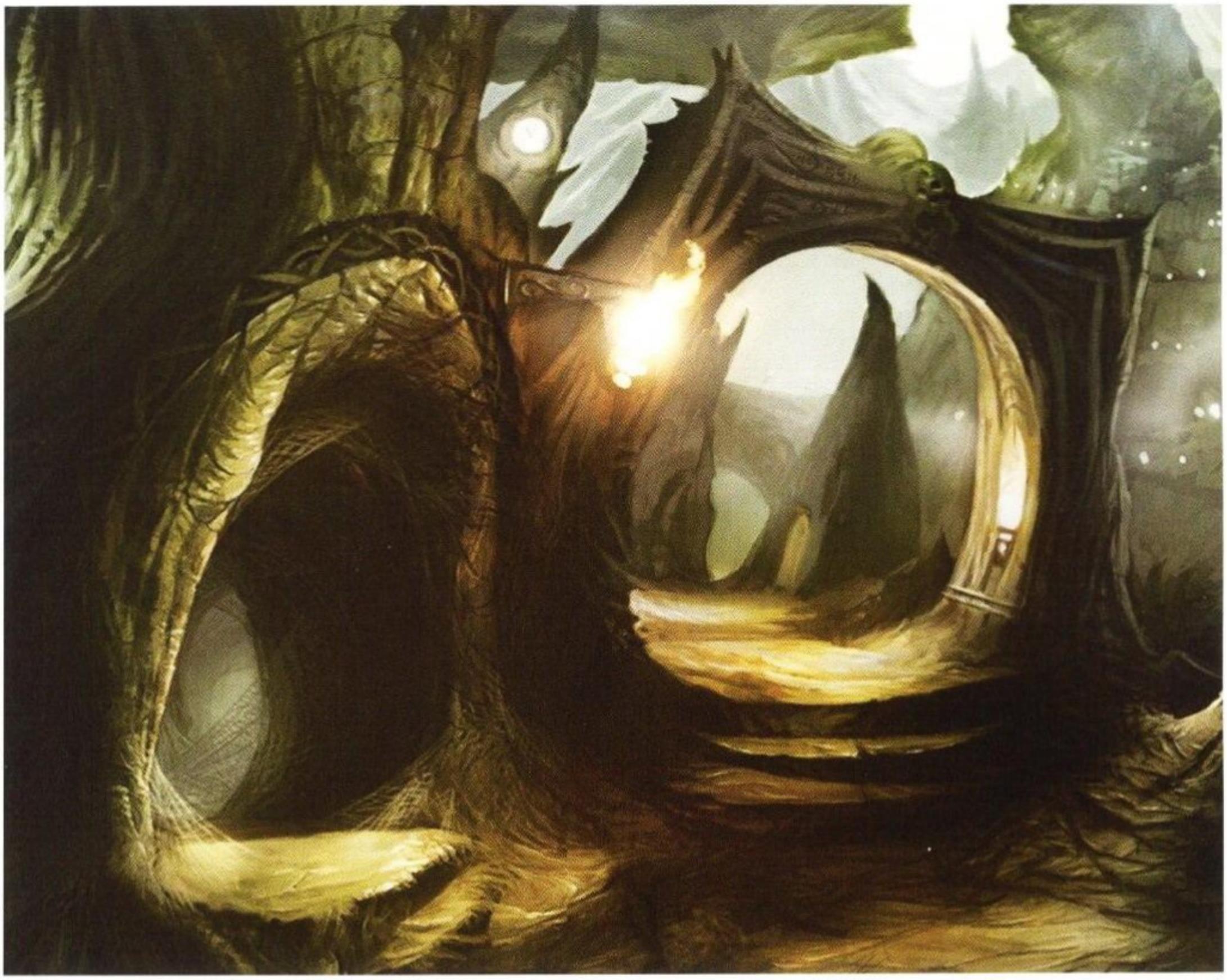
Sites de sacrifices rituels, de massacres importants et autres calamités, les pierres de sang sont hantées par les esprits des morts. Une créature qui se tient dans la même case qu'une pierre de sang réussit un coup critique sur un 19 ou un 20 naturels au dé.

Pilier de vie

Ce grand pilier de pierre est imprégné d'énergie vitale. Toute créature qui débute son tour de jeu sur une case adjacente regagne 5 points de vie par échelon.

Rampe

Les rampes sont recouvertes d'une substance glissante destinée à expédier les PJ les quatre fers en l'air, avec un petit voyage en prime. Une rampe est un terrain difficile. Tout aventurier y pénétrant doit effectuer un test d'Acrobaties. Utilisez la table de degré de difficulté par niveau (cf. page 42) pour fixer un DD approprié au niveau du PJ. En cas d'échec, ce dernier file immédiatement jusqu'au bout de la rampe, se retrouve à terre et termine son déplacement.



Téléporteurs

Les téléporteurs sont des portails magiques qui conduisent les PJ d'un endroit à un autre en un claquement de doigts. Toute créature qui pénètre dans un tel espace se retrouve immédiatement sur la case de destination du téléporteur. Cette dernière peut fort bien être un autre téléporteur permettant les aller-retour. Dans ce cas, la créature téléportée est automatiquement déplacée sur une case adjacente.

Toiles d'araignée

Les toiles d'araignée géante constituent un terrain difficile. Tout PJ qui s'aventure dans une telle toile doit réussir un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme sous peine d'être immobilisé. Les créatures piégées peuvent se libérer seules en recourant à l'action d'évasion. Utilisez la table de degré de difficulté par niveau (cf. page 42) pour fixer un DD approprié au niveau du PJ. Les toiles d'araignée confèrent également un camouflage.

Tornade et tourbillon

Les tornades et tourbillons se forment dans des zones regorgeant d'énergie élémentaire (le plus souvent dans l'air et dans l'eau, respectivement). Les courants créés par un tel phénomène entraînent les créatures dans leur sillage, ce qui constitue un effet de glissement. Toute créature qui y pénètre se déplace selon la puissance des courants, aussi bien en termes de distance que de direction. La victime peut lutter en utilisant des cases de déplacement pour réduire la distance de glissement. Seule une case de tornade ou tourbillon peut affecter une même créature à la fois. Si le vent la fait glisser jusqu'à une autre case de tornade, cette dernière ne l'affecte pas. Le phénomène peut aussi déplacer les créatures vers le haut. Une créature qui termine son tour de jeu hors d'une case de tornade et dans les airs retombe au sol (du moins, si elle ne vole pas ; cf. *Vol*, page 47).

BRIAN HALAN

CHAPITRE 5

Rencontres sans combat

Les parties de D&D ne se résument pas à une suite sans fin de combats. D'autres défis sont là pour mettre du piquant et de la diversité aux aventures. Parfois, ils sont combinés à des rencontres avec combat, créant des situations stratégiques particulièrement intéressantes. D'autres fois, une rencontre tourne exclusivement autour des compétences des PJ et des interactions sociales. Ce chapitre va vous expliquer comment concevoir et maîtriser des rencontres incluant des défis de compétences, casse-tête, pièges et dangers.

Vous y trouverez les sections suivantes :

- **Défis de compétences :** lorsque les PJ effectuent des tests de compétence en réponse à une série de circonstances variables et que la réussite ou l'échec est incertain, ils participent à un défi de compétences. Explorer la jungle à la recherche d'un temple secret ou persuader le duc d'envoyer de l'aide pour défendre le col peuvent être des rencontres associées à des défis de compétences. Vous apprendrez à gérer les défis de compétences, à créer les vôtres en suivant nos recommandations et à les combiner avec des rencontres avec combat pour créer des aventures mémorables.
- **Casse-tête :** certaines aventures de D&D proposent des casse-tête. Certains MD pensent que ces énigmes devraient éprouver les PJ et les voient comme une autre forme de défi de compétences. D'autres considèrent les casse-tête comme de véritables défis pour les joueurs et apprécient la variété et l'approche directe des mystères que l'on peut résoudre seul ou en groupe. Vous pouvez donc utiliser les casse-tête à votre guise à votre table.
- **Pièges et dangers :** les pièges et les dangers sont des menaces inanimées visant le corps ou l'esprit. Ils ont un rôle similaire aux monstres et constituent une rencontre à eux seuls. Cette section, vous apprendra à en tirer le meilleur parti pour étoffer vos aventures, exemples à l'appui.





DÉFIS DE COMPÉTENCES

Une audience avec le duc, des glyphes étranges dans une salle cachée, trouver son chemin dans la forêt de Noire-Lumière ; tout ceci constitue des défis de compétences pour les aventuriers et leurs joueurs. La différence entre un défi de combat et un défi de compétences n'est pas la présence ou l'absence de risques physiques, de jets d'attaque et de jets de dégâts ou l'utilisation de pouvoirs. La différence dépend de la façon dont la rencontre traite les actions des PJ.

Les défis de compétences peuvent monopoliser toute l'action d'une rencontre ou n'être qu'une partie d'une rencontre avec combat visant à ajouter un peu de variété et un sentiment d'urgence à l'action.

Les bases

Pour remporter un défi de compétences, les PJ effectuent des tests de compétence en tentant d'accumuler un certain nombre de succès avant que le nombre de leurs d'échecs soit trop élevé.

Exemple : les PJ cherchent un temple dans une jungle très dense. Ils le trouvent s'ils obtiennent six succès. Cependant, s'ils cumulent trois échecs avant cela, ils se perdent définitivement dans la nature.

Conception de défis de compétences

Peut-être plus que les autres types de rencontres, un défi de compétences est défini par sa place dans l'aventure. Les PJ peuvent combattre un groupe de cinq répugnards dans quasiment n'importe quel scénario de niveaux 8 à 10, mais un défi de compétences consistant à démasquer le doppelganger se dissimulant à la cour du baron est directement relié à l'aventure et à la campagne.

Suivez ces étapes si vous souhaitez concevoir des défis de compétences pour vos aventures.

1re étape : but et contexte

Quel est le but du défi ? Où a-t-il lieu ? Qui implique-t-il ? Est-ce un défi isolé ou fait-il partie d'une rencontre avec combat ?

Définissez le but du défi et les obstacles que les PJ devront franchir pour le réaliser. Le but doit être lié à l'intrigue du scénario. La réussite du défi doit être importante pour l'aventure, mais pas essentielle. En effet, vous ne voulez sans doute pas qu'une série de jets malchanceux mène la partie dans un cul-de-sac. Au pire, un échec peut obliger les personnages à faire un long détour, créant ainsi une nouvelle portion de l'aventure.

Portez autant d'attention au cadre du défi de compétences que vous le faites pour le reste du scénario. Vous n'aurez sans doute pas besoin d'une carte détaillée pleine de terrains spéciaux pour un défi de compétences, mais un cadre remarquable contribue à l'ambiance d'une rencontre.

Si le défi comprend une interaction quelconque avec des PNJ, détaillez également ces derniers. Dans des rencontres sociales complexes, gardez à l'esprit une image claire des motivations, buts et intérêts des protagonistes impliqués afin de les relier aux tests de compétence des PJ.

Un défi de compétences peut constituer une rencontre à lui seul, ou être combiné à des monstres au sein d'une rencontre avec combat.

2e étape : niveau et complexité

Quel est le niveau du défi ? Et quelle est sa complexité ?

Choisissez une complexité, de 1 à 5 (1 étant simple et 5 complexe).

COMPLEXITÉ DES DÉFIS DE COMPÉTENCES

Complexité	Succès	Échecs
1	4	2
2	6	3
3	8	4
4	10	5
5	12	6

Le niveau et la complexité déterminent la difficulté du défi pour les PJ. Le premier fixe le DD des tests de compétence joués, tandis que la seconde indique le nombre de succès que doivent accumuler les aventuriers pour remporter le défi. Plus un défi est complexe, plus il faut jouer de tests de compétence et plus il faut en réussir pour l'emporter.

Fixez la complexité en fonction de l'importance que vous souhaitez donner au défi. Si vous estimez qu'il aura le même poids qu'une rencontre avec combat, une complexité de 5 est justifiée. Un défi de cette complexité demande entre 12 et 18 tests en tout pour être résolu et, en cas de réussite, les PJ devraient gagner autant d'expérience que pour une rencontre avec combat du même niveau (comme s'ils avaient affronté cinq monstres du niveau du défi). Pour des défis plus rapides, moins importants, ou qui font partie d'une rencontre avec combat, fixez une complexité moins élevée. (Dites-vous que chaque point de complexité équivaut à un monstre du niveau du défi.)

Fixez un niveau pour le défi et les DD des tests de compétence. Comme point de départ, prenez un niveau égal à celui du groupe et utilisez des DD moyens pour les tests de compétence (cf. la table de degré de difficulté et dégâts par niveau, page 42).

EST-CE UN DÉFI ?

Tous les tests de compétence ne font pas partie d'un défi. Quand passer un obstacle ne nécessite qu'un jet de dé, ce n'est pas un défi. Un test de Diplomatie visant à marchander avec un commerçant, un test d'Athlétisme permettant de sortir d'une fosse, ou un test de Religion visant à deviner quel tome sacré contient la parabole ; rien de tout ceci ne constitue un défi de compétences.

Si vous utilisez des DD faciles, réduisez d'un point le niveau du défi. En revanche, si vous utilisez des DD difficiles, augmentez-le de deux points. Vous pouvez également ajuster le niveau du défi en réduisant le nombre d'échecs y mettant fin. Réduire ces derniers de moitié augmente le niveau du défi de deux points. (Vous pouvez parfaitement mêler différents DD dans un même défi, comme indiqué page 74).

Exemple : un défi d'une complexité de 3 s'appuyant sur des DD difficiles et réduisant le nombre d'échecs maximum de moitié augmente le niveau du défi de compétences de quatre points.

3E ÉTAPE : LES COMPÉTENCES

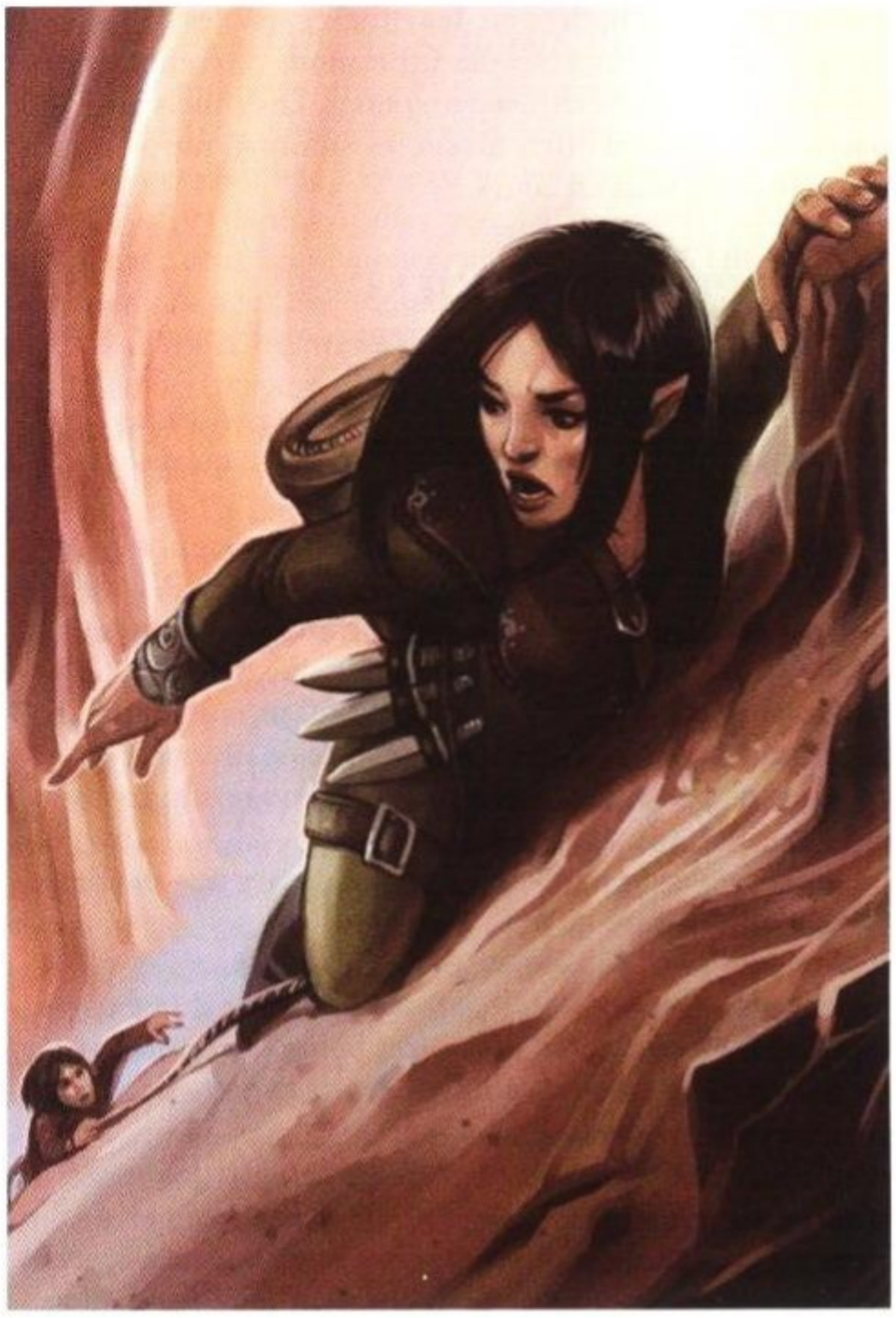
Quelles compétences contribuent naturellement à la résolution du défi ? Comment les PJ peuvent-ils les utiliser ?

Certaines compétences mènent directement à la solution du problème posé par le défi. Elles doivent donc en être les compétences principales. Réfléchissez bien aux compétences que vous choisissez, en vous rappelant que votre but est que tous les joueurs participent à l'action. Vous savez quelles compétences possèdent les PJ, alors faites attention à inclure une occasion pour chacun de briller. En général, il est sage d'avoir une bonne sélection de compétences sociales (Bluff, Diplomatie), de connaissances (Arcanes, Nature) et physiques (Athlétisme, Acrobaties) dans le défi, qu'il s'agisse de compétences principales ou secondaires. Des compétences générales de ce type jouent sur les forces de la plupart des aventuriers.

Commencez par une liste des compétences principales, puis réfléchissez à ce qu'un personnage pourrait faire à l'aide de chacune. Il est inutile de dresser une liste exhaustive, mais essayez de définir des catégories d'actions possibles. Parfois, les PJ décideront de faire exactement ce que vous aviez prévu, mais souvent, vous devrez écouter ce qu'un joueur souhaite faire et trouver l'action la plus proche dans vos notes.

Quand vient le tour d'un joueur lors d'un défi, laissez-le utiliser la compétence de son choix. N'importe quelle compétence secondaire convient tant que lui ou vous trouvez un moyen d'employer celle-ci dans le défi. Cependant, si un joueur veut utiliser une compétence que vous n'avez pas identifiée comme une compétence principale du défi, le DD du test sera difficile. La compétence peut être avantageuse d'une façon inattendue, mais avec des risques plus élevés. De plus, une compétence secondaire ne peut jamais être utilisée par un personnage plus d'une fois dans un défi.

Gardez bien en tête que les joueurs arriveront toujours à vous surprendre. Soyez souple et imaginez les récompenses et sanctions découlant de leurs actions improvisées. Souvenez-vous que tout n'a pas à être en lien direct avec le défi. Des avantages annexes ou sans lien, comme se faire des alliés inattendus à la cour du duc ou trouver un petit trésor oublié, sont aussi amusants.



4E ÉTAPE : AUTRES CIRCONSTANCES

Quelles autres circonstances s'appliquent au défi ? Les mercenaires ogres réclament-ils un paiement toutes les 10 minutes de négociation ? Y a-t-il un champ d'absorption d'énergie dans le Labyrinthe des Ombres qui impose des malus croissants pendant l'intrusion des PJ ? Ces circonstances peuvent créer un sentiment d'urgence sur un défi de compétences ou constituer une partie de la sanction en cas d'échec.

Si vous mettez un coût financier sur le défi, comme dans l'exemple des mercenaires ogres, essayez de le compenser par le trésor qu'obtiendront les aventuriers s'ils l'emportent. S'ils échouent, ce prix sera une partie de leur pénalité.

Vous devez aussi penser aux options auxquelles les PJ pourraient songer et à la façon dont elles influenceraient le déroulement du défi. Les personnages peuvent avoir accès

AJOUTER UN DÉFI DE COMPÉTENCES À UNE RENCONTRE AVEC COMBAT

Vous pouvez aussi ajouter un défi de compétences à une rencontre avec combat. Considérez-la comme un monstre pour déterminer le niveau de défi correct. Par exemple, combinez trois monstres normaux de niveau 7 avec un piège de niveau 7 d'une complexité de 2 et vous obtiendrez une rencontre avec combat de niveau 7. Pendant qu'une partie du groupe s'occupe des monstres, le reste essaye de surmonter le piège à l'aide de tests de compétence avant que les murs de la salle se referment et écrasent tout le monde.

IVA WIDERMANN

à des pouvoirs utilitaires ou des rituels capables de les aider et pouvant autoriser des utilisations de compétences inhabituelles, peut-être avec un bonus. Les rituels en particulier peuvent offrir un succès automatique ou retirer des échecs du total en cours.

5E ÉTAPE : CONSÉQUENCES

Que se passe-t-il si les PJ réussissent complètement le défi ? Et s'ils échouent ?

À la fin du défi de compétences, récompensez-les (avec des éléments spécifiques au défi, ainsi qu'avec des px) ou décidez des sanctions de leur échec.

La complexité d'un défi de compétences, combiné à son niveau, définit sa valeur en points d'expérience. Un défi de compétences vaut autant de px qu'un monstre standard de son niveau multiplié par sa complexité. Ainsi, un défi de niveau 7 et de complexité 1 vaut 300 px (autant qu'un monstre de niveau 7), tandis qu'un défi de niveau 7 et de complexité 5 vaut 1 500 px (autant qu'une rencontre avec combat de niveau 7 pour 5 PJ).

Vous pouvez également décider d'allouer une partie du trésor de l'aventure au défi.

En plus de ces récompenses de base, le succès des PJ doit avoir un impact significatif sur l'intrigue du scénario. Des récompenses supplémentaires pourraient prendre la forme d'informations, d'indices et de faveurs, ou simplement faire avancer l'histoire.

Si les aventuriers ratent le défi, le scénario doit tout de même avancer, mais dans une autre direction et éventuellement par un chemin plus long et plus dangereux. Vous pouvez y penser comme à une salle dans un donjon. Si les PJ n'arrivent pas à vaincre le dragon dans cette pièce, ils ne gagnent pas d'expérience pour l'avoir tué ni le trésor qu'il garde, et ils ne peuvent pas franchir la porte située de l'autre côté de la pièce. Ils ont encore une chance d'arriver à la salle de l'autre côté de la porte, mais en prenant un chemin différent et pénible. De la même façon, échouer à un défi de compétences envoie les PJ sur un chemin différent dans l'aventure, mais ne les perd pas totalement.

De plus, rater un défi de compétences peut rendre certaines rencontres futures plus difficiles. Le baron offensé pourrait mettre des bâtons dans les roues des personnages ou, désormais au courant de leurs plans, renforcer ses défenses.

GESTION D'UN DÉFI DE COMPÉTENCES

Commencez par décrire la situation et définir le défi. En fin de compte, un défi n'est pas très différent d'une rencontre avec combat (cf. Chapitre 3). Vous décrivez l'environnement, écoutez les réponses des joueurs, les laissez effectuer leurs tests de compétence, et narrez le résultat. La description du défi de compétences souligne les compétences utiles et les résultats de leur utilisation.

Déterminez l'initiative pour établir un ordre de jeu pour le défi de compétences. S'il fait partie d'une rencontre avec combat, incorporez-le dans l'ordre comme vous le feriez pour un monstre.

Dans une telle rencontre, chaque PJ doit effectuer des tests de compétence qui contribuent au succès ou à l'échec de la rencontre. Les aventuriers doivent effectuer un test à leur tour de jeu en utilisant l'une des compétences principales (généralement avec un DD moyen) ou une compétence différente, s'ils trouvent un prétexte qui justifie son utilité (avec un DD difficile). Une compétence secondaire ne peut être utilisée qu'une seule fois par un même personnage. Les PJ peuvent aussi décider, si c'est possible, de coopérer avec un autre personnage (cf. *Tests de compétence de groupe*, ci-après).

Parfois, un joueur vous dira : « Je veux faire un test de Diplomatie pour convaincre le duc qu'il est dans son intérêt de nous aider. » C'est parfait, le joueur vous dit ce qu'il fait et quelle compétence il utilise. Parfois, un joueur dira simplement : « Je veux faire un test de Diplomatie. » Dans ce cas, demandez-lui plus d'informations sur la façon dont son personnage utilise cette compétence. D'autres joueurs peuvent faire le contraire et dire : « Je veux faire peur au duc pour qu'il nous aide. » C'est alors à vous de décider de quelle compétence il se sert et de demander le test approprié.

N'hésitez pas à vous servir de la règle du « meilleur ami du MD » pour récompenser une utilisation particulièrement imaginative d'une compétence (ou au contraire pour la sanctionner) en donnant au PJ un bonus de +2 ou un malus de -2 au test. Ensuite, décrivez les conséquences de la tentative en fonction de son succès ou de son échec, puis passez au joueur suivant.

TESTS DE COMPÉTENCE DE GROUPE

Un défi de compétences peut nécessiter un test de compétence de groupe. Lorsque le groupe escalade une falaise, tout le monde doit effectuer un test d'Athlétisme pour monter. Dans ce cas, autorisez un PJ à être le grimpeur de tête. Ce dernier effectue le test pour gagner un succès ou un échec. Les autres réalisent des tests pour l'assister, ce qui revient à l'aider, mais leurs tests ne génèrent ni succès ni échec pour le défi. Chaque allié obtenant un résultat de 10 ou plus confère un bonus de +2 au test du grimpeur de tête (jusqu'à un bonus maximum de +8).

INFORMER LES JOUEURS

Dans une rencontre avec combat, les joueurs ont généralement beaucoup d'informations sur la façon de surmonter le défi. Ils savent que les monstres possèdent des défenses et des points de vie, et que tout le monde agit dans l'ordre d'initiative. De plus, ils savent exactement ce qui se passe quand leurs attaques touchent, et après quelques rounds, ils ont une bonne idée de la chance que leurs attaques ont de réussir.

TESTS OPPOSÉS

Dans un souci de rapidité et de simplicité, les défis de compétences ne recourent qu'à des tests contre des DD fixes. Les opposer à des résultats de tests de compétence ajoute trop d'incertitude dans le système.

Si vous voulez prendre en compte les tests des adversaires dans les défis de compétences, utilisez leurs tests passifs (10 + bonus de base aux tests de compétence). Les compétences le plus souvent utilisées de cette façon sont Intuition et Perception.

Mais un défi de compétences est une tout autre histoire. Quand les PJ sont en expédition en Outreterre à la recherche des ruines de la forteresse naine de Gozar-Duun, ils ne savent pas nécessairement comment le jeu juge leurs recherches. Ils ne savent donc pas ce que les succès leur apportent, avant que vous ne leur disiez.

Vous ne pouvez pas commencer un défi de compétences tant que les PJ ne savent pas quel rôle ils vont y jouer, ce qui revient à leur donner quelques compétences pour débuter. Cela peut être aussi simple que : « Vous utiliserez Athlétisme pour escalader la falaise, mais je vous préviens qu'un test raté peut faire tomber des rochers sur vos camarades situés en dessous de vous. » Si les PJ essayent de s'introduire dans le collège des magiciens, dites aux joueurs : « Vos déguisements magiques, la compétence Bluff et votre connaissance de l'aspect académique de la magie, en d'autres termes la compétence Arcanes, seront les clés de ce défi. »

Plusieurs compétences pour impliquer plusieurs PJ

Impliquez plusieurs aventuriers en élargissant l'éventail de compétences. D'une certaine façon, il est logique qu'un personnage formé en Diplomatie se charge de toutes les négociations, mais ce n'est pas plus amusant que si un seul PJ faisait tous les combats. Mieux vaut que plusieurs compétences servent dans le cadre du défi, de même qu'un magicien et un voleur sont importants en combat. Au cours d'un défi de compétences, tous les aventuriers ont quelque chose à faire et personne ne s'ennuie. Que ce soit l'utilisation d'une compétence principale ou secondaire, ou qu'un PJ coopère pour en aider un autre à effectuer un test, tout le groupe participe au défi.

Comme toujours, donnez aux joueurs les informations dont ils ont besoin pour faire des choix raisonnés. Dites clairement quelles compétences sont utiles. Les joueurs n'ont pas à avoir une liste complète des compétences susceptibles de produire des succès dès le départ, mais ils doivent en connaître quelques-unes.

Et assurez-vous de leur dire quand le résultat d'un test génère un succès ou un échec. Si les joueurs ne savent pas s'ils se débrouillent bien ou mal, ils ne sauront pas quoi faire. Vous ne les impliquerez pas s'ils ne savent pas comme interagir avec le défi.

Interrompre un défi de compétences

La plupart du temps, les défis de compétences se terminent relativement vite. Cependant, pour les défis de compétences à plus long terme, coupez l'action si nécessaire, en gardant une trace des succès et des échecs. Par exemple, on peut imaginer un défi de compétences exigeant un test une fois par heure, par jour, par semaine ou plus encore. Parfois, des succès ou échecs dans les rencontres séparant deux tests peuvent entrainer des succès ou échecs dans un défi de compétences en cours. Quand des assassins frappent au beau milieu de négociations, les vaincre peut avoir pour effet d'impressionner le duc et de gagner un succès ou deux dans le défi de compétences.

Récompenser les bonnes idées

Les joueurs qui pensent sont des joueurs impliqués. Lors d'un défi de compétences, ils trouveront le moyen d'utiliser des compétences auxquelles vous n'aviez pas pensé. Essayez de ne pas dire non. Laissez-les effectuer un test avec cette compétence, mais avec un DD difficile ou seulement pour une tentative. Cela encourage les joueurs à réfléchir plus en profondeur sur le défi et les implique davantage en rendant plus de compétences utiles.

Néanmoins, il est particulièrement important de s'assurer que ces tests sont justifiés par des actions ayant un sens dans l'aventure et la situation. Si un joueur demande s'il peut utiliser Diplomatie, interrogez-le sur ce que son personnage fait exactement avec cette compétence pour aider le groupe à survivre dans le désert de sable inhabité où il se trouve. Ne dites pas non trop souvent, mais ne dites pas oui si cela n'a aucun sens dans le cadre du défi.

Exemple : le prêtre veut savoir si la compétence Religion peut lui donner une idée de l'endroit où les adorateurs auraient pu construire leur temple. S'il atteint un DD difficile, il est certain que les adorateurs auront construit leur temple près d'une rivière. Le guerrier veut grimper à un arbre avec Athlétisme pour avoir un bon point de vue sur la forêt environnante, pensant qu'une trouée dans les arbres pourrait indiquer la présence d'une rivière. C'est un test au DD facile. Une fois que les PJ ont utilisé les compétences de cette façon, ils ne peuvent plus s'en servir ; Religion et Athlétisme, dans ce cas, ne peuvent générer qu'un succès dans ce défi.

Tests de compétence

Les défis de compétences exigent que les joueurs fassent des jets de dé à des moments précis. Demandez ces tests en fonction du rythme de la partie et de la nature du défi. Cela peut être une fois par round, pendant leur tour de jeu, lors d'un repos court ou prolongé, ou à une autre fréquence déterminée par le défi.

En règle générale, les tests de compétence comptent pour des succès ou des échecs dans le cadre du défi, mais parfois l'utilisation spécifique d'une certaine compétence ne fournit qu'un avantage (ou un malus) mineur.

Exemples : alors qu'ils suivent une piste dans la jungle, tous les PJ doivent effectuer un test d'Endurance après chaque repos prolongé pour rester en forme. Ceux qui échouent perdent une récupération jusqu'à la fin du défi, mais le groupe n'accumule pas d'échecs pour ces tests.

Au milieu d'une négociation tendue avec le duc, le commandant du fort interrompt les PJ en les reprenant sur un point d'étiquette. Un test de Diplomatie réussi ne compte pas comme un succès dans le total du défi, mais il pourrait conférer un bonus pour le prochain test de négociation avec le duc ou offrir une petite faveur du commandant.

Les rencontres ont des conséquences

Les défis de compétences ont des conséquences, positives et négatives, au même titre que le combat. Quand les PJ surmontent un tel défi, ils reçoivent les mêmes récompenses que lorsqu'ils tuent des monstres

en combat, c'est-à-dire de l'expérience et peut-être des trésors. Les conséquences d'une défaite totale sont évidentes : pas de px et pas de trésor.

Réussir ou rater un défi de compétences a également une influence sur la suite de l'aventure. Les aventuriers localisent le temple et commencent à l'explorer ou ils se perdent et doivent trouver de l'aide. Néanmoins, dans les deux cas, l'aventure continue. S'ils ont réussi, il n'y a pas de problème, mais ne tombez pas dans le piège de rendre la progression dépendante d'un défi de compétences. Un échec doit introduire des complications plutôt que de mettre un terme à l'aventure. Si les PJ se perdent dans la jungle, cela mène à de nouveaux défis, pas à la fin de la partie.

Exemple de défis de compétences

Les modèles de défis de compétences donnés ci-après vont vous servir de base pour introduire ce concept dans vos propres aventures. Leur niveau et leur complexité ne sont que des suggestions ; ajustez-les pour satisfaire aux besoins de votre aventure.

La négociation

Le duc est assis au bout de la table de banquet. D'un geste de la main qui tient son verre de vin, il vous invite à vous asseoir : « On me dit que vous avez des nouvelles des terres frontalières... »

Ce défi de compétences couvre les tentatives visant à obtenir les faveurs ou l'assistance d'un responsable local ou de quelque autre détenteur de l'autorité. Le défi peut se limiter à une conversation de quelques minutes ou s'étendre sur plusieurs journées tandis que les PJ se démènent pour obtenir les faveurs du PNJ.

Mise en place : pour que le PNJ les aide, les PJ doivent le convaincre qu'ils sont dignes de confiance et que leur cause le concerne d'une façon ou d'une autre.

Niveau : égal à celui du groupe.

Complexité : 3 (nécessite 8 succès avant 4 échecs)

Compétences principales : Bluff, Diplomatie, Intuition.

Bluff (DD moyens) : vous essayez d'encourager le PNJ à collaborer à votre quête sous de faux prétextes. À l'aide de cette compétence, les PJ peuvent coopérer pour aider le personnage de tête.

Diplomatie (DD moyens) : vous suppliez le PNJ de vous prêter assistance dans votre quête. Le premier succès obtenu avec cette compétence permet d'utiliser la compétence Histoire (le PNJ mentionne un événement du passé ayant une signification particulière à ses yeux).

Intuition (DD moyens) : vous partagez les sentiments du PNJ et employez ces informations pour le pousser à vous aider. Le premier succès obtenu avec cette compétence révèle que l'utilisation d'Intimidation sera vouée à l'échec.

Histoire (DD faciles) : vous faites une remarque pertinente sur l'événement important du passé du PNJ. Cette option n'est disponible que lorsqu'un PJ a obtenu un succès avec Diplomatie, et elle ne peut être utilisée qu'une fois de cette façon durant le défi.

Intimidation : le PNJ refuse de se laisser intimider par les PJ. Chaque utilisation de cette compétence est un échec.

Réussite : le PNJ accepte de fournir une aide raisonnable aux PJ. Cela peut comprendre des trésors.

Échec : les PJ doivent agir sans l'aide du PNJ. Ils rencontrent davantage d'ennuis, qui peuvent venir du PNJ en colère ou hostile.

Exemple en jeu

L'ordre d'initiative pour ce défi de compétences est le suivant : Jarret (20), Kathra (17), Élias (12), Baredd (8) et Uldar (3). Le duc (joué par le MD) n'effectue pas de test de compétence ; il réagit aux actions des PJ dans le round.

Round 1

Jarret : je vais essayer la diplomatie pour commencer. Mon bon duc, si vous répondez favorablement à notre requête, non seulement cela nous aidera dans notre quête, mais cela protégera également votre duché contre les ravages de la horde gobeline pour une saison au bas mot. Sans doute serez-vous sensible à cela. *(Il effectue un test de Diplomatie et obtient un succès.)*

Duc : hum, bien dit. Je me souviens de la bataille de la colline au Troussequin. Une sale histoire *(Le MD informe les joueurs que la compétence Histoire peut maintenant être utile dans ce défi.)*

Kathra : je suis formée en Histoire ! Je fais un test d'Histoire pour voir ce que je sais sur cette bataille. *(Elle effectue un test d'Histoire et obtient un succès.)*

MD : tu sais que le duc a combattu à la bataille de la colline au Troussequin avant d'être élevé à son rang actuel. Ça a été un terrible affrontement entre les gens du duché et une horde de gobelins venue des montagnes. Le duché l'a emporté de justesse, en grande partie grâce aux actions du duc.

Kathra : bien, alors je dis au duc que je me souviens bien du récit de cette bataille, et comment il a combattu vaillamment contre les gobelins pour sauver le duché. Aidez-nous aujourd'hui et cette bataille ne se répétera pas !

Duc : j'entends bien. Continuez. *(Le MD dit que la réponse de Kathra se traduit par un bonus de +2 au test d'Élias.)*

Pourquoi des récupérations ?

La pénalité encourue pour l'échec d'un test de compétence est parfois la perte d'une récupération. Cela peut simuler le fait qu'un voyage éreintant en terrain hostile sape la vitalité des PJ, auquel cas les récupérations ne reviennent que quand le groupe atteint un environnement plus hospitalier. Parfois, la perte d'une récupération est juste un raccourci équivalent à des dégâts. L'aventurier se blesse, mais comme il n'est pas en combat, il peut dépenser une récupération pour retrouver ses points de vie perdus. Si la rencontre passe subitement à un combat sans pause pour un repos court, vous pouvez véritablement faire perdre des points de vie.

Élias : j'ai un bonus de +2 ? Super ! Je vais l'utiliser pour un bluff bien placé. Monsieur le duc, je sais de source sûre que le chef des gobelins lève une armée en ce moment même. Si nous n'entrons pas dans la montagne pour disperser cette armée, les gobelins submergeront le duché avant la prochaine lune ! *(Il effectue un test de Bluff accompagné d'un bonus de +2 et obtient un succès.)*

Duc : une armée ? Je ne resterai pas sans rien faire à laisser l'histoire se répéter. Néanmoins, vous demandez beaucoup...

Baredd : assez de bla-bla ! Place à l'action ! J'essaye d'intimider le duc. Écoutez, duc, les gobelins sont le cadet de vos soucis. Acceptez nos demandes, ou nous devrons prendre ce dont nous avons besoin. *(Il effectue un test d'Intimidation, sans savoir que cette action est un échec automatique.)*

Duc : comment osez-vous ! Je ne me laisserai pas intimider de cette façon.

Uldar : holà ! Tout le monde se calme. Nous sommes entre amis. Je sympathise avec votre désir de protéger votre peuple, monsieur le duc, et je vous assure que nous partageons vos buts. Mais pour cela, nous avons vraiment besoin de votre aide. *(Il effectue un test d'Intuition et obtient un succès.)*

Duc : oui, bien, mais je n'apprécie guère les menaces et l'intimidation. *(Le MD explique en aparté que ces tentatives se soldent toujours par un échec.)* Si nous sommes d'accord, nous pouvons continuer.

À la fin du round, les PJ ont obtenu 4 succès et 1 échec. Le défi de compétences continue.

Le témoignage des défunts

Les os craquent tandis que le cadavre tremble et inspire. D'une voie rauque, il dit : « Qui me réveille de mon sommeil éternel au risque d'encourir mon courroux ? Laissez-moi en paix ou vous en subirez les conséquences. »

Après avoir invoqué le rituel Communication avec les morts, les PJ doivent convaincre un cadavre réticent de partager son savoir. Il refuse d'être contraint par le pouvoir du rituel, du moins pas sans un minimum de persuasion. Cela prend la forme d'une conversation d'une dizaine de minutes. Si les aventuriers remportent le défi, le cadavre répond aux questions qu'ils lui posent, allant même jusqu'à leur accorder une question supplémentaire. Si les PJ échouent, le cadavre reste silencieux et sa colère persistante rend la prochaine rencontre avec des morts-vivants plus dangereuse qu'elle ne l'aurait été sans cela.

Avec quelques changements, vous pouvez employer ce défi pour d'autres rituels permettant de glaner des connaissances ou des informations.

Mise en place : pour apprendre ce que sait le cadavre, les PJ doivent lui donner une raison de les aider.

Niveau : égal à celui du groupe.

Complexité : 2 (nécessite 6 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Bluff, Diplomatie, Histoire, Intuition.

Bluff (DD moyens) : vous suggérez à tort que vous êtes lié au cadavre, que ce soit par la famille, la religion, les buts ou autre chose. Si le cadavre comprend que le PJ lui ment (le test échoue), il peut à son tour répondre à une question par un mensonge.



HOWARD LYON

Diplomatie (DD moyens) : vous expliquez pourquoi vous avez besoin de l'information, en détaillant en toute honnêteté les besoins de votre quête.

Histoire (DD moyens) : vous évoquez des événements liés à la vie passée du cadavre, ou vous révélez ce qui s'est passé depuis sa mort pour qu'il accepte plus facilement de vous parler.

Intuition (DD moyens) : vous essayez de jouer sur les sentiments du cadavre pour qu'il accueille mieux vos questions. Le premier succès permet d'utiliser de la compétence Religion (le PNJ précise qu'il n'a jamais reçu les derniers sacrements avant de mourir).

Religion (DD faciles) : vous donnez les derniers sacrements selon la foi du cadavre. Cette option n'est disponible que lorsqu'un PJ a obtenu un succès avec la compétence Intuition, et elle ne peut être utilisée qu'une fois de cette façon durant le défi.

Réussite : le cadavre répond à une question supplémentaire (en plus des questions offertes par le rituel) avant que la durée soit écoulée.

Échec : le cadavre ne répond à aucune question. De plus, la mauvaise volonté générée par le cadavre réticent fait que la prochaine rencontre des PJ avec des morts-vivants sera plus difficile (augmentez le niveau des monstres de un ou deux).

L'interrogatoire

Le prisonnier orque fait une grimace, les yeux luisant de haine.

Dans ce défi de compétences, les PJ tentent d'arracher des informations à un prisonnier. Un interrogatoire peut prendre plusieurs minutes ou plusieurs heures, voire plusieurs jours.

Mise en place : pour convaincre un PNJ de vous livrer les informations que vous désirez, vous devez trouver un accord avec lui ou briser la résistance qu'il manifeste face à vos sempiternelles questions.

Niveau : égal à celui du groupe.

Complexité : 1 (nécessite 4 succès avant 2 échecs)

Compétences principales : Bluff, Diplomatie, Intimidation.

Bluff (DD moyens) : vous essayez de pousser le PNJ à révéler par inadvertance une information vitale. En cas d'échec, cette approche ne fonctionnera plus et le DD des autres tests deviendra difficile pour la durée du défi.

Diplomatie (DD moyens) : vous essayez de marchander avec le PNJ ou de le raisonner, en offrant quelque chose de bonne foi en échange des informations dont vous avez besoin. À la fin de ce défi, si au moins trois succès découlent de cette approche, vous devez faire tout ce qui est en votre pouvoir pour tenir votre promesse.

Intimidation (DD moyens) : vous menacez le PNJ. En cas d'échec, cette approche ne fonctionnera plus et le DD des autres tests deviendra difficile pour la durée du défi.

Réussite : les PJ tirent des informations importantes du PNJ, qui peut accepter d'espionner pour leur compte ou leur donner plus d'informations dans le futur.

Échec : le PNJ refuse de dévoiler des informations utiles ou donne des informations fausses, voire dangereuses. Les PJ peuvent tomber dans une embuscade, donner le mauvais mot de passe ou avoir des ennuis à cause des faux renseignements qu'ils ont reçus.

Perdus dans la nature

Après avoir couru pendant deux heures, vous avez enfin réussi à échapper à vos poursuivants orques. Malheureusement, vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous vous trouvez.

Les PJ essayent de survivre assez longtemps pour rejoindre la civilisation. Les tests de ce défi peuvent avoir lieu une fois par heure ou par jour de voyage à travers la région inconnue.

Mise en place : vous devez mettre à profit votre connaissance de la nature pour survivre assez longtemps pour rejoindre des terres connues ou une communauté quelconque.

Niveau : égal à celui du groupe.

Complexité : 2 (nécessite 6 succès avant 3 échecs)

Compétences principales : Endurance, Nature, Perception.

Endurance (DD moyens) : au moins deux PJ du groupe doivent effectuer des tests d'Endurance à chaque tour de jeu pour résister aux effets éprouvants de l'errance en pleine nature et de l'exposition aux éléments. Si le test est raté, tous les membres du groupe perdent une récupération, ce qui compte aussi comme un échec dans le défi.

Nature (DD moyens) : au moins un PJ doit effectuer un test de Nature à chaque tour de jeu pour aider le groupe à trouver son chemin dans la nature, pour éviter les dangers et trouver assez d'eau et de nourriture pour la période en question. Si le test est raté, tous les membres du groupe perdent une récupération, ce qui compte aussi comme un échec dans le défi. Si le groupe voyage en Outreterre, remplacez les tests de Nature par des tests d'Exploration.

Perception (DD faciles) : vous remarquez quelque chose qui vous aide à survivre au voyage. Utiliser cette compétence ne compte pas comme une réussite ou un échec pour le défi, mais se traduit par un bonus de +2 ou un malus de -2 au test de compétence du prochain PJ.

Réussite : les PJ émergent de la région sauvage près d'une communauté amicale, tombent sur une route familière ou retrouvent leur chemin, loin de tout danger imminent.

Échec : les PJ tombent sur le repaire d'un monstre. Cela mène à une rencontre avec combat de leur niveau + 2. Après s'être occupés du repaire, ils doivent entreprendre un autre défi de compétences de ce type pour revenir à un endroit connu ou reprendre le chemin de l'aventure.

Poursuite urbaine

Les marchands hurlent et les clients crient alors que votre cible bouscule la foule du marché pour vous échapper. Vous ne savez pas encore exactement ce qui est en jeu, mais vous êtes conscients que vous devez être plus rapides qu'elle si vous ne voulez pas qu'elle s'échappe.

Les PJ sont sur les talons de la seule femme qui puisse leur dire ce qu'ils ont besoin de savoir. À moins qu'eux-mêmes

ne tentent d'échapper à leurs ennemis. Une poursuite classique se joue en rounds, mais elle peut prendre plusieurs minutes ou heures dans le monde de jeu.

Mise en place : pour rattraper les PNJ ou leur échapper, vous devez progresser plus vite et plus intelligemment qu'eux dans l'environnement urbain.

Niveau : égal à celui du groupe.

Complexité : 5 (nécessite 12 succès avant 6 échecs)

Compétences principales : Acrobaties, Athlétisme, Connaissance de la rue, Perception.

Acrobaties (DD moyens) : vous esquivez un obstacle, sautez par-dessus la foule ou traversez une ruelle étroite pour vous approcher ou vous éloigner de votre adversaire. Si vous échouez, vous avez un accident et perdez une récupération, ce qui compte aussi comme un échec dans le défi.

Athlétisme (DD moyens) : vous courez vite, escaladez un mur, sautez une barrière ou traversez un canal à la nage pour gagner un avantage dans la poursuite. Si vous échouez, vous vous cognez et perdez une récupération, ce qui compte aussi comme un échec dans le défi.

Perception (DD faciles) : vous prenez un raccourci, remarquez un endroit où vous cacher ou qui peut vous aider autrement. Utiliser cette compétence ne compte pas comme une réussite ou un échec pour le défi, mais se traduit par un bonus de +2 ou un malus de -2 au test de compétence du prochain PJ.

Connaissance de la rue (DD difficiles) : vous connaissez suffisamment bien la disposition des centres urbains pour utiliser l'environnement à votre avantage durant une poursuite.

Réussite : si les PJ pourchassent une cible, ils la rattrapent (ce qui pourrait entraîner une récompense sonnante et trébuchante) : cela pourrait mener directement à une rencontre avec combat. Si ce sont les aventuriers qui sont pourchassés, ils échappent à leurs poursuivants où les conduisent dans une embuscade (ce qui mène directement à une rencontre avec combat).

Échec : les PJ perdent leur cible de vue et doivent faire de gros efforts pour la retrouver. Elle pourrait s'être réfugiée dans un repaire de voleurs avant qu'ils l'attrapent, les forçant à négocier avec des brigands ou un chef mafieux pour reprendre la suite de l'aventure. Si les aventuriers étaient poursuivis, ils sont rattrapés et une rencontre avec combat commence immédiatement.

Rencontre avec combat

Alors que les monstres passent à l'attaque, vous remarquez que la salle se remplit d'un gaz vert mortel.

C'est un exemple de rencontre avec combat qui inclut un défi de compétences. Tandis que certains PJ s'occupent des monstres, d'autres se chargent de désamorcer ou de détruire le piège avant qu'il n'anéantisse les aventuriers. Utiliser une compétence en combat se fait généralement au prix d'une action simple, comme décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

Mise en place : pour réussir cette rencontre, les PJ doivent vaincre les monstres et surmonter le défi posé par le piège.

Niveau : égal à celui du groupe.

Complexité : 2 (nécessite 6 succès avant 3 échecs). Comprend 3 monstres du même niveau que le groupe.

Compétences principales : Arcanes, Endurance, Larcin, Perception.

Arcanes (DD difficiles) : vous faites appel à votre connaissance des effets magiques pour étudier le piège et déterminer une méthode permettant d'en triompher.

Endurance (DD moyens) : tous les PJ doivent effectuer un test d'Endurance à chaque tour de jeu, au prix d'une action libre, pour résister aux effets néfastes du piège. L'utilisation de cette compétence ne compte pas pour un succès ou un échec dans le cadre du défi, mais un succès confère un bonus de +2 aux défenses du personnage contre la prochaine attaque du piège. Inversement, un échec impose un malus de -2 contre la prochaine attaque du piège.

Perception (DD faciles) : vous essayez de trouver quelque chose pour vous aider à surmonter le piège. Utiliser cette compétence ne compte pas comme une réussite ou un échec dans le cadre du défi, mais confère un bonus de +2 ou un malus de -2 au test de Larcin du prochain PJ.

Larcin (DD moyens) : vous essayez de désamorcer le piège. (Un personnage doit d'abord réussir un test de Perception afin de trouver le mécanisme.)

Réussite : si un PJ obtient 6 succès avant d'avoir cumulé 3 échecs, il désamorce le piège. Il n'inflige plus de dégâts au groupe.

Défaite : si un PJ cumule 3 échecs avant d'avoir atteint 6 succès, le piège complète son cycle. Cela peut signifier qu'il explose et inflige considérablement plus de dégâts, ou qu'il atteint son régime de croisière et devient plus dangereux (augmentez son bonus à l'attaque et ses dégâts) pour le reste de la rencontre.

Savoirs secrets

Vos connaissances vous ont trahis. Il est temps de chercher la réponse au mystère auquel vous êtes confronté.

Dans ce défi de compétences, les PJ essayent d'en apprendre plus sur un indice qu'ils ont découvert pendant leurs aventures. Cela comprend des recherches dans les bibliothèques locales et des efforts pour se renseigner chez des sages et autres érudits. Le défi peut prendre quelques minutes, des heures ou même des jours pour des indices particulièrement complexes ou obscurs.

Mise en place : pour trouver l'information qu'ils recherchent, les PJ doivent fouiller des bibliothèques et consulter des gardiens du savoir.

Niveau : égal à celui du groupe.

Complexité : 3 (nécessite 8 succès avant 4 échecs)

Compétences principales : Arcanes, Diplomatie, Religion.

Arcanes (DD moyens) : vous visitez des bibliothèques et feuilletez de nombreux ouvrages savants à la recherche d'un indice utile. Un succès vous rapproche de la solution. Un échec indique que cette voie de recherche menait à un cul-de-sac.

Diplomatie (DD moyens) : vous rendez visite à un sage ou un érudit, espérant obtenir son aide et apprendre

une information partielle qui vous permettra de découvrir le savoir secret. Cette approche nécessite qu'un PJ dépense un nombre de pièces d'or égal au niveau du défi x 100. Ce coût doit être acquitté que le test donne un succès ou un échec. Un succès fournit un bonus de +2 au prochain test d'Arcanes ou de Religion, tout en comptant pour un succès dans le cadre du défi. À l'inverse, un échec impose un malus de -2, mais compte lui aussi dans le cadre du défi.

Religion (DD moyens) : vous vous plongez dans des textes religieux ou cherchez des augures et le conseil de prêtres pour vous assister dans vos recherches. Un succès vous rapproche de la solution. Un échec indique que cette voie de recherche menait à un cul-de-sac.

Réussite : les PJ résolvent l'énigme ou découvrent l'information qu'ils recherchaient.

Défaite : les PJ découvrent des informations erronées ou incomplètes. Ils vont de l'avant, mais avec un désavantage. Peut-être ont-ils la mauvaise réponse à une énigme, ce qui provoquera l'explosion d'un piège ou les empêchera d'obtenir l'aide d'un objet magique ou d'un rituel qu'ils auraient eu sinon. Ou ils peuvent comprendre le savoir secret de travers, menant à toutes sortes d'erreurs et de mésaventures tandis qu'ils poursuivent leur quête.

CASSE-TÊTE

Dans une partie de D&D, les casse-tête proposent une forme unique de défi, qui éprouve les capacités des joueurs plutôt que celles de leurs personnages. Le combat est un défi tactique pour les joueurs, et de nombreux défis de compétences et pièges présentent des éléments proches du casse-tête, mais ils impliquent également des jets de dé simulant les capacités des PJ. Ce n'est généralement pas le cas d'un casse-tête.

De plus, les casse-tête constituent pour les joueurs des défis qui sont le plus souvent indépendants de leur expérience du jeu. Les joueurs expérimentés ont un avantage en combat ou lors des défis de compétences car ils connaissent bien les règles et les situations du jeu.

À moins qu'un casse-tête soit fondé sur la connaissance du jeu, il peut être aussi facilement résolu par quelqu'un qui n'a jamais joué à D&D que par un vétéran endurci. Un casse-tête est donc un défi idéal pour les groupes comprenant à la fois des joueurs novices et expérimentés, tant que vous savez que les nouveaux joueurs s'intéressent et sont à l'aise avec les énigmes. Il donne aux nouveaux joueurs une chance de participer à la partie à égalité avec les autres.

La nature même des casse-tête (le fait qu'ils dépendent des capacités des joueurs) est la raison pour laquelle certaines personnes adorent leur apparition dans le jeu et d'autres la détestent. Les joueurs qui aiment les mystères et sont plutôt doués pour les résoudre apprécient d'en croiser pendant une aventure. Les joueurs qui ne les aiment pas, ou qui trouvent idiot qu'un magicien de niveau 25 doté d'une Intelligence de 26 ne puisse pas résoudre un simple carré magique, les considèrent comme des intrus dans le jeu. En observant les motivations de vos joueurs (cf. Chapitre 1), vous verrez que les énigmes conviennent à certains explorateurs et à beaucoup de réfléchis, et qu'elles peuvent accrocher un nombre surprenant d'observateurs. Par contre, ils ne retiennent pas l'attention des impulsifs, des gros bills ou des bastonneurs. Si votre groupe est principalement constitué de joueurs de ces types, mieux vaut oublier les énigmes.

Comme pour tous les défis, n'abusez pas des casse-tête. Un donjon qui n'est rien de plus qu'une suite d'énigmes peut être amusant au début, mais au bout d'un moment, les joueurs finiront par se demander s'ils jouent à D&D ou s'ils lisent un livre de casse-tête. Observez vos joueurs pour déceler des signes d'ennui ou de frustration, et si besoin, donnez-leur un indice ou changez-leur les idées en lançant une rencontre avec combat.

Un casse-tête est-il une rencontre ?

Bien que cet exposé sur les casse-tête apparaisse dans un chapitre sur les rencontres sans combat, cet élément du jeu n'est pas toujours une rencontre. Une rencontre, par définition, implique un risque non négligeable d'échec. Un casse-tête peut remplir ce critère, surtout s'il est couplé à un piège ou s'il comprend une rencontre avec un monstre comme un sphinx. Pour autant, d'autres ne sont pas des rencontres. Ils peuvent être de simples obstacles placés sur le chemin des PJ, mais des obstacles qu'il est possible de contourner. En règle générale, traitez une énigme comme une rencontre si les aventuriers ont un temps limité pour la résoudre, particulièrement s'il y a un danger physique ou autre en cas d'échec dans le temps imparti. Sinon, ce n'est pas une rencontre.

Utilisation des casse-tête

Un casse-tête peut être une façon singulière de commencer une aventure : le comte est enlevé et un cryptogramme est découvert dans sa chambre ; les PJ souhaitent hâter (ou prévenir) la réalisation d'une prophétie sibylline ; une carte ne correspond à rien jusqu'à ce qu'un personnage la regarde dans un miroir, puis elle les mène à un donjon ; un sphinx s'est installé dans un col et ne laisse personne passer à moins qu'on réponde à son énigme, sachant que pour l'instant, nul n'y est arrivé.

Plus souvent, les casse-tête ont exactement le même rôle dans le jeu que les autres obstacles et défis, ce qui comprend les monstres, les dangers et les barrières physiques ; ils se tiennent entre les aventuriers et leur but, les forçant à les résoudre ou à les contourner. Un coffre au trésor ne s'ouvrira pas avant que les PJ aient placé les pierres de couleur à leur place sur la grille, en suivant une règle simple : chaque ligne, chaque colonne et chaque sous-section de la grille doivent contenir une et une seule pierre de chaque couleur ; la porte de l'antique sanctuaire ne s'ouvre que si l'on adresse neuf prières au dieu à qui elle est dédiée et dont le nom est caché dans un casse-tête ; les minotaures ont enfermé leurs prisonniers au cœur d'un immense labyrinthe.

Certains casse-tête cachent un message important pour les PJ, depuis « Le baron est un flagelleur mental » jusqu'à « La troisième porte n'est pas piégée ». Les jeux de lettres conviennent bien pour les messages secrets, particulièrement les cryptogrammes, les mots barrés (les lettres restantes forment le message) et les citations mystères.

D'autres énigmes consistent à faire une déduction dans le cadre de l'aventure. Dotés d'un nombre réduit de faits sur les trois fils de l'empereur Darvan le Fou et les trois cryptes situées sous le palais impérial en ruine, les PJ doivent déterminer quel fils est enterré dans la Crypte du Disgracié ; un casse-tête logique complexe.

Types de casse-tête

Dans un **casse-tête logique**, les joueurs disposent d'indices qu'ils peuvent interpréter pour éliminer des réponses possibles jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une. Par exemple :

L'empereur Darvan le Fou avait trois fils. Le plus vieux, Fiéran, a été tué par sa mère. Madrash ne connaissait pas la douleur. Delvan était le plus jeune.

Les trois garçons possédaient trois épées légendaires, qui furent enterrées avec eux. Cœur de Colère n'a jamais été tenue par un juste. Étreinte de la Nuit n'a jamais fait couler le sang royal. Froideur de la Mort tua le chef orque Ghash Aruk.

Ayant appris cela, les aventuriers se trouvent dans l'antichambre de la crypte des trois frères et lisent les inscriptions sur les portes. La Crypte du Disgracié est celle du fils qui a tué son frère. La Crypte de l'Innocent est celle du fils sans tache qui est mort de vieillesse. La Crypte du Juste, où la nuit n'ose entrer, est celle du fils paladin.

Les PJ doivent déterminer quel fils et quelle épée se trouvent dans la Crypte du Disgracié.

Une lecture attentive des indices et un raisonnement logique révèlent que la Crypte du Disgracié abrite Delvan, qui a tué son frère à l'aide de Cœur de Colère.

Les **citations mystères** sont parfaites pour dissimuler des messages. Le message est placé dans une grille, puis les lettres de chaque colonne sont placées par ordre alphabétique plutôt que dans leur ordre naturel. Les joueurs doivent donc les réarranger pour retrouver le message. Un acrostiche fonctionne un peu de la même façon, mais les lettres du message sont mélangées et réparties entre plusieurs mots. Les joueurs décryptent des indices pour identifier les mots, puis font correspondre les lettres de ces mots avec les lettres du message à l'aide d'un code chiffré. Vous trouverez facilement des casse-tête de ce type dans les journaux.

Le jet d'idée

Un moyen de soulager un joueur frustré qui pense que son personnage à l'Intelligence élevée devrait pouvoir résoudre des énigmes plus facilement que lui, est de l'autoriser à effectuer des tests d'Intelligence ou de compétence pour l'aider à trouver la solution. S'il réussit le test (utilisez la table de degré de difficulté et dégâts par niveau, page 42, en privilégiant les DD difficiles), donnez-lui un indice, une petite partie du mystère, une direction ou un point de vue nouveau sur le problème.

Les **cryptogrammes** sont des textes écrits où chaque lettre est remplacée par une autre ou par un symbole. Les plus simples des cryptogrammes utilisent un motif de substitution, consistant par exemple à remplacer chaque lettre par sa suivante dans l'alphabet. Les plus compliqués ne suivent pas de motif, choisissant les remplaçantes plus ou moins au hasard. Au lieu de lettres, vous pouvez utiliser des runes ou d'autres symboles pour former votre message.

Les **énigmes** sont une forme de casse-tête ayant une histoire prestigieuse qui remonte jusqu'aux légendes grecques du sphinx, sans oublier *Bilbo le Hobbit*. Le jeu des devinettes, sous la forme « Qui suis-je ? », n'est jamais qu'une suite d'indices présentés de façon intentionnellement obscure. Résoudre une énigme de ce genre revient à saisir le sens le moins évident de la devinette. Par exemple :

Le jour, je me cache sous les meubles
Mais la nuit, je m'étale à la vue de tous.
Je m'insinue dans les boîtes fermées,
Et dans votre poing serré.
Les aveugles sont ceux qui me voient le mieux,
Car je n'existe pas.

Des paradoxes apparents, des jeux de mots et des métaphores cachent la réponse de cette énigme : les ténèbres.

Un autre casse-tête courant dans les journaux est facilement transformable en obstacle : une **grille de nombres**. Au lieu de nombres, vous pouvez utiliser des symboles, des gemmes de couleur ou d'autres objets. Certains nombres ou symboles étant déjà placés sur la grille, le but est de la remplir de telle façon que chaque nombre ou symbole soit présent une fois et une seule sur chaque ligne, chaque colonne et chaque sous-section de la grille. (Une grille de nombre fait généralement 9 cases sur 9, avec neuf sous-sections de 3 cases sur 3.)

Les **mots barrés** sont des grilles de lettres qui dissimulent des mots écrits horizontalement, verticalement ou diagonalement, dans un sens ou un autre. Vous pouvez donner aux joueurs une liste de mots à trouver ou choisir des mots ayant un thème commun (des noms de gemmes, par exemple) et obliger les joueurs à trouver les mots eux-mêmes. Les mots barrés peuvent cacher un message soit en lisant les lettres restantes quand tous les mots ont été trouvés, soit en réarrangeant les mots trouvés pour former une phrase.

Les **mots croisés** comprennent les mots placés, où le but est d'insérer tous les mots d'une liste dans une grille fournie, et les vrais mots croisés que l'on trouve dans la plupart des journaux. Une grille de mots placés peut cacher un message sur des cases grisées de la grille, tandis qu'un mot croisé est plutôt un obstacle que les joueurs doivent résoudre pour avancer.

Les **labyrinthes** sont des casse-tête classiques, souvent associés aux minotaures (grâce aux légendes grecques), mais il faut les utiliser avec prudence dans les aventures de donjon. Une exploration ne consistant qu'en une description de tournants et de cul-de-sac n'est pas très fascinante, et n'implique généralement que le MD et le joueur chargé de tracer la carte. Utilisé avec précaution, et épicé de pièges

et de monstres, un labyrinthe peut constituer un casse-tête efficace. Habituellement, les bâtisseurs de donjons conçoivent des labyrinthes pour empêcher quelqu'un de s'échapper (comme Dédale emprisonna le premier Minotaure), pour protéger quelque chose des intrus, ou comme un piège, pour empêcher quiconque y rentre d'en ressortir. (Les labyrinthes fonctionnent bien en tant que pièges si un mur ou des décombres tombent derrière les PJ lorsqu'ils y entrent, les empêchant tout simplement de revenir sur leurs pas.)

Conception des casse-tête

À moins que vous ayez un goût particulier ou une facilité pour créer des casse-tête, la meilleure façon de les concevoir pour une partie de D&D consiste à les piller sans vergogne. Dans n'importe quelle librairie, vous trouverez des étagères entières de livres et de magazines de casse-tête. Ils sont aussi en abondance sur Internet. Parfois, vous pouvez les utiliser tels quels, mais dans d'autres cas, ils fonctionneront mieux si vous les modifiez légèrement et les adaptez à l'univers de jeu et au cadre de l'aventure.

Casse-tête logique

Il est assez facile de reprendre et d'adapter les casse-tête logiques. Si vous tombez sur un casse-tête dans lequel il faut associer correctement à trois enfants la couleur de leur chandail et leur fruit préféré, rien ne vous empêche de changer les gamins par les fils de l'empereur Darvan, les couleurs par trois épées légendaires et les fruits en autant de cryptes. Le truc est d'adapter les indices. Fondamentalement, chaque indice d'un casse-tête logique exprime un fait, comme « l'objet A n'est pas lié à l'objet 2 », où A est une crypte et 2 est une épée ou une couleur. Il arrive qu'un casse-tête utilise une assertion directe (« l'objet A est lié à l'objet 2 »), mais cela le rend plus simple. Si vous réduisez les indices de votre casse-tête de départ à cette forme, ils seront plus simples à adapter.

Le véritable plaisir d'un casse-tête logique est de l'incorporer à votre aventure. Contrairement à un casse-tête que vous trouvez dans un magazine, les indices n'ont pas à être sagement rassemblés au même endroit ; toute l'aventure peut consister à trouver les indices éparpillés dans des bibliothèques anciennes et des ruines branlantes. Vous pouvez aussi utiliser un casse-tête logique comme structure pour une aventure à suspense, où les PJ rassemblent les indices qui finiront par révéler l'identité du meurtrier, son mobile et son complice.

Citations mystères

Une citation mystère est facile à concevoir. D'abord, écrivez le court message que vous souhaitez envoyer, puis comptez le nombre de lettre dans le message (un message de plus de 120 lettres sera difficilement gérable). Ne comptez pas les espaces et la ponctuation, mais incluez les traits d'union et les apostrophes. Divisez le nombre de lettres par 3 pour un casse-tête simple, par 6 pour un casse-tête vraiment difficile, ou par un nombre intermédiaire.

Puis prenez une feuille de papier quadrillée et comptez un nombre de colonnes égal à votre nouveau nombre, en arrondissant à la valeur supérieure, et un nombre de lignes égal au diviseur que vous avez choisi. Écrivez ensuite le message, en mettant une lettre par case et en traçant une ligne entre deux cases à la fin d'un mot. Lorsque vous arrivez à la fin d'une ligne, continuez dans la case de gauche de la ligne suivante. Lorsque vous avez fini, s'il reste des cases vierges, noircissez-les.

Sous votre message, écrivez les lettres de chaque colonne, en les mettant par ordre alphabétique. Copiez ces lettres sur une autre feuille que vous pourrez donner à résoudre aux joueurs.

Les acrostiches sont plus difficiles à créer, mais si vous savez les résoudre, le procédé est relativement évident. La vraie difficulté consiste à trouver des mots indices qui utilisent toutes les lettres du message original, de façon à ce que chaque lettre soit présente une fois, ni plus, ni moins.

Cryptogrammes

Les cryptogrammes sont les énigmes les plus simples à créer. Vous pouvez en créer un très simple en choisissant un schéma, par exemple en remplaçant chaque lettre par une autre située plus loin dans l'alphabet (en revenant au début si vous dépassez le Z). Ou faites-vous une clé de codage en faisant attention de ne pas utiliser la même lettre deux fois (à moins que vous souhaitiez faire un casse-tête particulièrement diabolique). Si vous trouvez des symboles qui vous plaisent dans un cryptogramme publié, vous pouvez vous en servir pour vos propres casse-tête. Une fois que vous avez votre clé, appliquez-la aux lettres de votre message et livrez-en le résultat aux joueurs.

Énigmes

La majorité des énigmes publiées sont propres à une culture précise, destinées aux jeunes enfants ou si connues qu'elles ne présentent plus aucun défi. Cependant, il n'est pas très difficile de changer les détails d'une énigme et de la présenter d'une façon différente pour la rendre à nouveau difficile. Prenons par exemple l'énigme classique du sphinx : « Qui marche à quatre pattes le matin, deux l'après-midi et trois le soir ? »

Cette énigme est trop connue pour que vous l'utilisiez telle quelle. Mais si vous changez la métaphore principale (les périodes de la journée) et créez une nouvelle métaphore pour éviter de parler de jambes, vous aurez déguisé l'énigme :

Au printemps, je suis tenu par quatre piliers,
Un dôme brillant sur la terre.
En été, deux piliers me soutiennent,
Une invitation au mystère.
En automne, j'ai trois piliers sous moi,
Un temple de la Cité Lumineuse.
En hiver, mes piliers sont tombés en poussière,
Les ruines de l'ancienne gloire.

La réponse à l'énigme n'a pas changé : une personne, qui rampe à quatre pattes étant enfant, qui marche sur deux jambes à l'âge adulte, et qui s'appuie sur une canne durant sa vieillesse. Utiliser les saisons au lieu des périodes de la journée comme métaphore pour les étapes de la vie est un changement simple, qui introduit

naturellement un quatrième couplet pour renforcer le déguisement. Au lieu de la mention littérale des jambes dans l'énigme d'origine, nous avons une métaphore de piliers et une métaphore différente pour la personne à chaque âge de sa vie.

Lorsque vous créez vos propres énigmes, les synonymes et les métaphores sont vos amis. Commencez avec une idée de réponse, qui devrait idéalement être un indice pour l'histoire de votre aventure. Réfléchissez à une liste des qualités que cette chose possède, puis cachez chacune d'entre elles sous une métaphore ou un langage volontairement obscur, et vous aurez votre énigme.

Grilles de nombres

Inutile de créer vos propres grilles de nombres alors qu'il y en a tant qui n'attendent qu'une chose : qu'on les recycle. Le casse-tête semblera plus ésotérique à vos joueurs si vous remplacez les nombres par des symboles, des gemmes de couleur dans une grille gravée sur une porte de pierre, ou des lettres qui composent un mot de neuf lettres (rappelez-vous que ce mot ne doit pas contenir la même lettre deux fois). Comme avec les cryptogrammes, faites-vous une clé de codage ; vous pourriez remplacer tous les 1 par des C, par exemple. Si votre casse-tête forme un mot dans une ligne ou une colonne, vous pourriez donner un indice aux joueurs pour qu'ils le trouvent et aient une aide pour résoudre la grille.

Mots barrés et mots croisés

Vous aurez sans doute du mal à trouver des mots barrés convenant à D&D ; heureusement, ils sont assez faciles à construire. Commencez avec une grille vierge (comme une feuille de papier quadrillé), puis faites une liste de mots sur un thème donné. Vous pouvez utiliser les mots du message que vous voulez que les joueurs trouvent, ou prendre des noms de pierres précieuses, de monstres aberrants ou de rois de l'ancienne dynastie de Bael Turath pour un défi vraiment difficile (puisque des mots inconnus sont plus difficiles à retrouver que des mots connus). Puis, placez ces mots sur la grille dans toutes les directions (n'oubliez pas d'écrire à l'envers, y compris dans les diagonales). Commencez avec les mots les plus longs, puis faites toute la liste jusqu'aux plus courts.

Si vous voulez que les joueurs reconstituent un message à partir des lettres qui ne servent pas pour faire des mots, assurez-vous de leur laisser de la place. Une fois que tous les mots sont placés, remplissez les cases vides, soit avec les lettres de votre message caché, soit avec des lettres prises au hasard.

La construction d'un mot croisé ou d'un mot placé suit les mêmes principes. Dans les deux cas, vous arrangez les mots d'une liste dans une grille.

Les casse-tête comme défi de compétences

Une voix froide et distante émane de la statue : « Quelles sont les quatre vertus de Keblor Kest ? Répondez maintenant, avant qu'il ne soit trop tard ! »

Vous pouvez aussi présenter un casse-tête comme un défi de compétences. Dans cet exemple, les PJ effectuent des tests de compétences adaptées pour simuler la réflexion de leurs personnages. S'ils obtiennent le nombre de succès requis avant d'avoir trop d'échecs, ils résolvent le casse-tête et gagnent la récompense. Par contre, s'ils cumulent trop d'échecs, ils ne peuvent pas résoudre le casse-tête et doivent en subir les conséquences.

Mise en place : pour ouvrir la porte de la salle secrète, les PJ doivent résoudre l'énigme de la statue. Après chaque succès, la voix dit : « Bien, vous vous souvenez de la grandeur de Keblor. » Après chaque échec, elle dit : « Vous ne savez rien de la grandeur de Keblor et le temps s'écoule. »

Niveau : égal à celui du groupe.

Complexité : 1 (nécessite 4 succès avant 2 échecs)

Compétences principales : Arcanes, Histoire, Intuition, Religion.

Arcanes (DD moyens) : vous faites appel à votre connaissance des savoirs magiques pour vous souvenir d'une des quatre vertus.

Histoire (DD difficiles) : vous faites appel à votre connaissance de l'histoire pour vous souvenir d'une information ayant un rapport avec les quatre vertus de Keblor Kest.

Intuition (DD moyens) : vous essayez de discerner quelque chose pouvant aider le reste du groupe. Utiliser cette compétence ne compte pas comme une réussite ou un échec dans le cadre du défi, mais confère plutôt un bonus de +2 ou un malus de -2 au test d'Arcanes, Histoire ou Religion du prochain PJ.

Casse-tête et accessoires

Un casse-tête est une bonne occasion d'utiliser des accessoires dans votre aventure (cf. page 25). Même si l'accessoire n'est rien de plus qu'une énigme écrite sur un bout de papier, elle donne aux joueurs quelque chose à tenir, à regarder et à faire passer autour de la table tout en essayant de le résoudre. Parfois, vous pouvez utiliser de véritables casse-tête comme accessoires : une boîte chinoise, un tangram et d'autres casse-tête manuels sont un bon début. Vous pouvez acheter un puzzle vierge et y dessiner une carte ou y écrire une énigme avant de le détacher, puis en disperser les pièces dans le donjon (ou même dans différents donjons !). Les magasins vendant des livres et des jeux éducatifs pour les enfants ont généralement un bon rayon de casse-tête qui restent raisonnablement difficiles pour des adultes.

Religion (DD faciles) : Keblor Kest étant une figure religieuse d'un certain renom, cette compétence fournit le meilleur chemin pour résoudre l'énigme de la statue. Vous faites appel à votre connaissance des religions pour vous souvenir d'une des quatre vertus.

Réussite : si les PJ obtiennent 4 succès avant d'avoir eu 2 échecs, le groupe résout l'énigme et la statue se déplace, révélant l'entrée de la salle secrète.

Défaite : si les PJ font 2 erreurs avant d'avoir obtenu 4 succès, le groupe n'arrive pas à trouver la réponse avant que le temps soit écoulé. La statue s'anime et attaque. Lancez une rencontre avec combat.

PIÈGES ET DANGERS

Un faux pas dans une tombe antique déclenche le passage de lames qui tranchent aussi bien les armures que les os ; le lierre manifestement inoffensif qui pend au-dessus de l'entrée de la grotte s'enroule autour des imprudents pour les étrangler ; un étroit pont de pierre traverse une fosse remplie d'acide gargouillant. Dans D&D, les monstres ne sont qu'un des nombreux défis qui attendent les aventuriers.

Si une chose peut blesser le groupe, mais que ce n'est pas un monstre, c'est soit un piège, soit un danger.

PIÈGE OU DANGER ?

Quelle est la différence entre un piège et un danger ? Les pièges sont construits dans l'intention d'infliger des dégâts, de harceler ou de ralentir les intrus. Les dangers sont d'origine naturelle ou surnaturelle, mais n'ont pas l'objectif malveillant d'un piège. Bien que tous deux présentent les mêmes risques, une fosse couverte d'un faux plancher construit par des gobelins est un piège, tandis qu'un gouffre profond séparant deux sections d'une grotte troglodyte constitue un danger.

Les pièges sont souvent dissimulés, et leur menace n'est apparente que s'ils sont découverts par des sens aiguisés ou déclenchés par inadvertance. La menace d'un danger est généralement plus évidente, et on peut se rendre compte de sa présence par l'observation (parfois trop tard) ou la déduction.

Le point commun entre les pièges et les dangers réside dans le risque qu'ils présentent pour les aventuriers comme pour les monstres. À cause de cette similitude, pièges et dangers suivent des règles, conventions et formats similaires.

DÉTECTION DES PIÈGES ET DES DANGERS

Quand le groupe a un piège en ligne de mire, comparez le test de Perception passive de chaque personnage au DD du piège de la pièce. Un PJ dont la Perception passive est supérieure ou égale au DD remarque le piège ou du moins un aspect révélateur de celui-ci. D'autres compétences, comme Exploration et Nature, sont utiles pour remarquer un piège ou identifier un danger.

Bien sûr, les PJ peuvent toujours tenter un test de Perception active au prix d'une action mineure pour trouver les pièges qui ont pu échapper à leur test passif. Les PJ décident bien souvent d'effectuer un test de Perception active lorsqu'un aspect du piège est apparent.

DÉCLENCHEMENT DES PIÈGES ET DES DANGERS

Les pièges et les dangers agissent sans la moindre trace d'intelligence. Leur comportement est donc prévisible, même s'il est parfois aléatoire. Un piège est conçu pour se déclencher lorsque certaines conditions sont vérifiées, du personnage qui marche sur une dalle sensible à la moindre pression aux intrus qui pénètrent dans le temple maléfique sans porter le symbole de la divinité à laquelle il est dédié. Une fois déclenchés, les pièges et les dangers attaquent ou s'activent et déterminent leur initiative, agissant à chaque round dans l'ordre d'initiative.

ATTAQUES ET EFFETS

L'attaque d'un piège n'est limitée que par l'imagination de son créateur. Une lame traverse le couloir, effectuant des attaques de corps à corps ; des flammes jaillissent sous la forme de décharges de proximité ; des décombres tombent du plafond telles des explosions de zone ; des flèches sont tirées depuis le mur au moyen d'attaques à distance. Les attaques des pièges suivent les mêmes règles que celles des créatures, mais les attaques à distance et les attaques de zone des pièges ne provoquent pas d'attaques d'opportunité.

NEUTRALISER LES PIÈGES ET LES DANGERS

Même si le meilleur moyen de contrer un piège ou un danger reste de l'éviter, ce n'est pas toujours possible. Cela laisse trois approches aux PJ pour neutraliser l'obstacle : le casser, le désamorcer ou se montrer plus malin que lui.

Détruire un piège ou un danger avec une arme ou des attaques est souvent difficile, voire impossible. Les pièges à flèches sont généralement protégés par des murs ou des panneaux, les pièges magiques ont la mauvaise habitude d'exploser lorsqu'on s'en prend à eux et peu d'attaques peuvent arrêter un gros rocher déboulant dans le couloir. Mais attaquer et détruire un piège peut être le meilleur moyen de le vaincre en dernier recours.

La plupart des pièges peuvent être désamorcés ou temporairement neutralisés avec la compétence Larcin, mais d'autres compétences et capacités peuvent aussi servir. Quand un aventurier empêche le déclenchement d'un piège, ce dernier s'arrête de fonctionner pendant un certain temps (jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, avec ensuite 50 % de chance de se réactiver à chaque round). Désamorcer un piège le rend inopérant jusqu'à ce que quelqu'un prenne la peine de le réparer ou de le remettre en place. Tant qu'il est inopérant, tout se passe comme s'il n'était pas là.

Il est possible de se montrer plus malin qu'un piège ou un danger. Deviner où se trouve le piège et éviter la dalle qui le déclenche est encore le meilleur moyen, mais des méthodes plus subtiles et intéressantes peuvent s'appliquer. De nombreux pièges s'accompagnent de contre-mesures intéressantes autres que la destruction ou le désamorçage, ce qui fait qu'une grande variété de PJ peut les déjouer et même les vaincre.

Placement des pièges et des dangers

Les pièges et les dangers s'insèrent dans une rencontre un peu comme un monstre supplémentaire. Chaque piège ou danger a un niveau (et une valeur en px appropriée pour ce niveau), si bien que vous pouvez l'inclure dans une rencontre comprenant des monstres pour déterminer la récompense correspondant à sa défaite. Par exemple, une rencontre pour cinq PJ de niveau 10 pourrait comprendre quatre monstres de niveau 10 et un piège de niveau 10. Vaincre le piège, comme vaincre chaque monstre, rapporte 500 px au groupe.

Rôles des pièges et des dangers

Bien que les pièges et les dangers puissent prendre la place d'un monstre dans la conception de votre rencontre, ce ne sont pas des créatures. Ils attaquent différemment, leurs effets peuvent êtres sérieusement handicapants et il peut être difficile de les remarquer de prime abord. Toutefois, pièges et dangers n'ont habituellement pas à choisir parmi plusieurs attaques, ils ne cherchent pas de position avantageuse ni même de cible. Et ils ne font généralement rien qui ne soit pas le résultat de leur construction ou de leur nature. C'est la différence fondamentale entre un piège ou danger et un monstre.

En raison de ces différences, les pièges et les dangers ont leurs propres rôles qui correspondent vaguement à ceux des monstres. Comme les rôles des monstres, ils vous donnent une idée de la place que le piège ou danger est censé occuper pendant la rencontre, comment il a tendance à agir et comment il peut interagir avec les monstres et le terrain. Il y a quatre rôles pour les pièges : furtif, gardien, mitrailleur et obstacle.

Furtif

Les pièges furtifs attaquent, puis disparaissent ou se dissipent, les rendant plus difficiles à attaquer ou à contrer. Un pendule qui frappe et se rétracte dans le mur à chaque round, ou d'étranges particules d'énergie venues de Gisombre qui s'attaquent à la force vitale des créatures proches avant de s'évaporer pendant quelques instants, voici deux exemples de pièges furtifs.

Les pièges furtifs remplissent le même rôle que les chasseurs. Ils attaquent et se déplacent, et peuvent être difficiles à contrer sans un effort cohérent de la part des PJ.

Gardien

Un piège ou danger gardien fonctionne comme une alarme, prévenant les gardes ou les monstres à proximité de la présence d'intrus tout en leur infligeant des dégâts. Au début de la rencontre, un gardien attaque, infligeant des dégâts ou d'autres effets, et sonne l'alarme. Ensuite, certains gardiens continuent à attaquer et à donner l'alarme, tandis que d'autres se désactivent pour le reste de la rencontre.

Un gardien peut être associé à une grande variété de rôles de monstres, mais fonctionne au mieux avec des groupes de soldats, de contrôleurs et de chasseurs. Il donne à ces monstres du temps pour préparer la défense contre des intrus déjà affaiblis par le piège.

Mitrailleur

Si un piège ou danger crée des aires d'effet infligeant des dégâts ou attaque plusieurs cibles à distance d'une façon régulière et programmée, c'est un mitrailleur. Les pièges qui envoient des projectiles, produisent des décharges explosives chaque round ou crachent des effets magiques depuis une tourelle à sorts sont des pièges mitrailleurs.

Les pièges mitrailleurs tiennent souvent un rôle similaire aux artilleurs, mais ils peuvent aussi fonctionner comme tampons pour des monstres jouant d'autres rôles. Comme les pièges sont en général plus difficiles à endommager que les monstres, les pièges mitrailleurs sont une première ou deuxième ligne de défense derrière laquelle les artilleurs ou contrôleurs peuvent se cacher.

Obstacle

Comme leur nom l'indique, les pièges et dangers de type obstacle gênent les déplacements et peuvent étourdir ou hébéter les créatures pour les ralentir un peu plus. Les obstacles sont des barrières et des menaces que les PJ doivent franchir, en déployant de gros efforts ou en subissant des dégâts, voire les deux. Les cases de sol électrifié passant par la résolution d'un casse-tête, les glyphes magiques nécessitant la compétence Arcanes pour être comprises, ou des herses tombant dans un labyrinthe de couloirs sont des exemples d'obstacles intéressants.

Les obstacles s'associent bien aux brutes et aux francs-tireurs. Des obstacles soigneusement placés offrent un certain contrôle du champ de bataille aux brutes et permettent aux francs-tireurs de tirer le meilleur parti de leur déplacement. Ces menaces peuvent être extrêmement puissantes lorsqu'elles sont utilisées de concert avec des soldats ou des contrôleurs, puisque leur seule présence peut renforcer le contrôle du champ de bataille qui caractérise ces deux rôles.

Pièges d'élite et solos

Tout comme les monstres, les pièges peuvent être définis comme des menaces d'élite ou solos. Il est relativement facile de convertir un piège ou danger en version d'élite avec quelques ajustements de DD et d'attaques. La plupart des exemples de pièges et dangers présentés plus loin indiquent comment les promouvoir.

Quant aux pièges et dangers solos, ils sont si rares et complexes qu'ils font généralement partie d'un défi de compétences.

Utilisation des pièges et dangers

Plus encore que les monstres, les pièges et les dangers sont délicats à gérer et à placer dans une aventure. Certains se comportent comme des monstres, attaquant à leur tour de jeu dans l'ordre d'initiative. D'autres attaquent une fois, généralement quand les PJ tombent dessus. Ils peuvent agir comme des défis de compétences, nécessitant plusieurs succès pour être vaincus avant qu'un drame ait lieu.

Exemples de pièges et de dangers

Éboulement — **Furtif niveau 1**
Danger — **100 xp**

Des rochers tombent du plafond.

Danger : des rochers dégringolent sur une case cible et effectuent une attaque d'explosion 3.

Perception

Les personnages ne peuvent pas utiliser Perception pour détecter ce danger.

Autres compétences : Nature ou Exploration

Un test de Nature ou d'Exploration DD 20 permet de remarquer qu'une formation rocheuse est instable.

Initiative +3

Déclencheur

Le déclencheur d'un éboulement peut être aléatoire, provoqué par les actions d'autrui ou programmé. Lorsqu'il est déclenché, l'éboulement détermine son initiative. Entre le déclenchement et l'attaque de l'éboulement, les personnages situés dans la zone savent qu'un éboulement a commencé et que la zone sera affectée.

Attaque

Action simple **Proximité** explosion 3
Cibles : les créatures prises dans l'explosion
Attaque : +4 contre Réflexes
Réussite : 2d6 + 2 dégâts
Échec : demi-dégâts
Maintien (simple) : l'éboulement continue pendant 1d4 rounds. La zone de l'explosion est un terrain difficile durant et après l'éboulement.

Contre-mesures

- Un personnage situé dans la zone peut profiter de trouées naturelles dans l'éboulement pour éviter les dégâts en réussissant un test de Nature ou d'Exploration DD 25. En cas de réussite, il subit des demi-dégâts (pas de dégâts sur un échec).

Fosse et faux plancher — **Gardien niveau 1**
Piège — **100 px**

Un trou est dissimulé près du centre de la pièce. Des poutres couvertes de dalles sont placées de façon à se dérober dès qu'une créature marche dessus, la précipitant dans une fosse profonde de 3 mètres.

Piège : une section de sol de 2 x 2 cases cache une fosse de 3 mètres de profondeur.

Perception

- DD 20 : le personnage remarque les fausses dalles de pierre.

Déclencheur

Le piège attaque quand une créature entre sur une de ses quatre cases.

Attaque

Réaction immédiate **Corps à corps**
Cible : la créature qui a déclenché le piège.
Attaque : +4 contre Réflexes
Réussite : la cible tombe dans la fosse, subit 1d10 dégâts et se retrouve à terre.
Échec : la cible retourne dans la dernière case qu'elle occupait et son action de mouvement prend fin aussitôt.
Effet : le faux plancher s'ouvre et la fosse n'est plus cachée.

Contre-mesures

- Un personnage adjacent peut déclencher le piège au moyen d'un test de Larcin DD 10 (action simple). Le sol tombe dans la fosse.
- Un personnage adjacent peut désamorcer le piège au moyen d'un test de Larcin DD 25 (action simple). Le sol devient sûr.
- Un personnage peut sauter par-dessus la fosse au moyen d'un test d'Athlétisme (DD 11, ou DD 21 sans élan).
- Un personnage peut grimper hors de la fosse au moyen d'un test d'Athlétisme (DD 15).

Promotion d'élite (200 px)

Augmentez de 2 les DD de Perception et de Larcin. La fosse fait 6 mètres de profondeur et est hérissée de pieux empoisonnés. Un personnage qui y tombe subit 3d10 dégâts + 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Épreuve des épieux — **Obstacle niveau 2**
Piège — **125 px**

Des épieux cachés jaillissent du sol en réponse à une pression. Chaque dalle et engin de propulsion est relié à un panneau de contrôle à clefs situé sur un mur proche.

Piège : cinq cases de la pièce contiennent des pieux cachés qui jaillissent pour attaquer lorsqu'ils sont déclenchés.

Perception

- DD 20 : le personnage remarque les dalles sensibles à la pression.
- DD 25 : le personnage remarque le panneau de contrôle caché.

Déclencheur

Le piège (cinq cases placées aléatoirement dans la pièce) attaque quand une créature entre sur une des cases

À la louche

Il y a toujours plus d'une façon de traiter un piège ou danger. Même les pièges les mieux conçus ont des lacunes de conception potentielles qu'un joueur peut exploiter. Parfois, l'idée la meilleure ou la plus amusante pour contrer un piège ou danger vient sans prévenir en cours de partie.

Souvenez-vous de la première règle de l'improvisation : essayez de ne pas dire non. Quand un joueur suggère une contre-mesure plausible pour un piège et que cette possibilité n'est pas abordée dans sa présentation, trouvez la meilleure façon de résoudre l'action en utilisant les règles : un test de compétence ou de caractéristique contre un DD approprié, une attaque ou l'utilisation d'un pouvoir. Vous pouvez toujours utiliser les DD inclus dans la description du piège comme exemples pour d'autres compétences ou caractéristiques.

En résumé, essayez toujours de récompenser les idées bonnes ou drôles en matière de pièges et dangers. Se montrer plus malin qu'un piège, un danger ou un grand méchant (ou même que le MD) est amusant pour les joueurs, et avant toutes choses, vous jouez pour vous amuser.

sensibles à la pression ou débute son tour de jeu sur une de ces mêmes cases. Lorsque le piège est déclenché, les cinq épieux jaillissent en même temps, attaquant quiconque se trouve sur une case sensible à la pression.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**

Cible : toutes les créatures situées sur des cases sensibles à la pression lorsque le piège se déclenche.

Attaque : +7 contre CA

Réussite : 1d8 + 3 dégâts

Contre-mesures

- Un personnage peut sauter par-dessus une dalle sensible à la pression au moyen d'un test d'Athlétisme (DD 6, ou DD 11 sans élan).
- Un personnage adjacent peut désamorcer une dalle sensible au moyen d'un test de Larcin DD 25.
- Une créature adjacente au panneau de contrôle peut désamorcer l'ensemble du piège au moyen d'un test de Larcin DD 20.
- Un test d'Exploration DD 20 confère au groupe un bonus de +2 aux tests de Larcin joués pour désamorcer le piège ou éviter son déclenchement.
- Un personnage peut préparer une action pour attaquer les épieux (CA 13, autres défenses 10 ; 10 pv). Lorsque les épieux d'une case sont détruits, la dalle est inopérante.
- Un personnage peut attaquer l'une des dalles ou le panneau de contrôle (CA 12, autres défenses 10 ; 30 pv ; résistance à tout 5). Détruire une dalle rend celle-ci inopérante. Détruite le panneau de contrôle rend l'ensemble du piège inopérant.

Promotion d'élite (250 px)

Portez le nombre de cases piégées à 10 et augmentez de 2 les DD de Perception et de Larcin.

Spores désastreuses — Obstacle niveau 3
Danger — **350 px**

On aperçoit généralement les bolets désastreux dans de grandes cavernes naturelles ou dans les endroits corrompus par la Gisombre. Ils forment des tapis de gros champignons pouvant atteindre près d'un mètre de haut. Lorsqu'on les dérange, ils dégagent un nuage de spores meurtrières.

Danger : un bolet désastreux remplit une case (la case est un terrain difficile). Lorsqu'il est déclenché, il crache un nuage de spores.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour remarquer le champignon.

Autres compétences : Exploration

- DD 20 : le personnage identifie le champignon comme un bolet désastreux.

Déclencheur

Lorsque une créature entre dans une case de bolets désastreux, leur donne un coup de pied ou de bâton depuis une case adjacente, ou l'attaque de quelque façon que ce soit, le champignon produit un nuage de spores. Un personnage en péril qui est pris dans l'explosion initiale ou qui débute son tour de jeu dans un nuage de spores désastreuses est attaqué par le poison.

Attaque

Action simple **Proximité** explosion 1

Cible : la créature en péril prise dans l'explosion

Attaque : +6 contre Vigueur

Réussite : 1d10 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Effet : le nuage confère un camouflage aux créatures qu'il renferme. Il persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Dès lors qu'un bolet désastreux a créé un nuage, il ne peut plus en produire pendant 24 heures.

Contre-mesures

- Un personnage peut entrer dans une case de bolets désastreux sans déclencher le nuage en réussissant un test d'Exploration DD 25. Son déplacement doit prendre fin dans la case du bolet désastreux.

Promotion d'élite (700 px)

- Augmentez de 2 les DD d'Exploration.
- Augmentez les dégâts à 3d10 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Tourelles à arbalètes magiques — Mitrailleur niveau 3
Piège — **150 px**

Deux tourelles protégeant des arbalètes descendent du plafond à l'autre bout de la pièce, criblant les créatures de carreaux.

Piège : deux arbalètes attaquent à chaque round, à leur initiative, après avoir été déclenchées.

Perception

- DD 20 : le personnage remarque les dalles sensibles à la pression.
- DD 25 : le personnage remarque l'emplacement des tourelles cachées.
- DD 25 : le personnage remarque l'emplacement du panneau de contrôle caché.

Initiative +3

Déclencheur

Le piège s'active et détermine son initiative lorsqu'un personnage entre sur l'une des quatre dalles sensibles à la pression de la salle.

Attaque

Action simple **Distance** 10

Cibles : chaque arbalète attaque un intrus. Elle distingue magiquement ceux-ci des habitants du donjon.

Attaque : +8 contre CA

Réussite : 2d8 + 3 dégâts

Contre-mesures

- Un personnage peut sauter par-dessus une dalle sensible à la pression au moyen d'un test d'Athlétisme (DD 6, ou DD 11 sans élan).
- Un personnage adjacent peut désamorcer une dalle au moyen d'un test de Larcin DD 25.
- Attaquer une dalle (CA 12, autres défenses 10) ne fait que déclencher le piège.
- Un personnage peut attaquer une tourelle (CA 16, autres défenses 13 ; 38 pv). Détruire une tourelle met un terme à ses attaques.
- Un personnage peut tenter un défi de compétences pour désactiver le panneau de contrôle. Larcin DD 20 ; complexité 2 (6 succès avant 3 échecs). En cas de réussite, le piège est désamorcé. En cas d'échec, le panneau de contrôle explose (explosion de proximité 3, 2d6 + 3 dégâts aux créatures prises dans l'explosion) et le piège reste actif.

Promotion d'élite (300 px)

Augmentez de 2 les DD de Perception et de Larcin. Portez le nombre de tourelles à quatre.

Lames faucheuses — Furtif niveau 4
Piège — 175 px

Des lames de faux balayent la pièce de façon aléatoire, moissonnant à intervalles de 1,50 mètre.

Piège : chaque rangée de cases de la salle dissimule une lame faucheuse. À son tour de jeu, une lame traverse une rangée de cases au hasard, attaquant toutes les créatures qui s'y trouvent.

Perception

- DD 17 : le personnage remarque de fines rayures superficielles courant sur le sol du donjon à intervalles de 1,50 mètre.
- DD 22 : le personnage remarque d'étroites rainures sur le plafond de la salle, correspondant aux rayures sur le sol. S'il réussit un test d'Exploration DD 15, il reconnaît là la marque d'un piège de lames faucheuses.
- DD 22 : le personnage remarque les dalles sensibles à la pression à l'entrée de la salle.
- DD 27 : le personnage remarque l'emplacement du panneau de contrôle caché s'il est dans sa ligne de mire.

Initiative +6

Déclencheur

Le piège détermine son initiative lorsqu'une créature entre sur l'une des six cases de dalles sensibles à la pression à l'entrée de la salle. Au prix d'une action simple, une créature peut déclencher le piège à l'aide du panneau de contrôle situé à l'autre bout de la pièce si elle possède la clef.

Attaque

Action simple **Corps à corps**
Cibles : toutes les créatures situées sur une rangée de cases. Chaque round, déterminez aléatoirement la rangée attaquée par le piège.
Attaque : +9 contre CA
Réussite : 2d8 + 4 dégâts et attaque secondaire
Attaque secondaire : +7 contre Vigueur
Réussite : la cible est poussée de 1 case (en suivant le mouvement de la lame), se retrouve à terre et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Contre-mesures

- Un personnage qui réussit un test d'Exploration DD 22 au prix d'une action mineure peut déterminer la rangée de cases qui sera attaquée par le piège lors de son tour de jeu suivant.
- Un personnage peut préparer une action pour attaquer une lame faucheuse (CA 15, autres défenses 12 ; 48 pv). Lorsqu'une lame est détruite, cette rangée n'est plus attaquée.
- Un personnage peut tenter un défi de compétences pour désactiver le panneau de contrôle. Larcin DD 22 ; complexité 1 (4 succès avant 2 échecs). En cas de réussite, le piège est désamorcé. En cas d'échec, 1d4 + 1 lames attaquent à chaque round.

Promotion d'élite (350 px)

Deux lames attaquent à chaque round, à un ordre d'initiative différent. Les ennemis des personnages connaissent la logique des attaques des lames et évitent les rangées qui vont se faire attaquer.

Lames tourbillonnantes — Obstacle niveau 5
Piège — 200 px

Les lames sortent de compartiments cachés et se mettent à tourner follement dans la pièce.

Piège : une machine à lames tourbillonnantes se déploie et tourne sur elle-même, se déplaçant à hauteur de sa VD dans une direction aléatoire et attaquant à chaque round.

Perception

- DD 22 : le personnage remarque des dalles sensibles à la pression dispersées dans la salle.
- DD 27 : le personnage remarque l'emplacement du panneau de contrôle caché.

Initiative +7 **VD** 4

Déclencheur

Lorsqu'un personnage se déplace sur une dalle sensible à la pression, la machine à lames tourbillonnantes sort et attaque.

Attaque

Action simple **Proximité** explosion 1
Cibles : toutes les créatures prises dans l'explosion
Attaque : +10 contre CA
Réussite : 3d8 + 3 dégâts

Contre-mesures

- Un personnage peut tenter un défi de compétences pour désactiver le panneau de contrôle. Larcin DD 22 ; complexité 2 (6 succès avant 3 échecs). En cas de réussite, le piège est désamorcé. En cas d'échec, les lames tourbillonnantes attaquent deux fois à chaque round (déterminez une deuxième initiative pour le piège).
- Un personnage peut attaquer la machine à lames tourbillonnantes (CA 16, autres défenses 13 ; 55 pv ; résistance à tout 5) ou le panneau de contrôle (CA 14, autres défenses 11 ; 35 pv ; résistance à tout 5). Détruire l'un ou l'autre rend l'ensemble du piège inopérant.

Verglas traître — Obstacle niveau 5
Danger — 200 px

Une épaisse couche de glace crée un obstacle dangereux.

Danger : ce verglas remplit 10 cases contiguës, faisant d'elles un terrain difficile.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour remarquer le verglas.

Autres compétences : Nature

- DD 22 : le personnage identifie les cases de verglas traître.

Déclencheur

Le verglas attaque lorsqu'une créature entre dans une case de verglas traître ou y débute son tour de jeu. Il attaque également lorsqu'une créature se relève alors qu'elle était à terre dans une case de verglas traître.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : créature sur la glace
Attaque : +8 contre Réflexes
Réussite : la cible subit 1d6 + 2 dégâts et se retrouve à terre. Si elle est déjà à terre, pas de dégâts, mais son tour de jeu prend fin aussitôt.

Contre-mesures

- Au prix d'une action de mouvement, un personnage peut entrer dans une case de verglas traître sans risquer de tomber en réussissant un test d'Acrobaties DD 27. Si le test échoue ou s'il se déplace de plus de 1 case, le verglas attaque.

Promotion d'élite (400 px)

- Augmentez de 2 les DD de Nature et les modificateurs d'attaque.
- Portez la surface de la glace à 20 cases.

Mur de dards empoisonnés — Mitrailleur niveau 6
Piège — 250 px

Des dards jaillissent du mur, menaçant toute la salle.

Piège : à chaque round, à son initiative, le piège vomit un barrage de dards empoisonnés qui attaquent au hasard 2d4 cibles situées à portée.

Perception

- DD 22 : le personnage remarque les petits trous dans les murs.
- DD 27 : le personnage remarque le fil de détente.

Initiative +7

Déclencheur

Lorsqu'un personnage se déplace sur le fil de détente situé à l'entrée de la salle, le piège détermine son initiative.

Attaque

Action simple **Distance** 20
Cibles : 2d4 cibles situées à portée
Attaque : +11 contre CA
Réussite : 1d8 + 2 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).



WILLIAM O'CONNOR

Contre-mesures

- Un personnage adjacent peut désamorcer le fil de détente au moyen d'un test de Larcin DD 30.
- Un personnage qui ne se déplace pas de plus de 1 case à son tour de jeu bénéficie d'un bonus de +5 à la CA contre les attaques des dards.

Promotion d'élite (500 px)

- Augmentez de 2 les DD de Perception et de Larcin.
- Le piège tire 4d4 dards qui infligent 1d8 + 2 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Glyphe de garde — Gardien niveau 7
Piège — 300 px

Soudain, un glyphe caché autour de la porte se met à briller et explose alors que vous tentiez de l'ouvrir.

Piège : un glyphe magique protège un portail, prêt à exploser dans une fureur arcanique lorsque le piège sera activé.

Perception

- DD 28 : le personnage remarque le glyphe.

Autres compétences : Arcanes

- DD 24 : le personnage remarque le glyphe et confère un bonus de +2 aux tests de Larcin effectués pour le désamorcer.

Déclencheur

Lorsqu'une créature essaye d'ouvrir la porte gardée ou de la traverser, le glyphe explose.

Attaque

Réaction immédiate **Proximité** explosion 3
Cibles : toutes les créatures prises dans l'explosion
Attaque : +10 contre Réflexes
Réussite : le glyphe s'accompagne de l'un des effets suivants :

- 4d6 + 4 dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule)
- 4d6 + 4 dégâts d'électricité, et hébété (sauvegarde annule)
- 4d6 + 4 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)
- 4d6 + 4 dégâts de froid, et immobilisé (sauvegarde annule)
- 4d6 + 4 dégâts de tonnerre, et hébété (sauvegarde annule)
- 4d6 + 4 dégâts nécrotiques, et malus de -2 à l'attaque (sauvegarde annule)
- 4d6 + 4 dégâts radiants, et aveuglé (sauvegarde annule)

Contre-mesures

- Un personnage adjacent peut désamorcer le glyphe au moyen d'un test de Larcin DD 28.

Promotion d'élite (600 px)

- Augmentez de 4 les DD de Perception, Larcin et Arcanes.
- Ajoutez à l'attaque du glyphe :
  Effet secondaire : 4d6 + 4 dégâts du même type que les dégâts initiaux du glyphe.

Roncier de daguépines — Obstacle niveau 7
Danger — 300 px

Présent dans les forêts profondes et en Féerie, le roncier de daguépines est une plante carnivore dont certains nobles au cœur de pierre se servent pour protéger leurs villas.

Danger : un roncier de daguépines remplit 10 cases contiguës, faisant d'elles un terrain difficile.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour remarquer le roncier.

Autres compétences : Nature

- DD 24 : le personnage identifie la plante comme un roncier de daguépines.

Déclencheur

Le roncier attaque quand une créature entre ou débute son tour de jeu dans une case de roncier de daguépines ou dans une case adjacente.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : créature située dans le roncier ou adjacente à celui-ci
Attaque : +12 contre CA
Réussite : la cible subit 2d10 + 5 dégâts, et est immobilisée jusqu'à ce qu'elle se dégage. L'attaque inflige 3d10 + 5 dégâts si la créature est en péril.

Contre-mesures

- Une créature immobilisée peut utiliser les compétences Acrobaties ou Athlétisme (DD 20) pour se dégager.
- Un personnage peut attaquer une case de roncier de daguépines (CA 18, autres défenses 15 ; 70 pv ; vulnérabilité au feu 10). Une fois qu'une case est détruite, elle ne peut plus attaquer et n'est plus un terrain difficile.

Promotion d'élite (600 px)

- Augmentez de 2 les DD de Nature et jets d'attaque.
- Portez la surface à 15 cases.
- Un roncier de daguépines d'élite n'est pas vulnérable au feu.

Jet de flammes — Mitrailleur niveau 8
Piège — 350 px

Deux gicleurs dissimulés projettent un jet de flammes.

Piège : lorsque le piège est déclenché, deux gicleurs cachés dans les murs attaquent chaque round à leur initiative.

Perception

- DD 24 : le personnage remarque les gicleurs.
- DD 28 : le personnage remarque le panneau de contrôle situé de l'autre côté de la pièce.

Initiative +5

Déclencheur

Lorsqu'un personnage entre dans la zone de décharge d'un des jets de flammes, il effectue sa première attaque au prix d'une réaction immédiate. Puis, il détermine son initiative et attaque à chaque round.

Attaque

Réaction immédiate ou **action simple** **Proximité** décharge 3
Cibles : toutes les créatures prises dans la décharge
Attaque : +11 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 4 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, pas de dégâts continus.

Contre-mesures

- Un personnage adjacent peut désamorcer un jet de flammes au moyen d'un test de Larcin DD 24.
- Un personnage peut tenter un défi de compétences pour désactiver le panneau de contrôle. Larcin DD 28 ; complexité 1 (4 succès avant 2 échecs). En cas de réussite, le piège est désamorcé. En cas d'échec, le panneau de contrôle explose (explosion de proximité 3, 3d8 + 4 dégâts aux créatures prises dans l'explosion) et le piège reste actif.

Promotion d'élite (700 px)

- Augmentez de 2 les DD de Perception et de Larcin.
- Portez le nombre de gicleurs à 6, ou à 3 avec une zone d'explosion de proximité 5.

Geyser caustique — Mitrailleur niveau 9
Danger — 400 px

Un geyser d'acide liquide jaillit du sol.

Piège : le geyser est actif lorsqu'il est déclenché. Ensuite, il attaque chaque round à son initiative.

Perception

- DD 28 : le personnage remarque le geyser avant d'entrer dans un rayon de 6 cases de lui.

Autre compétence : Nature ou Exploration

- DD 24 : le personnage reconnaît le danger du geyser avant de se retrouver dans un rayon de 6 cases de lui.

Initiative +3

Déclencheur

Le geyser détermine son initiative lorsqu'un ou plusieurs personnages se retrouvent dans un rayon de 6 cases de lui.

Attaque

Action simple **Proximité** explosion 3
Cibles : les créatures prises dans l'explosion
Attaque : +12 contre Réflexes
Réussite : 3d8 + 4 dégâts d'acide, et effet secondaire.
Effet secondaire : +10 contre Vigueur.
Réussite : la cible subit 5 dégâts d'acide continus, et est aveuglée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Contre-mesures

- Un personnage dans l'explosion peut minimiser les dégâts du geyser en effectuant un test d'Acrobaties DD 28 au prix d'une interruption immédiate avant l'attaque du geyser. En cas de réussite, le personnage subit des demi-dégâts si le geyser touche et pas de dégâts s'il le rate.

Sol électrifié — Obstacle niveau 10
Piège — 500 px

Une partie du couloir comporte des dalles bleues et luisantes. Quand on marche sur la mauvaise dalle, elle envoie une décharge électrique.

Danger : ce piège est constitué de 10 cases disposées aléatoirement abritant des dalles électrifiées. Lorsque le piège est déclenché, il attaque.

Perception

- DD 26 : le personnage repère les cases adjacentes qui contiennent des dalles électriques.

Autre compétence : Arcanes

- DD 22 : grâce à ses connaissances, le personnage confère un bonus de +2 aux tests de Larcin visant à désamorcer une dalle.

Déclencheur

Lorsqu'une créature entre ou débute son tour de jeu dans une case électrifiée, le piège l'attaque.

Attaque
Action d'opportunité **Corps à corps** 1
Cible : la créature prise dans une case piégée
Attaque : +13 contre Vigueur
Réussite : 2d10 + 6 dégâts d'électricité. Sur un coup critique, la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Contre-mesures
- Un personnage peut sauter par-dessus une case piégée au moyen d'un test d'Athlétisme (DD 6, ou DD 11 sans élan).
- Un personnage adjacent peut désamorcer une dalle au moyen d'un test de Larcin DD 26.

Promotion d'élite (1 000 px)
- Augmentez de 2 les DD de Perception et de Larcin.
- Le piège inflige 3d10 + 6 dégâts d'électricité, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Effondrement — Furtif niveau 13
Danger — 800 px

Un phénomène quelconque provoque une réaction en chaîne qui ne s'arrête qu'une fois la pièce entièrement remplie de décombres.

Danger : lorsqu'il est déclenché, des rochers et débris tombent du plafond et des murs et remplissent la zone d'attaques. L'effondrement attaque une partie différente de la zone à chaque round, à son initiative.

Perception
- DD 31 : le personnage voit que le plafond semble instable.

Autres compétences : Exploration
- DD 26 : comme pour Perception, ci-dessus.

Initiative +6

Déclencheur
Le déclencheur d'un effondrement peut être aléatoire, provoqué par les actions d'autrui ou programmé. Lorsqu'il est déclenché, il détermine son initiative. Entre le déclenchement et l'attaque de l'effondrement, les personnages pris dans la zone savent qu'un effondrement a débuté. À son tour de jeu, l'effondrement attaque une case aléatoire dans la zone de rencontre.

Attaque
Action simple **Proximité** explosion 1
Cibles : les créatures prises dans l'explosion
Attaque : +16 contre Réflexes
Réussite : 2d12 + 8 dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : la zone de l'explosion devient un terrain difficile.
Maintien (simple) : l'effondrement attaque à chaque round, visant une case différente.

Contre-mesures
- Un personnage qui réussit un test d'Exploration DD 31 au prix d'une action mineure peut déterminer la case que le piège attaquera lors de son tour de jeu suivant.

Filaments spectraux — Obstacle niveau 13
Piège — 800 px

Des filaments spectraux surgissent du sol et se jettent sur vous.

Danger : ce piège est constitué d'un champ continu de 10 cases. Lorsqu'une créature marche dans la zone d'attaque, des filaments spectraux apparaissent et l'attaquent.

Perception
- DD 27 : le personnage remarque quelque chose d'étrange dans la zone devant lui, comme si une brume fantomatique flottait au-dessus du sol.

Autre compétence : Arcanes
- DD 22 : le personnage reconnaît un élément de décor, généralement une fresque ou une autre œuvre, qui sert de focaliseur au piège.
- DD 31 : grâce à ses connaissances, le personnage confère un bonus de +2 aux tests de Larcin visant à désamorcer le piège.

Déclencheur
Lorsqu'une créature entre ou débute son tour de jeu dans une case piégée, le piège l'attaque.

Attaque
Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : la créature située dans une case piégée
Attaque : +18 contre CA
Réussite : la cible subit 2d10 + 6 dégâts nécrotiques, et est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Effet secondaire : la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Contre-mesures
- Un personnage qui réussit un test d'Acrobaties DD 27 peut se déplacer à travers une case piégée sans provoquer d'attaque. Les cases comptent comme un terrain difficile.
- Un personnage adjacent peut désamorcer une dalle sensible à la pression au moyen d'un test de Larcin DD 31.

Autel du zélote — Furtif niveau 15
Piège — 1 200 px

L'autel qui se dresse devant vous semble difforme et maléfique, et il dégage une troublante aura de malice et de terreur.

Danger : prenant la forme d'un grand autel dédié à un dieu inquiétant, cet oratoire tente de dominer ceux qui s'en approchent. La zone de déclenchement est l'ensemble de l'oratoire. Il tire son énergie des créatures vivantes qui ne sont pas vouées à son dieu et fonctionne aussi longtemps qu'elles sont présentes.

Perception
Aucun test n'est nécessaire pour remarquer l'autel.

Autres compétences : Religion
- DD 27 : le personnage reconnaît la nature de l'autel.

Initiative +6

Déclencheur
Lorsque des personnages entrent dans la zone, le piège s'active et détermine son initiative. Il poursuit ses attaques jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun incroyant vivant dans la zone.

Attaque
Action simple **Distance** mire
Cible : une créature choisie aléatoirement et ne portant pas le symbole sacré de la divinité à laquelle est dédié l'autel.
Attaque : +19 contre Volonté
Réussite : la cible est dominée (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Contre-mesures
- Un personnage peut attaquer l'autel (CA 26, autres défenses 24 ; 125 pv ; résistance à tout 10). Une fois que l'autel est détruit, le piège est inopérant.

Promotion d'élite (2 400 px)
- L'autel peut attaquer deux fois par round.

Champ de flammes perpétuelles — Mitrailleur niveau 18
Danger — 2 000 px

Alors que vous avancez, la forte chaleur qui trouble l'air se transforme en un champ de flammes vives.

Piège : lorsqu'un portail ou passage menant à une région ignée du Chaos Élémentaire reste ouvert pendant plusieurs siècles, ses environs peuvent s'imprégner de la magie des flammes perpétuelles. Bien que l'endroit paraisse normal à tous sauf aux plus savants des observateurs, c'est un lieu dangereux pour les créatures qui ne sont pas acclimatées au cœur igné du Chaos Élémentaire. Un champ de flammes perpétuelles occupe généralement 20 cases contiguës.

Perception

- DD 33 : le léger trouble de l'air indique que l'endroit est un danger d'un type ou d'un autre.

Autres compétences : Arcanes

- DD 29 : le personnage reconnaît la zone comme un champ de flammes perpétuelles.

Déclencheur

Lorsqu'une créature vivante entre ou débute son tour de jeu dans la zone, le piège se déclenche et attaque, formant des flammes visibles autour de la victime (le reste de la zone est encore difficile à voir.)

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : la créature vivante prise dans le champ
Attaque : +21 contre Vigueur
Réussite : 2d10 + 5 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Promotion d'élite (4 000 px)

- Augmentez de 2 le bonus à l'attaque.
- Le champ est si puissant qu'il ignore la résistance au feu.

Vague cinétique — Mitrailleur niveau 19
Piège — 2 400 px

L'objet situé devant vous est soudain entouré d'une lueur de pouvoir, et une vague d'énergie cinétique fonce vers vous, bousculant tout comme une vague de l'océan.

Piège : lorsqu'une créature marche dans un rayon de 5 cases d'un objet donné, souvent un autel, un portail ou quelque autre symbole de pouvoir, l'objet se met à générer de l'énergie cinétique qui repousse les créatures vivantes.

Perception

Les personnages ne peuvent pas utiliser Perception pour détecter ce danger.

Autres compétences : Arcanes

- DD 31 : le personnage reconnaît l'objet comme le focaliseur d'un piège cinétique.

Initiative +8

Déclencheur

Lorsqu'une créature s'approche dans un rayon de 5 cases de l'objet focaliseur, le piège est activé et détermine son initiative.

Attaque

Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion
Attaque : +22 contre Réflexes
Réussite : la cible subit 3d12 + 5 dégâts, puis est poussée de 3 cases et se retrouve à terre.

Contre-mesures

- Un personnage adjacent peut désamorcer le piège au moyen d'un test de Larcin DD 31.
- Un personnage peut attaquer l'objet focaliseur (CA 30, autres défenses 27 ; 69 pv). Une fois que l'objet est détruit, le piège est inopérant.

Implosion entropique — Gardien niveau 23
Danger — 5 100 px

La pièce est pleine de poussière, comme si personne n'y était passé depuis très longtemps.

Piège : lorsqu'une créature lance un sort ou porte un objet magique dans une antique salle poussiéreuse, il déclenche un « délaçage » temporaire de la trame temporelle. Bien que la réalité se rétablisse quelques instants plus tard, les esprits de ceux qui ont vu au-delà du temps ont plus de mal à se remettre. La poussière recouvre généralement 10 cases contiguës dans une pièce.

Perception

- DD 36 : le personnage remarque qu'une faible luminescence semble émaner de la poussière.

Autres compétences : Arcanes

- DD 32 : le personnage remarque la luminescence et l'identifie comme le signe avant-coureur d'une implosion entropique.

Déclencheur

Lorsqu'un personnage portant un objet magique entre dans une case contenant la poussière, ou quand il lance un sort dans une telle case, le danger attaque.

Attaque

Action d'opportunité **Proximité** explosion 5
Cibles : toutes les créatures prises dans l'explosion
Attaque : +29 contre Volonté
Réussite : la cible subit 5d6 + 8 dégâts psychiques, et est hébétée (sauvegarde annule)
Échec : la cible subit des demi-dégâts, et est hébétée (sauvegarde annule).
Spécial : les immortels, les animés et les morts-vivants sont immunisés contre les effets d'une implosion entropique

Symbole de souffrance — Gardien niveau 24
Piège — 6 050 px

Un symbole brillant protège la zone située devant vous.

Piège : toute personne habituée à la magie reconnaîtra le symbole comme une puissante protection contre les intrusions. Mais sa nature exacte reste inconnue jusqu'à ce qu'une créature s'approche suffisamment pour le comprendre. Une fois déclenché, le symbole inflige une douleur insoutenable.

Perception

- DD 28 : le personnage remarque le symbole brillant.

Autres compétences : Religion

- DD 32 : le personnage reconnaît la nature du symbole.

Déclencheur

Lorsqu'une créature s'approche dans un rayon de 5 cases du symbole, le piège attaque. Une fois qu'une créature est entrée dans la zone, elle peut y rester sans subir d'autres attaques. Le piège attaque à nouveau quand une autre créature entre dans la zone ou en sort et y revient.

Attaque

Action d'opportunité **Proximité** explosion 5

Attaque : +27 contre Volonté

Réussite : la cible subit 3d6 + 9 dégâts psychiques, et est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Effet secondaire : la cible subit 15 dégâts psychiques, et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Contre-mesures

- Un personnage adjacent peut désamorcer le piège au moyen d'un test de Larcin DD 36 ou d'Arcanes DD 32.

Gemme de l'âme — Mitrailleur solo niveau 26
Piège — 45 000 px

Au centre de la pièce, une gemme étrange aux multiples facettes lance soudain des décharges de lumière aveuglante.

Piège : ce cristal taillé de la taille du poing est souvent serti dans une statue ou placé sur un piédestal au centre d'une pièce. Lorsqu'une créature s'approche dans un rayon de 5 cases, la gemme se met à émettre des décharges de pouvoir radiant de ces nombreuses facettes.

Perception

- DD 29 : le personnage remarque l'étrange gemme.

Autres compétences : Arcanes

- DD 33 : le personnage reconnaît la gemme de l'âme.

Initiative +8

Déclencheur

Lorsqu'une créature s'approche dans un rayon de 5 cases de la gemme de l'âme, elle détermine son initiative et attaque.

Attaque

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : les créatures prises dans la décharge

Attaque : +29 contre Vigueur

Réussite : chaque cible subit 4d10 + 5 dégâts radiants, et 5 dégâts radiants continus, puis est étourdie (sauvegarde annule).

Effet secondaire d'étourdissement : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Spécial : à chaque round, lancez 1d8 pour déterminer la direction de la décharge. Cette dernière est centrée sur une case de l'espace de la gemme, en commençant par la case nord et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre autour de l'espace de la gemme.

Contre-mesures

- Un personnage peut tenter un défi de compétences pour détacher la gemme de l'âme de son emplacement et donc la désactiver. Larcin DD 37 ; complexité 1 (4 succès avant 2 échecs). En cas de succès, la gemme est détachée et le piège désamorcé. En cas d'échec, la gemme explose (explosion de proximité 8, les cibles subissent 4d10 + 5 dégâts radiants, et sont étourdies [sauvegarde annule]).
- Un personnage peut attaquer la gemme (CA 33, autres défenses 29 ; 100 pv ; résistance à tout 15). Lorsqu'elle est réduite à 0 point de vie (ou moins), la gemme explose (explosion de proximité 8, comme ci-dessus). Le fait de détruire la gemme désamorce le piège.

Sphère d'annihilation — Furtif niveau 29
Danger — 15 000 px

Une étrange sphère de noirceur impénétrable flotte devant vous.

Piège : une sphère de pure noirceur remplit une case ou est incrustée dans le mur d'une case. Elle ne confère pas d'abri et ne gêne pas les déplacements.

Perception

Aucun test n'est nécessaire pour remarquer la sphère.

Autres compétences : Arcanes

- DD 34 : le personnage reconnaît la nature de la sphère.

Déclencheur

Lorsqu'une créature entre dans la case de la sphère ou que cette dernière entre dans la case d'une créature, la sphère attaque.

Spécial : un personnage tenant un talisman spécial harmonisé avec la sphère peut contrôler cette dernière. Au prix d'une action de mouvement accompagnée d'un test d'Arcanes DD 25, il peut la déplacer jusqu'à 6 cases. La sphère flotte dans les airs. Un rituel spécial est nécessaire pour créer et harmoniser le talisman, qui est un objet magique de niveau 29.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps** 0

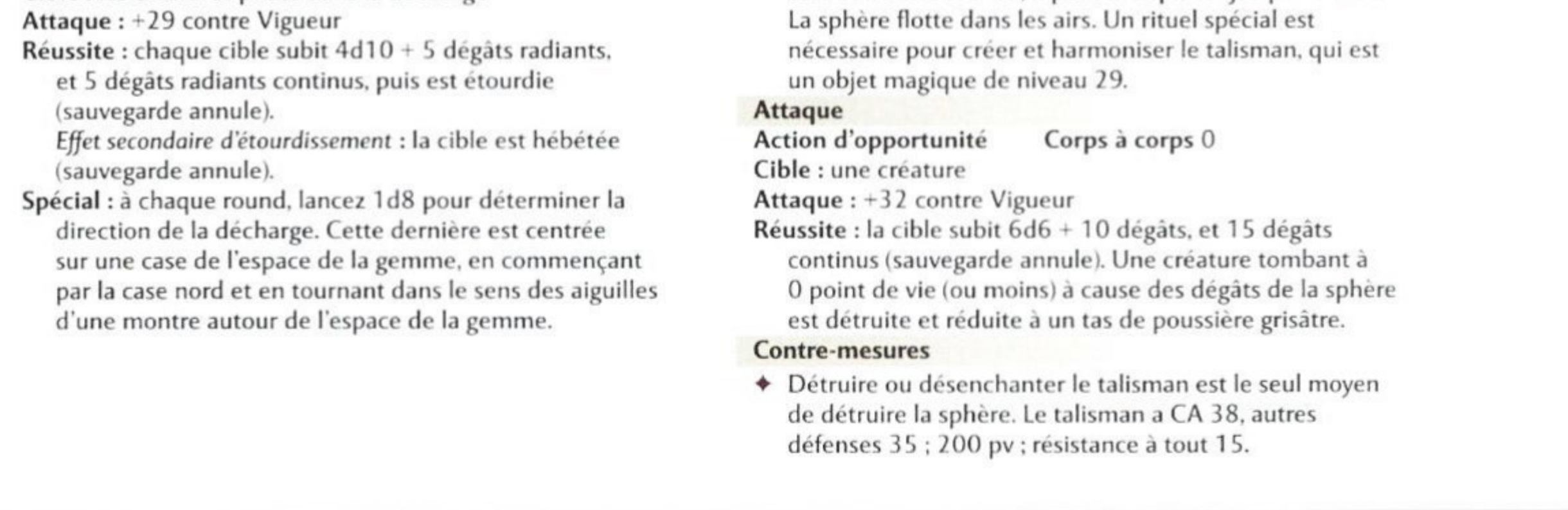
Cible : une créature

Attaque : +32 contre Vigueur

Réussite : la cible subit 6d6 + 10 dégâts, et 15 dégâts continus (sauvegarde annule). Une créature tombant à 0 point de vie (ou moins) à cause des dégâts de la sphère est détruite et réduite à un tas de poussière grisâtre.

Contre-mesures

- Détruire ou désenchanter le talisman est le seul moyen de détruire la sphère. Le talisman a CA 38, autres défenses 35 ; 200 pv ; résistance à tout 15.



ANNE STOKES

CHAPITRE 6

AVENTURES

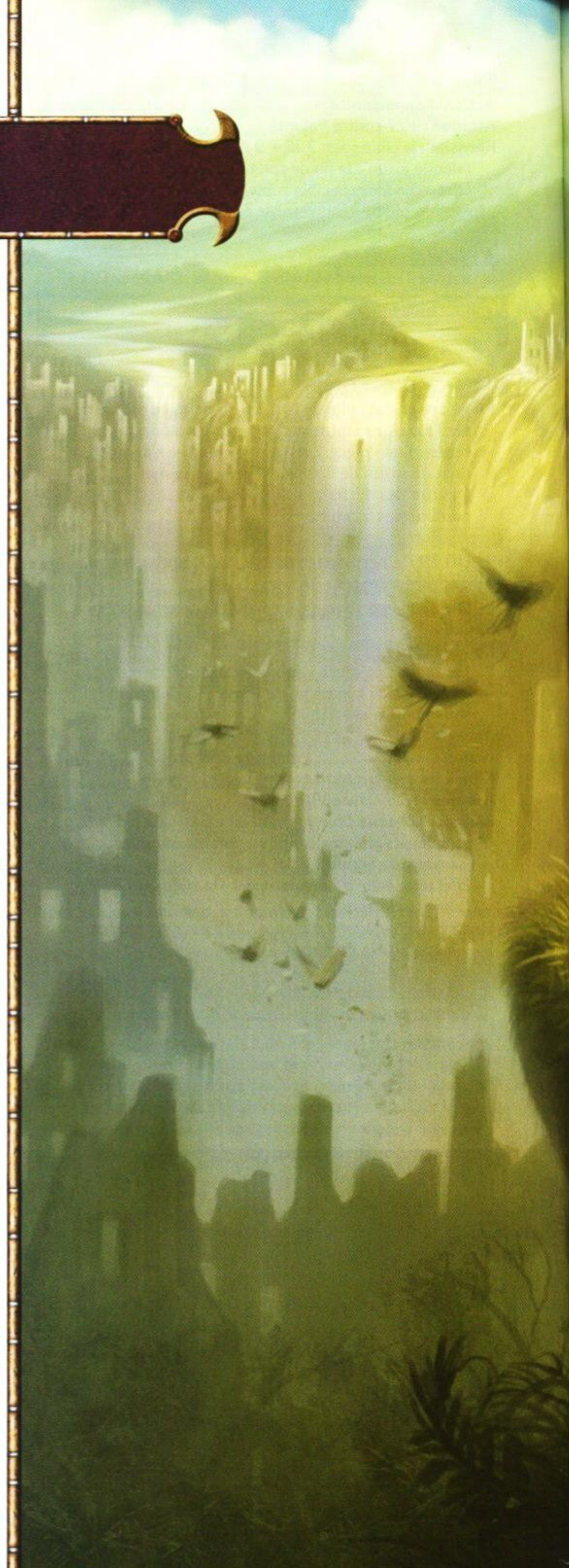
CE CHAPITRE se penche sur la construction et la modification des aventures qui, somme toute, sont des séries de rencontres. Le comment et le pourquoi de cette succession de rencontres (et les réponses peuvent aller du plus simple au plus complexe) en constituent la trame.

Une aventure prend généralement la forme d'une expédition, d'une mission ou d'une série de tâches dans lesquelles les PJ sont les héros. Voyez cela comme une histoire dans laquelle tous les éléments sont liés. L'aventure peut naître d'une mission précédente ou ouvrir sur une autre, mais elle se suffit à elle-même.

Il faut habituellement compter plusieurs séances de jeu pour venir à bout d'une aventure, notamment celles que vous trouverez dans le commerce. La section *Dungeon Magazine* du site D&D Insider ne fait pas exception à la règle, mais elle recèle plusieurs scénarios jouables en une soirée.

Ce chapitre comprend les parties suivantes :

- **Aventures publiées :** quelques astuces pour modifier les scénarios disponibles dans le commerce pour qu'ils s'accordent à votre univers, à vos joueurs et à votre campagne.
- **Résoudre les problèmes :** quelques conseils pour régler la plupart des problèmes qui apparaîtront pendant une aventure officielle ou un scénario de votre cru.
- **Construire une aventure :** tout ce que vous devez savoir pour construire une aventure intéressante, structurée et cohérente.
- **Les quêtes :** en quoi consistent ces synopsis qui entraînent les PJ dans des aventures exaltantes.
- **Varier les rencontres :** une bonne aventure propose un large éventail de défis.
- **Décors d'aventure :** étoffez votre toile de fond, des grands concepts aux plus petits détails, en passant par les cartes, les décors d'extérieur et les aventures liées à des événements.
- **Distribution des rôles :** ce sont les monstres et les PNJ qui donnent vie à vos aventures.



WILLIAM O'CONNOR



AVENTURES PUBLIÉES

Des aventures prêtes à jouer sont disponibles sur le site D&D Insider, et sous la forme de produits officiels Wizards of the Coast (comme les univers de jeu) ou indépendants. Si votre campagne est de nature épisodique (une série d'aventures qui n'ont que peu de liens entre elles), vous pouvez aisément n'utiliser que des scénarios disponibles dans le commerce. C'est une excellente solution si vous avez peu de temps à consacrer à la préparation. Et même si votre campagne suit une trame générale, vous pouvez (avec un peu de travail) faire bon usage des aventures officielles.

Intégration

La première chose à considérer est l'insertion de l'aventure dans votre campagne. Afin qu'elle ne donne pas l'impression d'arriver comme un cheveu sur la soupe, vous devez établir des liens dans les deux sens ; c'est-à-dire avec les scénarios précédents et avec ceux à venir.

Prévoir la suite

Quand vous planifiez vos parties, gardez toujours en tête l'aventure que vous ferez jouer ensuite. Cherchez à inclure dans l'histoire une accroche qui conduira les PJ à la suivante. Deux ou trois séances avant le début du scénario suivant, cherchez-y un PNJ, un lieu ou un détail de l'intrigue que vous pouvez insérer tout de suite à celui en cours.

Utiliser les accroches

La plupart des aventures publiées incluent des accroches destinées à capter l'intérêt des PJ. Cherchez le moyen de les insérer dans votre scénario en cours plutôt que de les exposer brutalement aux joueurs au début du suivant. Une intrigue est un formidable instrument de liaison, et plus vous réussissez à intégrer l'accroche dans le cours d'une autre aventure, mieux ce sera. Par exemple, parmi les accroches du scénario *Le Fort de Gisombre*, il est dit que les PJ connaissent l'existence d'une forteresse en ruine qui pourrait recéler les trésors d'un empire disparu. Vous pouvez simplement leur dire qu'ils ont appris l'existence de ce lieu, mais l'aventure semblera faire partie intégrante de votre campagne si au cours d'une session de jeu précédente les PJ découvrent l'histoire de cette forteresse en ruine.

Impliquer les PNJ

Un PNJ peut offrir un autre moyen d'établir un lien entre les aventures. Si un marchand serviable remet une information utile aux héros lors d'une aventure, ceux-ci seront plus enclins à l'écouter quand il viendra leur demander de l'aide lors de la suivante. Efforcez-vous de donner aux personnages récurrents des traits distinctifs ou une façon de se comporter particulière, afin que les joueurs se rappellent d'eux d'une aventure à l'autre.

Trouvez le moyen d'établir des liens entre les PNJ de différents scénarios. Si une aventure implique un adorateur de Zéhir et qu'une autre met les PJ aux prises avec le culte d'Asmodée, changez l'un ou l'autre de ces dieux (ou les deux !) afin que les deux cultes soient consacrés à la même divinité. Si dans un prochain scénario vous voulez que les personnages affrontent un culte secret de Baine, modifiez un groupe de brigands de l'aventure en cours pour en faire des adorateurs de Baine (qui porteront alors son symbole sur leur équipement).

Accroches de lieux et cartes

Les lieux sont également de bons outils pour créer du lien, depuis la classique carte au trésor indiquant le site de la prochaine aventure aux paysans inquiets qui parlent de la tour hantée des montagnes alors que les PJ sont en train d'explorer les ruines de la forêt. Pensez à glisser dans le scénario en cours une carte partielle de la prochaine aventure (dans les poches du grand méchant, c'est toujours un bon endroit).

Petits aménagements

Si vous n'avez pas le temps de tisser des liens entre les aventures, appuyez-vous sur quelques techniques simples pour apposer votre marque personnelle sur un scénario officiel afin qu'il s'inscrive un peu mieux dans le cadre de votre campagne.

Changer les noms

Si votre campagne se situe à Huzuz la Dorée, la Cité des Délices dirigée par le grand calife Khalil al-Assad, il serait bizarre d'envoyer les PJ au village voisin de Brindinford pour y rencontrer le baron Euphemès. Heureusement, il est facile de changer les noms. Brindinford devient Halwa, le baron se transforme en émir Ghalid al-Fahad, et les détails architecturaux de la ville changent pour correspondre au décor de votre campagne. Le tour est joué !

Modifier le décor

Il neige rarement sur les terres qui entourent Huzuz la Dorée, mais vous venez de trouver une aventure incluant la traversée d'une toundra gelée pour atteindre d'anciennes ruines de taille. Vous pourriez être tenté de délaisser ce scénario qui paraît injouable dans le cadre de votre campagne, mais le décor d'une aventure est facile à transformer.

Modifier un décor revient simplement à passer en revue les descriptions pour en changer les détails afin qu'il corresponde à ce que vous avez en tête. Au lieu du vent glacial charriant des cristaux de glace, décrivez les bourrasques de vent brûlant chargées de sable qui cinglent le visage des PJ.

Adapter les monstres

Si vous avez modifié le décor d'une aventure, vous risquez également d'avoir besoin de changer quelques monstres. Un dragon blanc fera tache dans le désert de Huzuz (encore que sa présence pourrait ajouter une part de mystère à l'aventure, que vous pourriez exploiter ultérieurement). Un coup d'œil à la liste des monstres classés par niveau du *Bestiaire Fantastique* vous facilitera les choses. Si le dragon blanc adulte ne convient pas, peut-être qu'un rôdeur de nuit oni accompagné de quelques sauvages ogres collerait mieux à vos besoins.

Adapter le niveau

Que faire si l'aventure que vous voulez maîtriser est conçue pour un groupe de PJ d'un niveau différent du vôtre ? D'abord, gardez à l'esprit qu'une rencontre de deux ou trois niveaux de plus n'est pas forcément mortelle. Elle sera certes plus difficile, mais elle ne devrait pas sonner le glas du groupe. De même, une rencontre de deux ou trois niveaux de moins peut quand même offrir une épreuve de taille.

Si vous voulez tout de même adapter les niveaux de rencontre d'un scénario du commerce, trois alternatives s'offrent à vous : modifier le nombre de monstres de la rencontre, changer leur niveau ou les remplacer par d'autres.

Le Chapitre 4 vous explique comment ajuster le niveau d'une rencontre en ajoutant ou en retirant des monstres. Vous pouvez aisément augmenter ou diminuer de trois ou quatre le niveau d'une rencontre. Par exemple, si vous voulez exploiter une rencontre de niveau 10 pour un groupe de niveau 14, il vous faut ajouter 2 500 px (cf. tables récompenses en px et px totaux par rencontre, aux pages 56 et 57). Vous pouvez doubler le nombre de monstres ou simplement ajouter un monstre d'élite de niveau 15 à la rencontre. De même, enlever deux monstres de niveau 14 d'une rencontre de niveau 14 en fait une parfaite rencontre pour des PJ de niveau 10.

Le Chapitre 10 vous fournit quelques règles pour ajuster le niveau des monstres ou pour transformer un monstre normal en monstre d'élite ou solo. Ajuster le niveau d'un monstre de deux à quatre niveaux en plus ou en moins est simple : il suffit de modifier ses attaques et défenses de 1 ou 2 points. Transformer le seul monstre de la rencontre en monstre d'élite fait monter de un le niveau de la rencontre, et le transformer en monstre solo le fait monter de quatre.

Enfin, vous pouvez utiliser la liste des monstres classés par niveau du *Bestiaire Fantastique* pour remplacer certaines créatures par d'autres, similaires mais d'un niveau différent. De nombreux monstres présentent des versions ou variantes de différents niveaux, si bien que vous pouvez remplacer un charognard rampant de niveau 7 par un charognard rampant géant de niveau 17, et inversement (mais gardez en tête la taille du lieu de la rencontre).

Et les en faire sortir

Que vous rameniez les PJ dans l'intrigue principale de votre campagne avec une aventure de votre cru ou que vous entamiez un scénario publié, la transition qui a lieu après une aventure du commerce doit être anticipée.

Imbriquer les éléments

Utilisez les mêmes techniques que celles décrites dans la partie *Intégration* pour semer dans l'aventure publiée les graines du prochain scénario que vous voulez faire jouer. Si vous avez mis en place des félons dans votre campagne, introduisez l'un d'entre eux (ou un membre d'une organisation malfaisante) dans les rencontres de fin de l'aventure publiée (ou plus tôt si vous le souhaitez) pour rappeler aux joueurs l'intrigue générale qui englobe le scénario en cours.

Modifier la fin

Une autre technique est celle de la fin déroutante, durant laquelle les joueurs découvrent soudain que l'aventure qu'ils viennent de terminer était sans lien avec l'histoire principale de la campagne. Peut-être n'était-ce qu'une expédition intéressante mais secondaire, ou peut-être les félons les ont-ils intentionnellement mis sur une fausse piste afin de ne plus les avoir dans les pattes : « Vous revenez triomphalement de votre dernière aventure, mais découvrez que pendant que vous étiez dans les contrées de l'ouest, les chevaliers de Zéhir ont renversé le baron et pris le contrôle du Fort de l'Étoile ! »

Mais n'abusez pas de cette technique. Si les joueurs ont en permanence l'impression d'être floués et envoyés dans la mauvaise direction, cela va finir par les frustrer.

Exploiter les questions sans réponses

Si vous n'avez encore jamais écrit un scénario vous-même, la meilleure façon de commencer est d'examiner la situation à l'issue d'une aventure officielle. Celle-ci laisse peut-être les PJ dans l'incertitude, à moins que des félons ne se soient échappés ou que les personnages n'aient pas exploré certaines parties du donjon. Vos joueurs apprécieront que vous leur laissiez l'occasion d'apporter une conclusion aux éléments laissés en suspens plutôt que de les précipiter dans une nouvelle aventure sans aucun rapport. Le reste de ce chapitre apporte de nombreux conseils de création d'aventures, et si vous utilisez un scénario publié comme point de départ, vous aurez de quoi démarrer en fanfare.

RÉSOUDRE LES PROBLÈMES

Les aventures publiées, pour le meilleur et pour le pire, ne peuvent prévoir toutes les actions des PJ. Parfois ces derniers vont à contresens et empruntent une voie qui n'est pas prévue. Ils découvrent un raccourci auquel l'auteur n'avait pas pensé et arrivent directement à la bataille finale. Ils enchaînent les rencontres sans effort et sans utiliser aucun de leurs pouvoirs quotidiens.
Que pouvez-vous y faire ?

Vous pouvez commencer par demander aux joueurs d'être un peu plus accommodants et de faire ce que le scénario attend d'eux. Des joueurs compréhensifs l'accepteront, mais cela leur laissera forcément un goût amer. Mieux vaut vous rappeler la première règle de l'improvisation : dites oui et faites avec (cf. page 28 pour plus de conseils sur l'improvisation).

Sortir des sentiers battus

Il est souvent possible d'orienter vers l'intrigue principale des PJ qui s'égarent, mais prenez soin de le faire avec finesse. Attirez-les là où vous voulez qu'ils reviennent, ne vous contentez pas de les y amener. Ne les poussez pas non plus à revenir à l'aventure par ennui. Laisser les héros errer dans la nature pendant des semaines sans qu'ils fassent la moindre rencontre indiquera clairement votre mécontentement, mais c'est une façon pénible de guider les PJ.

Utiliser des rencontres supplémentaires : utilisez des rencontres préparées à l'avance pour occuper les temps morts, et faites en sorte qu'elles soient aussi amusantes que le reste de l'aventure. Puis placez parmi ces événements des accroches qui ramèneront les PJ vers l'intrigue principale.

Utiliser des rencontres aléatoires : si vous n'avez pas préparé de rencontres, inventez quelque chose. Ou plongez-vous dans le Chapitre 10 qui vous aidera à générer des donjons et des rencontres aléatoires. Dans le pire des cas, ces outils d'improvisation vous permettront de meubler la séance. Vous pourrez ensuite utiliser le temps disponible avant la prochaine séance pour trouver comment remettre l'aventure sur les rails.

Laisser tomber et passer à autre chose : parfois, l'aventure que vous maîtrisez ne mérite pas que les PJ y reviennent. Ces derniers sont peut-être passés à côté de l'objectif parce qu'ils l'ont trouvé inintéressante. N'essayez pas de ramener des joueurs à une aventure qui n'a pas su éveiller leur intérêt, à moins que vous ne soyez certain de pouvoir éveiller leur curiosité lors de la prochaine rencontre. Si les PJ s'écartent d'une aventure, c'est peut-être qu'il est temps de passer à autre chose.

Passer directement à la fin

Parfois les auteurs d'une aventure oublient de tenir compte des capacités des PJ de haut niveau ou de l'habileté de joueurs ingénieux, et le groupe trouve le moyen de passer directement à la scène finale. Là encore, le mieux est de dire oui et de faire avec plutôt que d'inventer une raison arbitraire pour expliquer l'échec de leur plan. Laissez les joueurs faire les malins et récompensez leur ingéniosité.

Promouvoir un antagoniste mineur : ce n'est pas parce que la bataille finale est passée que l'aventure doit forcément s'arrêter. Si les PJ viennent rapidement à bout du félon qui tire les ficelles, un de ses lieutenants ou subordonnés (un PNJ que les joueurs ont laissé en vie dans leur précipitation) pourra sortir de l'ombre et reprendre les plans de son maître, si bien que l'aventure se poursuivra plus ou moins comme elle a été écrite.

Introduire de nouveaux développements à l'intrigue : les PJ peuvent aussi atteindre prématurément la fin de l'aventure en arrivant à une conclusion qu'ils n'étaient pas censés trouver avant d'avoir réuni d'autres informations. Peut-être ont-ils immédiatement deviné ou découvert que le baron est en fait un rakshasa déguisé, ou compris que l'aristocrate assassinée n'est pas morte mais a arrangé sa disparition pour une bonne raison. Le fait que les PJ aient résolu l'intrigue n'est pas nécessairement le signe d'une aventure mal conçue. Il vaut mieux donner trop d'informations aux joueurs que pas assez, et leur gâcher le plaisir (cf. plus loin). Vous pouvez maintenir le fil de l'aventure en introduisant de nouveaux tours à l'intrigue. Par exemple, le baron est bien un rakshasa, mais il œuvre en fait contre le véritable félon du scénario.

Passer à autre chose et récolter les éléments d'une future improvisation : une fois encore, si les joueurs passent à côté d'un pan entier du scénario, tenter de le sauver pourrait créer plus de problèmes que cela n'en résoudrait. Mais ce n'est pas une raison pour tout passer à la trappe. Vous pouvez ainsi récupérer des rencontres et des lieux pour plus tard.

Trop facile

Parfois, parce que vos PJ sont de plus haut niveau que l'aventure ne le prévoyait, parce qu'ils sont mieux équipés ou simplement plus inventifs et ingénieux sur le plan tactique, ils viennent à bout de toutes vos rencontres sans même se sentir vraiment en danger. C'est heureusement un problème facile à résoudre.

Vous pouvez revoir à la hausse le niveau des rencontres en utilisant les trois techniques décrites dans les pages précédentes : ajouter des monstres, augmenter leur niveau ou en changer. Vous pouvez également modifier le terrain afin d'accorder aux monstres l'avantage de « jouer à

domicile » et mettre au défi les talents de tacticiens des joueurs. Observez ce que font vos joueurs et utilisez les mêmes ficelles contre eux.

Ces changements sont assez simples à réaliser durant votre préparation, mais vous pouvez également les improviser dans le feu de l'action. Des monstres peuvent arriver en renfort. Un événement dramatique (comme un tremblement de terre) peut transformer le champ de bataille et donner aux joueurs plusieurs sujets d'inquiétude à la fois. Les monstres sont plus menaçants quand les PJ doivent gérer un éboulement et éviter de tomber dans des crevasses. Un monstre ou un PNJ pourrait très bien manifester une nouvelle capacité quand il est en péril. Il pourrait même se transformer en monstre d'élite, monstre solo ou même en monstre entièrement différent. Le monde de D&D est un monde fantastique, aussi tant que les événements que vous décrivez restent cohérents, n'hésitez pas à opérer ces nombreux ajustements en cours de jeu.

Quand le plaisir manque

Parfois, l'aventure arrive dans une impasse parce que les joueurs sont passés à côté d'une information indispensable à sa poursuite. C'est d'autant plus frustrant pour eux lorsqu'ils n'ont pas dévié du chemin prévu. N'abandonnez pas les joueurs à leur triste sort, et glissez-leur plutôt de quoi décompresser.

Voici un autre cas de figure où les rencontres que vous avez préparées peuvent sauver la partie. Alors que le rythme faiblit, un grand méchant défonce brusquement la porte. S'ensuit un combat excitant au terme duquel les PJ obtiennent l'information qui leur manquait pour relancer l'aventure. Il n'est pas indispensable qu'il s'agisse d'une rencontre avec combat, mais n'hésitez pas à confronter les aventuriers à quelques événements inattendus.

Ces rencontres improvisées peuvent également introduire de nouveaux éléments dans une intrigue. Si les PJ se perdent alors qu'ils tentent de résoudre un mystère, peut-être qu'un inconnu les invitera dans sa maison et leur donnera l'indice qu'ils cherchaient. Pourquoi ? Quel est son intérêt dans cette histoire ? Il pourrait s'agir d'un observateur indifférent, ou d'un opportuniste qui a quelque chose à gagner dans cette affaire. Peut-être veut-il demander un service aux PJ en échange de son aide (et négocier ce service lors d'un défi de compétences plein de tension). Peut-être cherche-t-il d'autres informations et espère-t-il que les aventuriers
les révéleront au cours de la conversation. Peut-être que cette enquête va mettre les personnages sur la piste de l'ennemi juré de cet inconnu. Les possibilités sont innombrables, et une improvisation saupoudrée d'un peu de créativité peut créer de nombreux rebondissements et évolutions de l'intrigue de votre campagne.



JASON ENGLE

CONSTRUIRE UNE AVENTURE

Lorsque vous créez une aventure, vous bâtissez une structure dans laquelle vous insérez des rencontres. L'édification de cette structure consiste à répondre à quelques questions simples.

Vous n'avez pas à y répondre dans un ordre précis. Vous pouvez commencer à partir d'une quête : un de vos joueurs veut une épée magique précise et l'aventure lui indique l'endroit où la trouver. Un félon ou un monstre peut être le catalyseur d'un décor ou d'une série d'événements. D'une idée intéressante de décor peuvent découler des habitants particuliers et une intrigue spécifique. Le point culminant de la campagne peut suggérer une histoire qui va y conduire.

LES COMPOSANTS D'UNE AVENTURE

Structure

- Comment cette aventure commence-t-elle et finit-elle ?
- Que se passe-t-il entre-temps ?

Quêtes

- Quelle est la situation ?
- Qu'est-ce qui a mené à cette situation ?
- Résoudre la situation nécessite-t-il de se rendre quelque part ?
- Résoudre la situation nécessite-t-il de réagir à des événements ?
- Pourquoi les PJ se sentent-ils concernés ?
- Quels sont leurs objectifs ?

Décor

- Où se déroulent les événements ?
- Quelle est la fonction première de ce décor?
- À quoi sert le décor à présent ?
- Quel type de terrains et d'endroits peut-on y trouver ?
- Que trouve-t-on d'intéressant et de dangereux là-bas en dehors des monstres ?
- Comment allez-vous construire une aventure liée à un événement ?

Distribution

- Que cache le décor ?
- L'aventure comporte-t-elle un félon ?
- Qui d'autre se préoccupe de la situation ?
- Quels personnages sont amicaux, neutres ou hostiles ?

ÉLÉMENTS À GARDER À L'ESPRIT

Lorsque vous concevez une aventure, souvenez-vous bien des raisons qui amènent vos joueurs autour de la table. C'est la meilleure garantie pour vous assurer que tout le monde s'amuse bien. Reportez-vous au Chapitre 1 pour en savoir plus sur les motivations des joueurs.

Considérez la place de votre aventure dans le cadre de la campagne. Si elle est centrée sur un lieu merveilleux, elle donnera aux joueurs le sentiment d'un monde qui existe au-delà de leurs personnages. Une aventure qui implique les PJ parce qu'elle les engage à un niveau personnel leur donne le sentiment que leurs héros ont une place dans le monde. Ces deux sentiments sont importants pour votre jeu. Le Chapitre 8 vous en dira plus sur les campagnes.

STRUCTURE DE L'AVENTURE

Toutes les bonnes aventures ont une structure claire. Comme un roman, une aventure a besoin d'un début, d'un milieu et d'une fin clairement identifiables.

LE DÉBUT

Le début d'une aventure présente un problème et suggère parfois une issue. Elle peut commencer par une rencontre durant laquelle les PJ découvrent ce qu'ils doivent faire et pourquoi. Cela peut prendre la forme d'une embuscade sur la route, à moins que les héros tombent sur quelque chose qu'ils n'étaient pas censés voir. Quelle que soit la forme que cela prend, il faut que les joueurs soient embarqués dans l'histoire dès le début.

Le début de l'aventure doit saisir les joueurs et ne plus les lâcher. Si elle commence avec quelqu'un demandant aux PJ de faire quelque chose pour lui, vous leur laissez la possibilité de refuser. Les joueurs ne disent jamais non quand il s'agit d'effectuer un test d'initiative. Commencer par de l'action est une solide introduction qui montre clairement qu'une aventure se prépare.

UN BON DÉBUT...

- montre aux joueurs qu'une aventure se prépare.
- fait en sorte de donner aux joueurs l'envie de s'impliquer, et évite généralement de leur forcer la main.
- est excitant mais court ; une seule séance de jeu.

LE MILIEU

Le milieu d'une aventure est la partie où se déroule l'essentiel de l'action. Il peut révéler de nouvelles quêtes ou changer complètement la physionomie du scénario au fur et à mesure que les PJ font des découvertes. Quoi qu'il en soit, un bon milieu exige des PJ qu'ils fassent des choix importants et donne le sentiment que l'aventure est censée mener à une fin.

UN BON MILIEU...

- comprend différentes épreuves et présente des choix clairs.
- produit de l'effervescence, mais laisse aussi la place à la réflexion.
- entraîne les joueurs et leurs personnages vers l'avant.

LA FIN

La fin d'une aventure répond de manière satisfaisante à l'avant-goût du début et à la chair du milieu. La fin est souvent synonyme de confrontation avec un félon important, mais elle peut également prendre la forme de négociations difficiles, d'une fuite ou de l'acquisition d'un trophée. Elle ne doit pas forcément être triomphale pour les PJ, mais doit avoir un sens dans le cadre global de l'aventure.

UNE BONNE FIN...

- réunit le début et le milieu.
- répond aux actions et aux choix des PJ.
- permet aux joueurs et à leurs personnages de savoir clairement s'ils ont réussi ou échoué.
- peut éventuellement donner lieu au début d'une nouvelle aventure.

Une bonne structure

Une bonne structure réunit les critères d'un bon début, d'un bon milieu et d'une bonne fin.

Accroches : dès le début, les joueurs voudront que leurs PJ soient impliqués dans l'aventure. L'accroche utilisée pour les y entraîner doit être irrésistible, personnelle ou les deux, à la fois pour les joueurs et leurs personnages. C'est là que connaître leurs motivations va s'avérer payant (cf. *Les motivations des joueurs*, page 8, *L'historique de l'équipe*, page 10, *Les détails de la campagne*, page 11, et *Exploiter les historiques des personnages*, page 11). Utilisez ces connaissances pour inventer des accroches irrésistibles.

Choix : dans une aventure, les choix des joueurs et des PJ doivent avoir leur importance. Ils doivent non seulement compter mais aussi, dans une certaine mesure, avoir un impact sur la fin de l'aventure. Vos qualités de communication et les informations que vous délivrez sont ici des éléments-clés (cf. Chapitre 2). Vous devez donner à vos joueurs suffisamment d'informations, même dans des situations simples, pour qu'ils puissent prendre des décisions cohérentes.

Défis : une bonne aventure propose des défis variés qui mettent à l'épreuve les PJ et stimulent les joueurs. Créez différents types de rencontres incluant l'attaque, la défense, l'utilisation de compétences, la résolution d'énigmes, l'enquête et l'interprétation. Assurez-vous que ces rencontres suscitent l'attitude souhaitée chez vos joueurs en la récompensant notamment. Tenez bien compte des capacités des PJ pour bâtir vos rencontres, elles n'en seront que meilleures. Le Chapitre 4 vous offre de plus amples conseils pour mettre sur pied de bonnes rencontres.

Enthousiasme : dans une bonne aventure, la tension doit monter. Les aventures liées à un événement sont faciles à construire ainsi, mais celles qui sont basées sur le décor peuvent également instiller une tension grandissante (cf. *Décor d'aventure*, page 106).

Paroxysme : même l'aventure la plus simple doit comporter son moment crucial quand une information ou une action décisive porte ses fruits, ou que le félon obtient ce qu'il mérite. Un vaste donjon complexe ou une longue aventure liée à un événement peuvent connaître plusieurs de ces moments, avec un grand dénouement à la toute fin. Un combat difficile ne constitue pas en soi une rencontre cruciale. La dernière doit être la plus fantastique et la plus épique de toute l'aventure. N'offrez pas aux joueurs un combat palpitant sur un pont avec des lames qui passent en tous sens et des archers gobelins montés sur des worgs, pour les laisser ensuite tuer le roi gobelin alors qu'il est seul dans sa caverne.

Une victoire significative : quel que soit le but de l'aventure, la réussite des PJ doit avoir un sens. Les joueurs doivent donc s'inquiéter de ce qu'il risque de se passer s'ils échouent.

Une mauvaise structure

Voici quelques pièges à éviter qui peuvent gâcher la structure de votre aventure et laisser vos joueurs sur leur faim.

Ne pas bloquer les PJ : ne laissez pas la progression des personnages reposer sur une seule action, comme celle qui consiste à trouver la porte secrète menant au repaire du félon car s'ils ne la trouvent pas, l'aventure s'arrête. Assurez-vous que les PJ peuvent avancer en suivant au moins deux voies distinctes. Au lieu de les punir en les mettant dans un cul-de-sac s'ils ne trouvent pas d'indices, récompensez-les s'ils parviennent à les découvrir.

Ne pas être trop directif : si une suite d'événements se produit malgré ce que font les PJ, les joueurs finissent par se sentir impuissants et frustrés. Leurs actions n'ont pas de poids et leurs choix sont sans conséquence. Un donjon qui ne présente qu'une succession de pièces et pas de croisements est un autre exemple de situation trop linéaire. Si votre aventure repose sur certains événements, assurez-vous que ceux-ci puissent se dérouler de plusieurs façons, ou préparez-vous à l'éventualité que des joueurs intelligents réussissent à en empêcher un ou plusieurs. Les joueurs doivent toujours avoir le sentiment qu'ils ont le contrôle de ce que font leurs PJ, que leurs choix ont un impact, et que leurs actes ont un certain effet sur le dénouement de l'aventure et sur l'univers de jeu.

Ne pas laisser trop d'options : d'un autre côté, ne donnez pas aux joueurs tellement d'options qu'ils ne seront plus en mesure de prendre des décisions sensées. Même si une situation très ouverte évite effectivement l'écueil qui consiste à être trop directif, disposer d'un trop grand nombre d'options est également frustrant pour les joueurs. Faites-leur des allusions, donnez-leur des indications discrètes, mais essayez de faire en sorte que l'action et l'histoire continuent d'avancer.

Ne pas les mettre sur la touche : les PJ doivent toujours être les héros principaux de l'aventure. Si des PNJ peuvent faire la même chose que les personnages, pourquoi ceux-ci sont-ils dans l'aventure ? Dans le même ordre d'idée, ne faites pas intervenir tel un deus ex machina un puissant personnage pour sauver les PJ du désastre. Les aventuriers doivent assumer les conséquences de leurs actions et en récolter les fruits.

Ne pas les étouffer : les personnages de D&D sont puissants et à mesure que cette puissance grandit, il est de plus en plus difficile de concevoir des rencontres qui les mettent à l'épreuve. Apprenez ce dont les PJ sont capables, puis prévoyez de récompenser une utilisation intelligente de leurs pouvoirs. Ne recourez pas à des effets étranges qui les empêchent de s'en servir.

Ne pas les décevoir : une aventure au dénouement insuffisant peut être vraiment décevante pour les joueurs. Assurez-vous de l'achever sur un morceau de bravoure et une grosse récompense.

LES QUÊTES

Les quêtes forment l'ossature d'une aventure et sont les raisons qui poussent les personnages à y participer. Elles sont la raison d'être des aventures et indiquent ce que les PJ ont à faire pour résoudre la situation qui leur est présentée.

Les scénarios les plus simples tournent autour d'une unique quête, qui donne à tous les membres du groupe une raison de s'y engager. Les aventures plus complexes impliquent des quêtes multiples, dont certaines sont relatives à différents PJ ou s'opposent carrément, exigeant des héros qu'ils fassent de vrais choix quant à leurs desseins.

ÉLÉMENTS DE BASE DES QUÊTES

Adversaires

- Les capturer
- Entrer en lice avec eux pour accomplir autre chose
- Les vaincre
- Les débusquer
- Les repousser
- Leur échapper
- Se cacher d'eux
- Les infiltrer
- Déjouer leurs plans

Alliés, figurants et protecteurs

- Les escorter en un certain lieu
- Établir une relation avec eux
- Les aider à accomplir une certaine tâche
- Les cacher ou les protéger d'une attaque, d'un enlèvement ou d'un autre danger
- Les sauver d'un péril bien réel
- Régler une dette

Événements

- Assumer les conséquences
- Fuir ou se cacher d'un événement bizarre ou dangereux
- Erreur sur la personne
- Prévenir ou arrêter un événement bizarre ou dangereux
- Être transporté en un lieu étrange
- Gagner un concours, une course ou une guerre

Objets ou informations

- Les délivrer à un endroit ou à une personne
- Les détruire, peut-être selon une méthode bien précise
- Les dissimuler
- Les retrouver pour un allié ou un protecteur
- Les récupérer pour son propre usage

Lieux

- S'en échapper
- L'explorer
- Le protéger d'une attaque ou d'un danger
- Le sceller
- Le sécuriser en vue d'un autre usage
- Y survivre

UTILISER LES ÉLÉMENTS DE BASE DES QUÊTES

Quand vous concevez une aventure simple, un à trois éléments de base suffisent comme point de départ. Un donjon classique en exploite trois : les PJ partent explorer un endroit dangereux, combattent les monstres qui s'y trouvent et s'emparent des trésors qu'ils y découvrent. Une quête simple peut suffire, comme par exemple celle qui consiste à aller tuer un dragon.

Vous pouvez combiner n'importe quel nombre de quêtes simples pour créer un scénario à multiples facettes. Plus vous en utilisez, plus votre aventure sera complexe. Vous pouvez aussi ajouter des contraintes de délais à une ou plusieurs quêtes afin de donner davantage de profondeur.

Une fois que vous avez choisi le ou les éléments de quête, vous pouvez commencer à rentrer dans le détail. Revenez à la page 100 et répondez aux questions de la section *Construire une aventure*, en gardant à l'esprit vos éléments de quête. Là encore, vous n'avez pas besoin de respecter un ordre particulier. Vous pouvez commencer par un type de monstre que vous voulez utiliser, inventer un lieu ou un objet palpitant ou choisir un ou plusieurs éléments de quête. Vous pouvez alors vous tourner vers la partie *Décor* du Chapitre 4 pour vous aider à donner corps à votre aventure.

LES QUÊTES MAJEURES

Les quêtes majeures définissent les raisons fondamentales de l'implication des PJ. Ce sont les objectifs centraux du scénario. Une seule quête majeure suffit généralement, mais vous pouvez en bâtir plusieurs si vous voulez étoffer l'aventure. Une quête majeure doit être importante pour chaque membre du groupe et son accomplissement est synonyme de réussite du scénario. Achever une quête majeure signifie généralement que l'aventure est terminée ou que les PJ ont conclu avec succès un chapitre important de l'intrigue en cours.

N'hésitez pas à faire savoir aux joueurs en quoi consistent leurs quêtes. Donnez-leur un objectif explicite, par exemple un félon connu à poursuivre, et une direction claire pour atteindre leur destination. Cela évite qu'ils s'embêtent : errances sans but, palabres à propos de choix sans importance et regards vides autour de la table parce que les joueurs ne savent pas quoi faire ensuite. Vous pouvez les embrouiller avec un autre antagoniste secret ou avec différentes façons de résoudre l'intrigue, mais l'aventure doit au moins comporter une direction claire et fondée. Vous pouvez compter sur l'imprévisibilité des actions des joueurs pour que les choses restent intéressantes même dans les histoires les plus simples.

Réfléchir en termes de quête aide à ancrer solidement l'aventure sur ce qui forme son socle : les PJ. Une aventure ne peut pas fonctionner sans leur implication. Une intrigue ou un événement peut se dérouler sans l'implication des héros, mais pas un scénario. Une aventure commence quand les PJ s'y investissent, quand ils ont une raison d'y participer et un but à atteindre. Et c'est ce que leur offrent les quêtes.

Les quêtes mineures

Les quêtes mineures sont les intrigues secondaires d'une aventure, des complications ou des circonvolutions dans l'histoire globale. Les PJ pourront les accomplir avant, pendant ou après d'avoir terminé leur quête majeure. Souvent, les quêtes mineures n'intéressent qu'une partie du groupe. Elles peuvent être liées à l'histoire d'un personnage, au but d'un joueur, ou aux événements de la campagne concernant un ou plusieurs PJ. Elles sont tout de même importantes pour le groupe tout entier. D&D est un jeu de coopération et tout le monde partage les récompenses d'une quête réussie. Vous devez juste veiller à ce que le groupe entier trouve du plaisir à accomplir des quêtes mineures liées à un seul de ses membres.

Parfois ces quêtes se présentent sous la forme d'à-côtés s'ajoutant à l'intrigue principale de l'aventure. Par exemple, les PJ apprennent en ville qu'un prisonnier s'est échappé de la prison locale. Cela n'a rien à voir avec leur quête principale et n'a guère d'importance en regard des hobgobelins qui se sont abattus sur des caravanes et ont capturé des gens pour les réduire en esclavage. Pourtant, quand ils trouvent et libèrent enfin les esclaves des hobgobelins, le fugitif se trouve parmi eux. Les PJ vont-ils le ramener à la prison ? Vont-ils accepter sa promesse de bonne conduite et sa carte au trésor en échange de sa liberté ? Vont-ils croire qu'il est innocent et essayer de l'aider à trouver le vrai coupable ? Chacune de ces questions peut lancer une quête secondaire, mais les PJ ne peuvent clairement pas les mener toutes de front. Cette situation donne aux joueurs l'occasion d'interpréter leurs personnages et de faire des choix intéressants, ce qui ajoute de la richesse et de la profondeur au jeu.

Concevoir des quêtes

Concevez vos quêtes de manière à ce qu'elles aient un point de départ clair, un dessein limpide et des conséquences évidentes. Une quête doit fournir une réponse rapide au joueur qui demande : « Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ? »

Niveau

Attribuez à une quête un niveau basé sur sa difficulté. En règle générale, on fixe la quête au niveau que les PJ seront censés avoir atteint une fois qu'ils l'auront accomplie. Par exemple, si l'accomplissement d'une quête implique de triompher de plusieurs rencontres d'un niveau bien supérieur à celui du groupe, le niveau moyen de ces rencontres sera parfait pour cette quête.

Point de départ

Le point de départ de la quête est le moment où les PJ la débutent s'ils choisissent de s'y embarquer. Ce peut être une personne qui la leur confie ou une observation qu'ils ont faite et qui les conduit à se lancer dans une quête de leur choix. C'est un point de repère auquel les joueurs peuvent se référer et auquel ils pourraient être en mesure de revenir.

But

Le but d'une quête désigne précisément ce que les PJ ont à accomplir pour la réussir. Il doit être aussi clair que possible. Il peut changer à mesure qu'ils mettent la main sur des informations, mais ces changements devront être aussi explicites que possible.

Dénouement

La récompense du succès ou le prix de l'échec devront également être évidents pour les joueurs et leurs personnages. Comme le dessein, le dénouement peut changer au cours de l'aventure à mesure que les PJ découvrent la vérité.

Pas de quêtes redondantes

Ne récompensez pas les PJ deux fois pour les mêmes actes. Les quêtes doivent se fonder sur les raisons qu'ils ont de partir à l'aventure, pas sur les actions de base du jeu comme tuer des monstres et gagner des trésors. « Gagner dix rencontres de votre niveau » n'est pas une quête, mais une recette pour monter de niveau. Accomplir cela porte en soi sa récompense. « Rendre le col des Herses plus sûr pour les voyageurs » est une quête, même si la façon la plus simple de l'accomplir est de gagner dix rencontres du niveau des PJ. Cette quête a un but fondé sur l'histoire, et le combat n'est pas forcément la seule solution pour l'atteindre.

Quêtes contradictoires

Vous pouvez proposer des quêtes qui sont en contradiction les unes avec les autres, ou avec les alignements ou les objectifs des PJ. Les joueurs ont la liberté de choisir celles qu'ils acceptent, et cela peut fournir d'excellentes occasions d'interprétation et de développement des personnages.

Quêtes conçues par des joueurs

Vous devriez autoriser et même encourager les joueurs à proposer leurs propres quêtes en lien avec leurs objectifs personnels ou avec des circonstances particulières de l'aventure. Évaluez la quête proposée et assignez-lui un niveau. Tâchez de dire oui aussi souvent que possible !

Les fiches de quête

Vous pouvez donner à vos joueurs des fiches pour les aider à garder une trace de leurs quêtes. Chacune inclura le niveau de la quête, son point de départ, son but et les issues possibles, du moins celles dont les PJ sont conscients. Cela permet de rappeler aux joueurs ce qu'ils essayent d'accomplir, ce qui peut être important lorsqu'une quête s'étend sur plusieurs séances de jeu. Les fiches de quête peuvent aussi aider les joueurs à garder leurs objectifs en tête lorsqu'ils atteignent un moment de l'aventure où il leur faut prendre une décision.

Laissez-y un peu de place pour que les joueurs puissent prendre quelques notes, comme les changements qui interviennent et les issues possibles de la quête.

VARIER LES RENCONTRES

Lorsque vous concevez un scénario, essayez de varier les rencontres que vous prévoyez : des défis avec combat et sans combat, des rencontres faciles et d'autres difficiles, différents monstres et décors, et des situations séduisantes en fonction des goûts et motivations de vos joueurs. Cette variété crée un rythme palpitant et les aventures qui en manquent peuvent vite devenir ennuyeuses.

La complexité

Les rencontres peuvent être complexes de différentes manières. Une rencontre comprenant cinq genres de monstres différents est complexe pour les joueurs et pour vous, aussi variez-les avec des rencontres de type « meute de loups » (un groupe constitué de monstres d'un seul et même genre ; cf. page 59) ainsi qu'avec des rencontres d'un type plus simple.

Certaines rencontres sont complexes de part leur implication dans l'intrigue, comme par exemple une confrontation embrouillée durant laquelle les PJ doivent démêler les motivations et les projets secrets de chaque adversaire, ou une rencontre avec combat qui soulève de nouvelles questions sur ce qui se passe dans l'aventure. Assurez-vous d'alterner ces rencontres avec d'autres événements où la situation est parfaitement explicite.

Les salles renfermant un terrain intéressant, des abris et des éléments de décor font de formidables rencontres avec combat, mais gardez une certaine variation dans le niveau de complexité. Sans forcément tomber dans l'excès inverse d'un corps à corps direct et frontal dans une minuscule pièce, certaines rencontres peuvent tout de même être moins intéressantes que d'autres sur le plan tactique.

La difficulté

Si chaque rencontre offre aux joueurs un défi parfaitement équilibré, le jeu peut devenir monotone. De temps en temps, les PJ ont besoin d'une rencontre qui ne puise pas trop dans leurs ressources, ou d'une rencontre qui leur fait vraiment craindre pour leur survie, voire même qui les pousse à fuir. La majorité des rencontres d'une aventure doivent être de difficulté moyenne, stimulantes mais pas insurmontables, de même niveau que le groupe ou un cran au-dessus. Les monstres d'une rencontre standard auront jusqu'à trois niveaux de moins ou quatre niveaux de plus que les PJ. Ces rencontres doivent constituer le gros de votre aventure.

Les rencontres faciles ont deux ou trois niveaux de moins que le groupe et peuvent inclure des monstres ayant jusqu'à quatre niveaux de moins que les PJ. Elles permettent aux personnages de se sentir tout-puissants. Si vous montez une rencontre incluant des monstres qui représentaient une sérieuse menace il y a six ou sept niveaux de cela, vous rappellerez aux aventuriers combien ils ont gagné en puissance depuis leur dernier combat contre ces créatures. Vous devriez inclure une rencontre facile une fois seulement par niveau de personnage, alors n'en abusez pas.

Les rencontres difficiles ont deux ou trois niveaux de plus que le groupe et peuvent inclure des monstres ayant cinq à sept niveaux de plus que les PJ. Ces rencontres éprouvent réellement leurs ressources et peuvent les forcer à prendre un repos prolongé. Mais elles s'accompagnent aussi d'un plus grand sentiment d'accomplissement, aussi assurez-vous de prévoir au moins une rencontre de ce type à chaque niveau de personnage. Mais soyez prudent dans votre emploi des soldats et brutes de haut niveau. Les premiers sont vraiment difficiles à toucher lorsqu'ils ont cinq niveaux de plus que le groupe, et les secondes risquent d'infliger trop de dégâts à ce niveau.

Les monstres qui ont plus de huit niveaux de plus que PJ ont une bonne chance d'éliminer le groupe. Utilisez ces rencontres surdimensionnées avec une prudence extrême. Les joueurs devront aborder la rencontre avec une idée précise du danger à affronter, et avoir une bonne chance de sauver leur peau, que ce soit en prenant leurs jambes à leur cou ou en menant des négociations intelligentes.

En moyenne, il faut de huit à dix rencontres pour gagner un niveau, avec le possible accomplissement d'une quête majeure. Pour une série de neuf rencontres, voici comment on pourrait les répartir.

DIFFICULTÉ DE LA RENCONTRE

Niveau de la rencontre	Nombre de rencontres
Niveau - 1	1 rencontre
Niveau + 0	3 rencontres, 1 quête majeure
Niveau + 1	3 rencontres
Niveau + 3	1 rencontre

Le fantastique

Le jeu D&D est par essence fantastique, aussi ne vous sentez pas bridé par le réalisme pour introduire des éléments étranges et intéressants dans votre aventure. Inspirez-vous des films et des jeux vidéo notamment. Imaginez des endroits et des situations originales, et incorporez-les dans votre aventure.

Cela ne signifie pas pour autant que chaque rencontre doit relever du plus pur fantastique. Certains monstres apportent toute la dose dont la rencontre a besoin. Combattre un dragon est un tel lieu commun du genre fantastique que ce type de bataille ne laisse aucun doute sur la nature du jeu auquel vous jouez. Par contre, des rencontres avec des humanoïdes monstrueux comme des orques ou des gobelours peuvent finir par paraître banales, et ces rencontres peuvent avoir besoin d'une petite injection supplémentaire. Un château flottant dans les nuages ou un lieu féerique similaire, un monstre en plus comme un drake enragé ou une vouivre, ou un effet magique bizarre comme des vrilles d'ombres mouvantes offrant un camouflage, ce genre d'éléments rappelle aux joueurs que leurs héros vivent dans un univers fantastique qui n'obéit pas aux lois naturelles du monde réel.

Les monstres

En plus d'utiliser différents groupes de monstres pour varier la complexité de vos rencontres, essayez également de diversifier le genre des monstres que les PJ ont à affronter. Ne peuplez pas un donjon uniquement d'humanoïdes monstrueux, de peur de perdre le sens du fantastique et du merveilleux. Veillez à inclure de temps en temps des monstres solos et des sbires, afin que tous les combats ne se résument pas à cinq PJ contre cinq monstres. Utilisez les différents archétypes de rencontre, et variez aussi la composition de ces groupes, en utilisant des contrôleurs et des soldats dans certaines rencontres, des artilleurs et des brutes dans d'autres.

Vous pouvez également créer de la variété parmi des monstres d'une même race, ce qui est particulièrement utile quand l'intrigue de l'aventure entraîne de nombreuses confrontations avec le même genre de créatures. Quand les PJ attaquent la forteresse des hobgobelins, utilisez les différents hobgobelins présentés dans le *Bestiaire Fantastique* (ainsi que des gobelins et des gobelours), pensez à inclure de nombreux monstres gardiens non humanoïdes, et utilisez enfin les archétypes du Chapitre 10 pour créer de nouvelles variantes de hobgobelins. Le chef des hobgobelins pourrait être un vampire ou une momie, ou simplement un guerrier de niveau 10 créé comme PNJ. Il pourrait aussi être un monstre solo, un tourbillon de lames étincelantes aux gestes meurtriers, ou encore une monstruosité aberrante tout droit sortie de votre pire cauchemar et créée en utilisant les indications du Chapitre 10. Les joueurs se rappelleront cette rencontre pendant des années.

Les PNJ

Les PNJ les plus mémorables se bâtissent sur des stéréotypes. Les nuances subtiles de leur personnalité ne sont pas perceptibles pour les joueurs. Veillez simplement à ne pas bâtir tous vos PNJ sur le même stéréotype. Tous les félons ne sont pas forcément des mégalomanes ricanants, tous les alliés ne sont pas honnêtes et francs, et tous les aubergistes n'ont pas une grosse voix bien sonore. La variété des PNJ épice vos aventures et donne de la profondeur à votre campagne.

Les motivations des joueurs

Assurez-vous d'inclure différentes rencontres destinées à satisfaire les motivations variées de vos joueurs. Consultez le Chapitre 1 pour en savoir davantage, mais rappelez-vous ces différents éléments de rencontre pour les différents types de joueurs.

Acteur : les rencontres riches en interactions sont l'habitat naturel de l'acteur. De nombreux points importants donnent l'occasion à l'acteur de réfléchir à ce que ferait son personnage et de mettre en scène les débats.

Bastonneur : il faudra plus de rencontres avec combat. Le bastonneur aime la complexité dans les combats et peut s'ennuyer durant les autres rencontres.

Conteur : ce joueur apprécie les rencontres qui font avancer l'aventure et la campagne et se lance avec plaisir dans des quêtes liées à son histoire ou à ses objectifs personnels.

Explorateur : l'explorateur aime les décors originaux et les environnements fantastiques. Veillez à ce que les nouveautés merveilleuses abondent derrière la colline qui se rapproche ou au bas de cet escalier plongé dans le noir.

Gros bill : les rencontres avec combat sont pour le gros bill l'occasion de briller. De bonnes récompenses, dont des récompenses de quête, assurent le bonheur de ce joueur.

Impulsif : les pièges donnent à l'impulsif une chance de faire bouger les choses, mais les plus mortels peuvent lui valoir la colère des autres membres du groupe. Les interactions avec des PNJ nerveux, notamment lorsque vous êtes prêt à vous battre, donnent de quoi faire à l'impulsif.

Observateur : vous ne savez jamais quand et si un observateur va s'attarder sur un élément qui a éveillé son intérêt, alors offrez-lui de la variété. Des rencontres variées lui donneront des occasions de s'impliquer davantage sans avoir à le forcer.

Réfléchi : les rencontres accompagnées d'énigmes, les décisions difficiles et les combats riches sur le plan tactique donnent au réfléchi de quoi s'occuper.

Pièges et dangers

Chaque rencontre avec combat ne se résume pas forcément à quelques monstres et un terrain. Utilisez des pièges en plus des monstres, ou encore des pièges seuls pour constituer des rencontres à part entière. Les autres dangers ajoutent eux aussi du piment aux rencontres. Ne négligez pas ces éléments dans la conception d'une rencontre, mais n'en abusez pas non plus. Les monstres sont le pain quotidien des rencontres de D&D pour une bonne raison. Ils sont passionnants, mettent à l'épreuve le sens tactique et sont visuellement intéressants.

S'amuser

Le plaisir est un élément qui doit rester invariable. Chaque rencontre d'une aventure doit être amusante. Accélérez autant que possible les passages qui ne le sont pas. Une rencontre avec deux gardes à la porte de la ville n'est pas amusante. Dites aux joueurs qu'ils franchissent la porte sans souci et allez droit à la partie amusante. Les détails insignifiants traitant des réserves de nourriture et de l'encombrement ne sont généralement pas très passionnants, alors ne vous embêtez pas avec ça et laissez les joueurs partir à l'aventure. Les longs périples dans les couloirs sans fin de l'ancienne forteresse naine sous la montagne ne sont eux non plus pas très folichons, alors conduisez rapidement les PJ d'une rencontre à une autre, et amusez-vous !

DÉCOR D'AVENTURE

Vault of the Drow, *Tomb of Horrors*, *La Forge de Durgeddin*, *Le Fort de Gisombre*, tous ces noms décrivent deux choses à la fois : des aventures publiées durant les trente dernières années de l'histoire de D&D, et les décors où ces aventures se déroulent. L'élément que l'on retrouve dans les meilleures aventures est un décor prenant et évocateur. Lorsque vous concevez une aventure, réfléchissez à ce qui le rend impressionnant et mémorable.

Une bonne façon de réfléchir au décor est de travailler à reculons : imaginez une grande bataille épique contre le grand félon de l'aventure. Vous n'avez pas encore besoin de savoir exactement qui sera ce méchant, mais réfléchir au décor pourra vous donner des idées.

Bien sûr, si vous avez déjà ce félon en tête, il pourra aussi vous inspirer des idées de décor. Si vous voulez que vos joueurs affrontent un dragon rouge lors de la dernière rencontre, une région volcanique ou chaude est un bon point de départ. À l'inverse, si un terrain fantastique vous inspire, commencez avec ça. Vous pouvez par exemple vouloir jouer une grande bataille finale dans une énorme caverne d'Outreterre où deux puissantes armées de drows se sont affrontées il y a des siècles, souillant la roche de leur sang maudit. À partir de là, vous pouvez bâtir une longue aventure en Outreterre qui amène finalement les PJ dans cette caverne à la roche rouge sang.

Types de décors

Les décors d'aventure du monde de D&D se divisent en quatre grandes catégories. Lorsque vous réfléchissez à un décor, la première chose à prendre en considération est son type : un « donjon » souterrain, un environnement en milieu sauvage, une ville ou autre communauté, ou un monde fantastique différent (voire un autre plan d'existence).

Décor souterrain

De nombreuses aventures de D&D se déroulent dans le cadre d'un donjon. C'est la raison pour laquelle ce jeu s'appelle Dungeons & Dragons. Le mot « donjon » évoque des couloirs de pierre nue avec des chaînes accrochées aux murs, mais dans D&D le donjon désigne également de grandes salles construites dans les parois d'un cratère volcanique, des grottes naturelles s'étendant sur des kilomètres sous la surface de la terre, et des châteaux en ruine abritant des portails qui donnent sur d'autres plans.

Si les décors souterrains sont un tel lieu commun des aventures de D&D, c'est parce que les donjons sont clairement délimités, isolés du monde extérieur et constituent des environnements magiques et spéciaux. Plus important encore, ils sont la représentation concrète de ce que doit être une bonne aventure : ils offrent des choix (des croisements et des portes), mais pas trop. Ce sont des environnements limités qui définissent clairement les options mises à disposition. Les salles et les couloirs restreignent les déplacements des PJ, mais ces derniers peuvent les explorer dans l'ordre qu'ils veulent, aussi ont-ils un sentiment de contrôle et de liberté de choix.

De nombreux donjons sont de vieilles ruines abandonnées depuis longtemps par leurs bâtisseurs et à présent habitées par des monstres cherchant une tanière souterraine, ou par des humanoïdes qui y installent temporairement leur camp. Des vestiges des habitants d'origine peuvent aussi persister dans les ruines : des morts-vivants, des créatures artificielles ou des gardiens immortels installés là pour protéger des trésors ou des lieux importants. Les pièces du donjon peuvent conserver des traces indiquant leur fonction d'origine, comme les restes pourrissants du mobilier entassés par les kruthiks pour en faire leur nid, ou des tapisseries ternes pendant au mur derrière un trône croulant. Des légendes traitant d'anciens trésors et artefacts, de récits historiques ou de lieux magiques pourront envoyer les aventuriers dans ces ruines.

D'autres donjons sont habités et forment un environnement très différent. Des créatures intelligentes y vivent, qu'elles en soient ou non les bâtisseuses, et ses salles et couloirs sont en quelque sorte leur foyer. Il peut s'agir d'une forteresse, d'un temple, d'une mine en activité, d'une prison ou d'un quartier général. Les habitants organisent des tours de garde pour le défendre et répondent intelligemment aux attaques des PJ, notamment s'ils se replient pour revenir plus tard. Les PJ peuvent entrer à coups d'épée ou s'introduire subrepticement pour découvrir les secrets d'un culte clandestin, mettre un terme aux pillages orques qui visent les villages voisins, ou empêcher un nécromancien de lever des légions de morts-vivants afin de conquérir la baronnie. Ils peuvent aussi chercher à reconquérir l'ancienne citadelle naine tombée aux mains des gobelins afin qu'elle revienne à ses propriétaires légitimes.

Parfois, les donjons sont construits pour abriter quelque chose et le protéger, qu'il s'agisse d'un puissant artefact ou du corps d'un souverain illustre. Un donjon peut également servir de prison pour un terrible démon ou un originel qui n'a pu être détruit à l'époque. Ces donjons sont généralement murés, souvent bourrés de pièges, et parfois peuplés de monstres capables de survivre au passage du temps (des morts-vivants, des créatures artificielles, des gardiens immortels, des démons ou des anges).

Certains donjons ne sont pas construits du tout. Il s'agit de vastes réseaux de grottes naturelles s'étirant dans les profondeurs de la terre. Prise dans son ensemble, cette étendue de donjons d'origine naturelle est appelée Outreterre. C'est une région souterraine presque totalement privée de lumière. Dans ces grottes, les aventuriers trouveront des villes drows, les ruines de bastions nains depuis longtemps tombés dans l'oubli, ou la tombe secrète d'un flagelleur mental devenu liche. Toutes sortes de monstres habitent en Outreterre, ce qui en fait l'un des lieux les plus dangereux du monde.

Enfin, on trouve des donjons qui combinent plusieurs de ces éléments. Imaginez par exemple que les nains d'une ancienne civilisation aient bâti un vaste complexe souterrain où ils prospérèrent durant de longues années. Puis ils creusèrent trop profondément. Leurs tunnels débouchèrent sur les grottes naturelles d'Outreterre. Un mal horrible émergea des profondeurs obscures et anéantit la civilisation naine, si bien que des siècles plus tard, l'essentiel de leur complexe est tombé en ruine. Mais ici et là, parmi les nombreux passages, des bandes dépenaillées de nains dégénérés, des enclaves de drows intrigants et une tribu de sauvages orques ont élu domicile et vivent en état de guerre permanent les uns contre les autres. Quelque part dans ces ruines se trouve la tombe de la dernière reine des nains, censée renfermer la puissante *hache des seigneurs nains*. Enfin, ces ruines sont encore reliées à l'Outreterre. Vous avez là une région qui réunit en son sein les quatre types de donjons.

Décor naturel

Toutes les aventures ne doivent pas forcément se dérouler dans un donjon. Un périple dans les terres sauvages jusqu'au cœur du Marais Noir ou du désert de la Désolation peut être en soi un scénario excitant.

Lorsque vous concevez une aventure en extérieur, il n'est pas bête de penser les grands espaces naturels comme un vaste donjon. Si les PJ ont une destination en tête, cela vous permet d'imaginer la route qu'ils prendront. Les routes, sentiers et caractéristiques du terrain peuvent orienter les héros sur des trajets prédéfinis plutôt que de les laisser errer. Les personnages peuvent décider de marcher au fond de la gorge, de longer la ligne de crête, ou de contourner le marécage, voire le traverser, ce qui leur fera gagner de nombreux jours de voyage mais les exposera à de plus grands dangers.

Au cas où le relief ne canalise pas les PJ vers des lieux précis, optez pour un concept d'aventure liée à un événement, avec des rencontres reliées par un organigramme d'événements et de choix, et non définies par des critères géographiques. Consultez *Les aventures liées à un événement*, page 115, pour d'autres idées.

Les décors naturels pourront sembler familiers et pourtant disposer d'éléments fantastiques. Les créatures qui s'égaillent dans les branches de la forêt des Dragons peuvent être de minuscules dragonnets plutôt que des oiseaux. Ils ne sont pas plus dangereux que des moineaux (jusqu'à ce que les PJ rencontrent une nuée de drakes crocheteux), mais ils ajoutent un élément fantastique et savoureux au décor naturel. De temps en temps, introduisez des lieux vraiment merveilleux pour briser l'aspect familier de la nature : des arbres qui flottent au-dessus du sol et agitent leurs racines dans les airs, des aurores aux multiples couleurs chatoyantes dans les profondeurs d'un lac, des flammes froides courant sur la surface d'un glacier, ou un marécage rempli de poches d'acide.

Décor civilisé

Du plus petit village à la plus gigantesque métropole, les environnements urbains offrent des occasions illimitées d'aventure. Les humanoïdes constituent les adversaires les plus rusés et les plus retors, et les PNJ découverts dans la propre ville des aventuriers font souvent les félons les plus mémorables.

Les décors urbains n'ont pas à être ordinaires, pas plus que les décors naturels ou les donjons. Les citoyens les plus riches montent peut-être des hippogriffes pour circuler entre les tours des familles de la haute société. Un mystérieux magicien local peut vivre dans une tour flottant au-dessus de la ville. Les égouts grouillent peut-être de rats-garous ou dissimulent une enclave secrète d'aboleths. Le baron peut être un rakshasa ou un doppelganger. La magie et le danger ne sont pas toujours le fait d'humanoïdes normaux.

Les aventures se déroulant dans un environnement urbain n'ont généralement pas pour but d'explorer un endroit et de tuer ses habitants. Toutefois, une ville peut contenir un mini-donjon (comme les égouts des aboleths ou la tour flottante des rakshasas) qui combine les éléments d'un décor souterrain et d'un décor urbain. Les scénarios urbains fonctionnent aussi pour des aventures liées à un événement dans lesquelles le décor est une toile de fond pour le drame qui se déroule.

Décor planaire

Le monde n'est pas le seul endroit dangereux rempli de donjons. La Gisombre et la Féerie offrent des opportunités infinies de trouver fortune et gloire, même pour des aventuriers de bas niveau, tandis que le Chaos Élémentaire et les dominions de la Mer Astrale sont parfaits pour mettre à l'épreuve les PJ les plus puissants. Ces différents univers offrent les décors les plus magiques et les plus fantastiques des aventures de D&D. Le Chaos Élémentaire est plein de montagnes qui flottent dans les airs, de plaques de pierre dérivant sur des rivières de feu liquide, et de nuées faites d'éclairs. Les dominions divins de la Mer Astrale sont aussi différents que les dieux eux-mêmes, depuis la Nuit Perpétuelle de Zéhir à l'étincelant palais de Pélor sis au sommet de la Montagne Céleste.

Les aventures planaires ressemblent parfois aux aventures en pleine nature, mais avec des terrains fantastiques. Toutefois, elles fournissent de nombreuses occasions d'exploration de donjons, comme le Labyrinthe féerique d'Eldren Faere ou les Cryptes sans Fin de Morth Dire de Gisombre, et même de rencontres urbaines dans la Cité d'Airain ou la Cité Lumineuse.

Caractère du décor

Une bonne façon de réfléchir au décor de votre aventure est d'imaginer son caractère, sa personnalité. Un donjon bâti comme une forteresse hobgobeline a une allure très différente d'une ville religieuse habitée par des yuan-tis, ces deux endroits étant différents d'un lieu où l'énergie extraterrestre du Royaume Lointain a transformé et corrompu toute vie en formes aberrantes. Le caractère d'un décor imprime sa marque à l'aventure entière.

Décider de la personnalité globale d'un décor vous aide à créer tous ces petits détails qui vont lui donner vie. Cela dit, vous pouvez ici ou là introduire des éléments qui ne vont pas avec le thème général. Alors qu'ils bataillent dans la forteresse des hobgobelins, si les PJ trouvent une porte secrète qui mène à un ancien oratoire de Bahamut édifié par les premiers bâtisseurs du donjon, ils auront le sentiment qu'un monde vaste doté de sa propre histoire s'étend au-delà de leur aventure, si bien qu'ils développeront une vision plus large de la place du donjon dans le monde.

Créateurs et habitants

Le créateur d'un décor et ses habitants peuvent avoir un profond impact sur la personnalité de celui-ci. Une forêt hantée par des ettercaps et des araignées est très différente d'une forêt où la Féerie est proche du monde et où chaque mois les fées mènent leurs meutes pour des chasses effrénées. Un ancien bastion nain prend un aspect différent quand un culte minotaure vient s'installer dans ses ruines.

Quand de grandes créatures créent des donjons ou des villes, elles bâtissent les choses à leur échelle. Une forteresse édifiée par les titans peut être difficile à explorer pour des humains, même si elle n'est plus habitée que par des gobelins et des rampants obscurs. À l'inverse, les aventuriers (à l'exception des halfelins) trouveront un terrier kobold plutôt étroit. Le monde qui sépare les grandes batailles dans les halls imposants des ruines des titans et les petites escarmouches dans les tunnels exigus des kobolds marque une vraie différence de personnalité entre ces deux décors.

D'autres éléments fondamentaux de la structure d'un décor peuvent être façonnés par la nature de son créateur. Un temple perdu yuan-ti envahi par la jungle disposera de rampes et de glissières en guise d'escaliers. Un lieu creusé par les tyrannœils s'appuiera sur des puits de communication pour circuler entre les différents niveaux. Les créatures volantes ont généralement une approche de la construction et de l'utilisation de leur tanière très différente de celle des créatures terrestres, ce qui peut en faire des donjons très délicats à explorer.

L'environnement d'un décor peut aussi être étroitement lié à celui qui l'a bâti ou qui y vit à présent. Une forteresse édifiée sur le flanc d'un volcan en activité pourra avoir été construite par des géants du feu ou être habitée par des salamandres. Un gigantesque palais de glace dans le désert gelé du nord pourrait être l'œuvre d'archons de glace à moins qu'il ne s'agisse d'un temple de Reine Corneille. Il y a des cas où faire la distinction entre les créateurs originaux du décor et ses habitants actuels peut s'avérer très intéressant. Peut-être sont-ce des nains qui ont bâti la forteresse près du volcan, mais ils ont disparu quand la montagne est entrée en éruption il y a un siècle. À présent, le volcan est la demeure de salamandres, à moins que ses habitants soient des créatures relativement normales qui usent de rituels magiques pour se protéger de la chaleur et de l'activité du volcan.

Des détails culturels, à grande et à petite échelle, donnent vie à la personnalité d'un décor dans l'esprit de vos joueurs. De grands visages barbus sculptés sur les portes du bastion nain (peut-être défigurés par les orques qui y habitent à présent), des décorations en motif de toiles d'araignée dans une citadelle drow, de sinistres trophées de guerre empalés sur des pieux autour du camp des gnolls et une statue de Pélor parmi les ruines du temple, tous ces éléments sont des détails qui disent aux PJ quelque chose sur ceux qui ont bâti cet endroit ou qui y vivent à présent. Des détails comme ceux-ci peuvent également relier différents décors, évoquant peut-être une intrigue intéressante. Imaginez ainsi que dans trois donjons différents toutes les pièces d'or trouvées par les PJ aient été frappées par l'ancien empire tieffelin de Bael Turath. Est-ce que ce détail culturel renvoie à quelque élément historique qui relierait ces trois donjons entre eux ?

Le genre de salle ou d'édifice que constitue le décor offre des détails culturels de premier plan. Une forteresse drow comportera des enclos pour les esclaves, plusieurs salles de torture et des temples complexes dédiés à Lolth. Un terrier kobold ou des ruines drakéides auront certainement des chambres d'incubation. Un grand complexe rempli de bibliothèques poussiéreuses et de musées n'évoquera pas la même chose qu'un autre plein d'armureries, de casernes et de prisons.

Histoire

De nombreux éléments dont nous venons de parler évoquent l'histoire du décor. La race ou la culture qui a bâti un donjon donne à ce dernier une grande part de sa personnalité, et l'histoire du site depuis sa création jusqu'à l'époque présente n'est pas moins importante.

Le monde de D&D a une glorieuse histoire d'empires conquérants et prospères. À l'heure actuelle, les empires du passé ne sont plus que ruines, remplacés par de petites baronnies et de vastes étendues de terres sauvages où aucune loi ne règne. Ce monde offre des perspectives infinies d'aventures : des ruines antiques à explorer, des trésors perdus à retrouver, des hordes sauvages à chasser des terres habitées, et de terribles monstres hantant les recoins sombres de ce monde. Vous pouvez bien sûr choisir d'inventer l'histoire de votre univers de campagne, mais cette base contribue à en faire un monde plein d'opportunités pour des aventuriers.

Ce donjon renferme-t-il le dernier représentant de cette ancienne race de monstres, un être puissant qui défend farouchement son dernier bastion ? Ses anciens souverains, morts depuis longtemps, étaient-ils bien les derniers détenteurs connus des insignes royaux des Sept Royaumes ? Ce donjon fut-il construit comme une prison pour un originel ou un prince démon dont l'influence persiste encore dans ces lieux ? Les habitants de cette ville perdue dans la jungle savent-ils que l'empire de Nérath

s'est effondré ? Voici différentes façons d'intégrer l'histoire d'un décor à des aventures que vous ferez jouer là, et qui lui donnent sa saveur et son ambiance.

Un mot d'avertissement : l'histoire est une toile de fond. À moins que cela ne soit essentiel à votre aventure, ne passez pas trop de temps à écrire celle d'un donjon dans le moindre détail. Utilisez-la pour épicer le décor et donner d'intéressants détails qui aideront à le faire vivre dans l'esprit des joueurs, puis concentrez-vous sur le scénario à proprement dit.

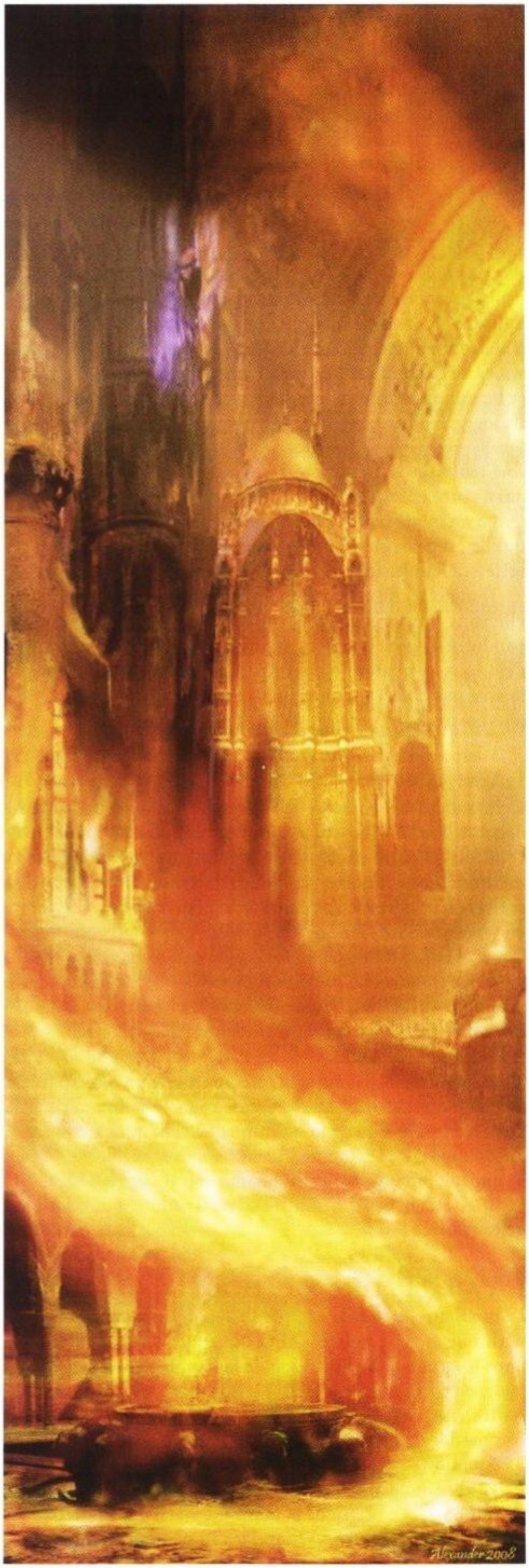
L'environnement

Parfois, les alentours d'un décor lui donnent toute la personnalité dont il a besoin. Un château en ruine en Gisombre, un monastère dérivant au travers du Chaos Élémentaire, ou le donjon classique construit au cœur d'un volcan en activité sont des décors qui ont une personnalité distincte, quels que soient leur histoire ou leurs habitants. Vous pouvez trouver l'inspiration dans les ruines envahies par la jungle d'Angkor Vat ou décidez de créer un labyrinthe de corail dans une mer tropicale. L'environnement est dans ces cas le principal élément de la personnalité du décor, décor que vous pouvez alors rehausser en choisissant les bons habitants et en lui inventant une histoire appropriée.

L'atmosphère

Une manière subtile mais essentielle de communiquer la personnalité de votre décor aux joueurs est d'utiliser des détails sensoriels dans vos descriptions pour rendre l'ambiance que ressentent sur place les PJ. N'oubliez pas de faire appel aux cinq sens, ainsi qu'à des sensations plus difficiles à décrire comme les réactions viscérales et les réponses émotionnelles qui pourraient animer les personnages dans ce décor. Tandis que les héros pénètrent dans un réseau de grottes naturelles, ils pourraient voir une faible lueur bleutée émaner des parois, entendre au loin le ruissellement de l'eau, humer l'odeur légèrement acide de la terre humide et ressentir la fraîcheur de l'air, tandis que le poids de la terre et de la pierre au-dessus d'eux paraît peser sur leur esprit. Lorsqu'ils descendent les escaliers d'une ancienne crypte, décrivez les toiles d'araignée couvertes de poussière, les coléoptères qui s'enfuient, l'air sec, et peut-être la sensation obsédante d'une présence au fond de la tombe qui surveille leurs moindres faits et gestes et attend leur arrivée.

Vous n'avez pas besoin d'accumuler les détails d'ambiance dans votre toute première description du décor de l'aventure. Faites-vous une note sur l'atmosphère des lieux, peut-être en dressant la liste des différents détails pouvant se manifester aux différents sens, et utilisez-les pour ajouter du sel à vos descriptions à mesure que l'aventure progresse.



ROB ALEXANDER

Détails du décor

Vous pouvez concevoir les détails des décors de vos aventures de trois façons : la méthode naturelle, la méthode échelonnée et la meilleure méthode. Les points forts des deux premières fusionnent pour créer la meilleure méthode tout en annulant leurs faiblesses respectives.

La méthode naturelle

Avec cette méthode, vous représentez un lieu dans votre esprit et le dessinez sur votre carte. Si les gobelins vivent dans un château en ruine, vous prenez soin de dessiner d'abord un château, d'ajouter des murs effondrés et des zones de décombres pour refléter son âge, puis vous déterminez comment les gobelins vivent dans ce lieu. La logique, l'histoire et le réalisme guident votre création. Les lieux que vous dessinez ont une histoire, ils ont été construits dans un but précis, et ces deux éléments guident aussi votre création.

La méthode naturelle est la meilleure méthode parce qu'elle crée des environnements réalistes et crédibles qui reflètent leur histoire et celle de votre univers de campagne.

Toutefois, elle est aussi la pire méthode parce qu'avec elle vous vous préoccupez trop du réalisme, ce qui peut conduire à des rencontres ennuyeuses. Rappelez-vous que c'est vous le créateur et l'arbitre suprême du jeu ; ne vous laissez pas enfermer dans un carcan dont vous ne pourriez plus sortir.

La méthode échelonnée

Cette méthode considère la zone de rencontre comme un décor de jeu. Elle écarte le souci de réalisme ou l'idée que l'endroit est autre chose qu'un lieu de combat. Avec cette méthode, vous concevez les zones de rencontre comme des scènes où se déroule l'action, sur le principe d'un metteur en scène ou d'un romancier. La seule chose qui compte est l'intérêt et le plaisir que la rencontre amène.

La méthode échelonnée est la meilleure façon de promouvoir l'action, l'aventure et l'effervescence. Elle vous oblige à créer dans un but simple : rendre les choses amusantes.

Toutefois, elle est aussi la pire approche possible parce qu'elle place l'artifice au-dessus de tout. Telle une façade en carton-pâte, elle ne fonctionne que tant que personne ne s'y appuie. Si les joueurs s'arrêtent pour réfléchir à l'endroit où ils se trouvent ou que vous essayez de le justifier en termes d'histoire et de narration, tout risque de tomber à plat.

La meilleure méthode

La meilleure méthode est une fusion des approches naturelle et échelonnée. Créez des zones de rencontre dans le contexte de l'intrigue de la campagne, mais faites en sorte qu'elles soient plaisantes et intéressantes. À dire vrai, ces deux méthodes sont totalement compatibles, notamment si vous ajoutez des monstres à l'équation.

Par exemple, un château en ruine a un portail surmonté de remparts. Le seigneur gobelin y a placé des archers pour surveiller l'entrée. Quand les PJ passent à l'offensive, les défenseurs les arrosent de flèches tandis qu'ils franchissent la porte en courant et montent les escaliers croulants pour atteindre les gobelins.

Un donjon rempli d'énigmes et de monstres étranges a été conçu ainsi parce que l'empereur Darvan le Fou l'a bâti pour abriter ses trésors les plus précieux. Les ruelles qui entourent le quartier général des voleurs fourmillent de pièges et de lieux d'embuscade parce que le Seigneur des Ombres est toujours préparé à repousser les attaques de ses rivaux. Les zones de rencontre ne sortent pas de nulle part. Elles sont construites, conçues ou choisies par des monstres et des créatures intelligentes pour de bonnes raisons.

Même un terrain entièrement naturel se prête à cette approche. Tandis que les PJ circulent sur la route, les bandits les attaquent alors qu'ils traversent une zone de terrain accidenté qui offre de nombreux abris aux archers. Une bulette chasse dans un canyon encaissé et pousse les animaux dans un cul-de-sac.

Les salles de donjon

Les salles d'un décor de donjon expriment la fonction première du lieu, ainsi que le mode de vie des autochtones. Lorsque vous ajoutez des salles à un site, réfléchissez à ce qu'elles racontent sur l'endroit et ses habitants. Les pièces, ainsi que leur organisation, devront être cohérentes avec leur fonction première et l'usage qui en est fait. N'oubliez pas que des éléments fantastiques peuvent y être intégrés, comme des illusions servant d'œuvres d'art, ou des passages et des salles étranges qui sont le fait de créatures ayant clairement une forme physique ou une façon de penser totalement non humaines.

EXEMPLES DE SALLES DE DONJON

Arène	**Observatoire**
Armurerie	**Poste de garde**
Atelier	**Pouponnière**
Bibliothèque	**Prison**
Cantonnement	**Réserve**
Centre de communication	**Réserve d'eau**
Cuisine	**Salle d'audience**
Décharge	**Temple**
Lieu de sépulture	**Terrain d'entraînement**
Musée	**Transports**

Les caractéristiques du terrain

Dans les décors naturels, extérieurs ou souterrains, les caractéristiques générales du paysage définissent l'environnement. Dans un environnement extérieur, cherchez des œuvres d'art fantastiques ou même des photos montrant des décors naturels spectaculaires. Une forêt ne doit pas se limiter à un simple quadrillage recouvert d'arbres et de buissons alors même qu'une recherche rapide sur Internet peut vous donner des dizaines de photos magnifiques. Non seulement vos joueurs imagineront une scène beaucoup plus vivante, mais une rencontre est beaucoup plus intéressante quand elle se déroule sur une colline boisée avec un torrent dévalant son flanc rocheux.

EXEMPLES DE TERRAINS D'EXTÉRIEUR

À-pic	Delta	Lac
Bassin	Dune	Marais
Bosquet	Esker	Mesa
Butte	Falaise	Oasis
Canyon	Fissure	Plateau
Colline	Glacier	Prairie
Cratère	Gorge	Ravine
Crevasse	Gouffre	Surplomb
Cuvette	Île	Torrent

EXEMPLES DE TERRAINS SOUTERRAINS

Colonne	Mare
Coulées stalagmitiques	Stalactite
Fleur de gypse	Stalagmite

Bâtiments urbains

Même dans une cité fantastique on trouve de nombreux endroits ordinaires, comme des échoppes de cordiers, de tanneurs et de marchands de nourriture qui font partie du quotidien des habitants. En règle générale, ces lieux ne font pas de bons sites d'aventure. Utilisez-les pour donner un peu de couleur pendant que les PJ traversent la ville. Le type d'activité qu'on trouve dans une agglomération en dit beaucoup sur la personnalité de celle-ci. La ville a-t-elle un marché aux esclaves ou de nombreux hospices où les pauvres peuvent trouver le gîte et le couvert ? Compte-t-elle trois temples de Bahamut ou une grande forteresse religieuse dédiée à Baine ?

Tournez-vous vers des sites plus intéressants et exotiques à la fois pour les scènes importantes d'un scénario urbain. Ceux qui peuvent jouer un rôle actif dans la rencontre sont toujours un bon choix : un moulin équipé de roues et d'engrenages actionnant une énorme meule est un terrain que des joueurs (ou des monstres) futés sauront utiliser à leur avantage. Des éléments en mouvement, des dangers propres aux rouages et la hauteur peuvent rendre les sites urbains beaucoup plus intéressants qu'une traditionnelle bagarre de taverne.

SITES URBAINS INTÉRESSANTS

Forge (de forgeron ou fonderie)
Monument (pyramide ou ziggourat)
Moulin (à vent ou à eau)
Ponts, balcons et toits
Remparts
Temple (avec des pièges et des dangers magiques)
Toits
Tour (clocher, tour de l'horloge, tour de guet)
Vestiges d'une cité plus ancienne et plus grande sur le même site
Voies d'eau (égouts, aqueducs, canaux)

ÉLÉMENTS FANTASTIQUES

Bâtiments flottants ; tours, palais ou quartiers entiers
Des connexions planaires (un quartier des ombres ou un jardin féerique)
Écuries pour hippogriffes ou béhémots utilisés comme bêtes de somme
Lampes magiques ou soleil artificiel
Murs défensifs de feu magique ou d'épines
Sentinelles monstrueuses ou magiques (des sylvaniens ou des golems)

EXEMPLES DE COMMERCES ET SERVICES HAUT DE GAMME

Agent de change	Cartographe	Marchand d'épices
Alchimiste	Joaillier	Orfèvre
Assassin	Lanceur de rituels	Sage
Banque	Libraire	Scribe

EXEMPLES DE COMMERCES ET SERVICES MOYENS

Armurier	Commerce de nourriture	Maçon
Boucher	Crieur	Messager
Boulanger	Écurie	Peintre
Charron	Forgeron	Taverne

EXEMPLES DE COMMERCES ET SERVICES BAS DE GAMME

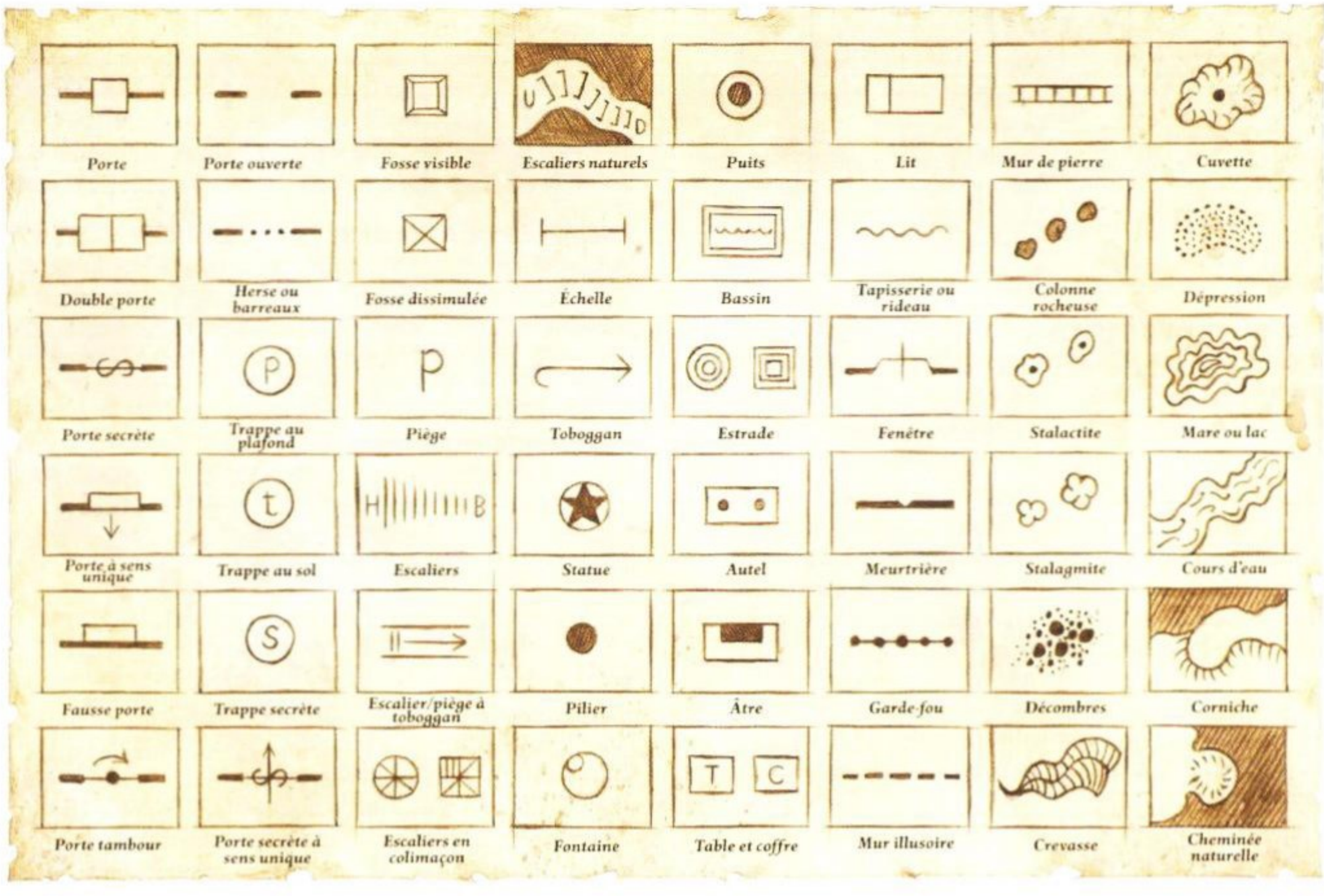
Briquetier	Hospice	Tanneur
Cambrioleur	Meunier	Tripot
Entrepôt	Poissonnier	Vannier
Fouleur	Prêteur sur gages	

Mobilier et éléments de décor

Équipez les pièces des donjons et des bâtiments urbains avec du mobilier ou des éléments de décor dont le but premier est de donner du relief à l'endroit. Tous les détails que vous ajoutez à une pièce rendent le décor plus vivant dans l'esprit des joueurs, mais peuvent aussi donner naissance à des idées inhabituelles et créatives lors des rencontres, comme renverser un brasero de charbons brûlants ou faire tomber une tapisserie sur ses adversaires (reportez-vous à *Actions non traitées dans les règles*, page 42, quand ce genre de situation survient). Certains de ces éléments de décor peuvent constituer un terrain difficile ou conférer un abri (cf. *Décor*, page 60).

EXEMPLES DE MOBILIER ET D'ÉLÉMENTS DE DÉCOR

Alcôve	Étagère	Piédestal
Applique	Fontaine	Pierres tombées
Archière	Forge	Pilier
Autel	Fosse à feu	Plate-forme
Baignoire	Four	Puits
Balcon	Gong	Puits d'aération
Banc	Gouffre	Rampe
Bas-relief	Herse	Râtelier d'armes
Bassin	Idole	Rideau
Bibliothèque	Instrument de torture	Statue
Brasero	Judas	Symbole maléfique
Cage	Lit	Table
Caisse	Lustre	Tableau
Chaise	Maçonnerie branlante	Tabouret
Chaudron	Menottes	Tapis
Coffre	Meurtrière	Tapisserie
Créature empaillée	Miroir	Tonneau
Détritus	Mosaïque	Trône
Dôme	Mur effondré	Trou
Échelle	Oratoire	Vasque murale
Établi	Paravent	Zone inondée



Dessiner le site

Une fois que vous aurez déterminé le concept de votre décor d'aventure, vous aurez certainement besoin d'une carte. Une carte d'aventure prend des formes variées, depuis le plan de donjon détaillant tous les éléments présents dans chaque case de 1,50 m de côté, jusqu'à l'ébauche grossière indiquant comment une rencontre conduit aux suivantes en fonction de la route que les PJ empruntent. Quelle que soit la forme que prendra votre carte, elle a pour objectif principal de représenter l'aventure, pas seulement le décor. Elle montre comment les rencontres s'imbriquent, mais c'est aussi une sorte d'organigramme au sein duquel chaque point de décision (un embranchement ou une pièce avec plusieurs portes) propose plusieurs chemins vers de nouveaux points de décision. En regardant votre carte, vous êtes capable de dire où les PJ vont se rendre en fonction des décisions qu'ils prendront. S'ils quittent la salle par la porte nord, vous constatez que cela les conduit dans le grand hall aux arcades où le roi des géants du feu tient sa cour. S'ils partent par la porte secrète au sud-est, vous jetez un œil à votre carte et suivez le tunnel secret qui serpente jusqu'aux cryptes dissimulées sous le grand hall.

Le Chapitre 11 comprend une petite aventure accompagnée d'une carte de donjon que vous pouvez utiliser comme exemple et source d'inspiration. Chaque rencontre inclut également une carte plus détaillée de la zone de rencontre. Dans le cas de cette aventure, les zones de rencontre sont proches les unes des autres dans un espace relativement restreint, mais cela n'a pas forcément à être le cas. Votre carte d'aventure pourrait prendre la forme de chiffres entourés de cercles représentant les zones de rencontre reliées par des lignes, chacune simulant peut-être des heures ou des jours de voyage. Votre aventure peut aussi comporter le long de ces lignes différents points de décision qui ne sont pas forcément des rencontres : « Après deux heures de marche, vous atteignez un endroit où le passage se sépare en deux. Le couloir de gauche commence par une courte volée de marches et semble ensuite monter en pente douce, tandis que le passage de droite descend abruptement. Quel chemin prenez-vous ? » Dans l'intérêt du rythme, il est bon que votre carte passe sur les longs trajets.

Parfois, la carte d'une aventure n'est rien de plus qu'un organigramme. C'est le cas lorsque le décor est moins important que l'intrigue, et que les rencontres ressemblent davantage à des événements. Les points de décision de la carte ne sont alors pas des pièces offrant plusieurs sorties, mais ils fonctionnent de la même façon : si les PJ parviennent à convaincre le baron d'envoyer des soldats au col, ils y conduiront une escouade le lendemain, et leur prochaine rencontre sera un groupe de hobgobelins dans les montagnes. Dans le cas contraire, leur prochaine rencontre les opposera à des assassins du vizir qui les attaqueront pendant la nuit.

WAYNE ENGLAND

Dessiner la carte

Lorsque vous voulez dessiner une carte de donjon, munissez-vous d'une feuille blanche de papier quadrillé. En adoptant l'échelle d'une case pour 1,50 m, vous pouvez facilement convertir les zones de rencontre de votre carte en quadrillage quand le combat débute.

Votre carte doit comprendre tous les éléments importants de la pièce, mais les détails d'ambiance peuvent se cantonner au texte descriptif ou aux notes sans avoir besoin de figurer sur la carte. Prenez en compte tous les éléments de la liste suivante qui s'appliquent.

ÉLÉMENTS DE CARTE

- Ameublement
- Dangers
- Endroits secrets
- Limites et murs
- Nombres ou lettres désignant les endroits-clés
- Obstacles
- Pièges
- Portes et passages
- Terrain
- Territoire des factions

À moins que la cartographie ne soit un vrai plaisir, ne vous souciez pas de la qualité picturale de votre carte. Ce n'est qu'un outil pour vous aider à suivre l'aventure et à planter le décor. Il faut juste qu'elle soit claire et facile d'utilisation. Ajoutez-y des notes pour vous aider à décrire l'endroit et à mettre en scène les rencontres.

Symboles de carte : vous pouvez utiliser des symboles pour noter divers éléments. L'illustration proposée ci-contre vous montre comment décrire les éléments de décor les plus courants, mais vous pouvez utiliser les symboles de votre choix.

Carte d'aventure et quadrillage

Lorsque vous tracez la carte des zones de rencontre, gardez à l'esprit que vous allez devoir transformer celle-ci en quadrillage lorsque les PJ y arriveront. Ne créez pas de zones trop grandes pour votre table de jeu (ou pour votre surface quadrillée). Si vous utilisez les *Plans de donjon D&D* pour votre quadrillage, assemblez d'abord chaque zone avec les plans, puis dessinez-la sur votre carte. De cette façon, vous êtes sûr de pouvoir construire à nouveau la zone quand la rencontre commencera.

Dessiner des murs diagonaux

Voici une astuce pour tracer des murs en diagonale sur le quadrillage : ne dessinez pas les murs en passant par les coins des cases. Au lieu de cela, commencez au milieu du bord d'une case et passez par le milieu du bord de la case adjacente. De cette façon, vous saurez clairement où une créature peut se tenir : une case amputée d'un coin est une case valide, mais une créature ne peut occuper un espace prenant la forme d'un simple coin de case.

La légende de la carte

La légende de votre carte est la substance de votre aventure. Pour chaque pièce, elle décrit ce qui s'y trouve : les éléments concrets et la nature de la rencontre. La légende transforme la pièce au milieu de laquelle apparaît le numéro 1 en une rencontre palpitante sur le quadrillage.

ÉLÉMENTS DE LÉGENDE/DESCRIPTION DE LA RENCONTRE

- Dangers
- Description de la pièce
- Monstres
- Pièges
- Règles du terrain et des éléments de la pièce
- Tactique des monstres
- Trésor (le cas échéant)
- Valeur en px de la rencontre

Les zones de rencontre présentées dans le Chapitre 11 sont assez détaillées, mais vous n'avez pas forcément besoin de les décrire avec autant de précisions dans vos aventures. Si vous n'avez pas beaucoup de temps de préparation, il vous suffira de faire quelques annotations rapides pour chaque rencontre. Mais même ainsi, essayez d'inclure suffisamment de détails pour dépeindre une description complète de la rencontre dès lors qu'elle débute. Voici un exemple d'annotations que vous pourriez faire pour une salle :

Salle 1 : gardes répugnards (2 100 px)

Une odeur de chair en putréfaction et de produit chimique.

Des ombres étranges qui fuient la lumière ; quelque chose qui se déplace ?

2 berserkers répugnards
1 devin répugnard
2 mutilateurs répugnards

Les berserkers attaquent quand les PJ entrent dans la pièce.

Le round suivant, le devin se montre sur le balcon (à 6 m de haut) et les mutilateurs se glissent dans la salle par les portes latérales (Discrétion +12).

Trésor : le devin porte une *amulette de protection +2* (+2 aux défenses).

Notez les références comme il vous sied. Certains MD aiment avoir une page parfaitement claire et organisée pour chaque rencontre, tandis que d'autres se servent de fiches. D'autres encore notent le contenu de chaque pièce sur la carte et ne s'embarrassent pas d'une légende, confiants dans leur talent à improviser les détails descriptifs. Ce sont vos préférences qui importent avant tout, ainsi que le temps de préparation dont vous disposez.

Décors extérieurs

Un donjon constitue un bon décor de campagne parce qu'il offre des choix sans présenter un nombre trop élevé d'options. Les PJ peuvent tourner à droite ou à gauche, ce qui peut faire une sacrée différence dans l'aventure, mais ils ne peuvent partir dans une direction totalement différente de ce que vous avez prévu. Les options des joueurs étant limitées, il est simple de prévoir toutes les possibilités. Il suffit de déterminer ce qu'il y a dans chaque pièce, et vous voilà paré à toutes les éventualités.

En revanche, un décor extérieur présente des options illimitées. Dans un désert sans piste, les joueurs peuvent aller dans n'importe quelle direction, et vous penserez peut-être qu'il vous faut détailler chaque kilomètre carré de désert afin de couvrir toutes les possibilités. À moins que vous ayez prévu une rencontre dans une oasis, mais que les PJ la ratent parce qu'ils prennent une autre direction, ce qui donne naissance à une aventure ennuyeuse consistant à parcourir un décor de roche nue et de sable.

La solution est de songer à un décor d'extérieur de la même façon que vous pensez à un donjon. D'abord, la plupart des terrains (y compris les déserts) offrent des chemins évidents. Si les routes suivent rarement des lignes droites, c'est parce qu'elles épousent les contours du paysage pour s'adapter au chemin le plus plat et le plus facile en terrain accidenté. Vallées et crêtes déterminent les itinéraires dans une direction donnée, et les chaînes de montagnes représentent des barrières infranchissables, à moins de trouver un col naturel ou aménagé. Même un désert apparemment inexploré propose des itinéraires plus faciles que d'autres ; les régions rocailleuses sont plus faciles à traverser que les dunes de sable.

Ensuite, rien ne vous oblige à situer précisément vos rencontres sur la carte. Une partie de vous-même aura sans doute des velléités de réalisme en se disant que l'oasis est à un endroit précis, mais faites un effort sur vous-même. N'oubliez pas que l'oasis n'est pas réelle ; elle existe là où vous avez besoin d'elle, c'est-à-dire sur le chemin des PJ qui traversent ce fichu désert. Elle peut se trouver au kilomètre 120 de leur périple, ou simplement à trois jours de marche ; peu importe la distance réellement parcourue par les héros.

Si vous voulez dessiner un croquis de la carte de votre aventure, faites-en quelque chose d'un peu informel. Comme pour un donjon, pensez aux points de décision, aux zones de rencontre et à la façon de les relier plutôt que de vous préoccuper de la nature du terrain qui sépare ces différents éléments. Un point de décision peut prendre la forme d'une fourche, ou encore d'une rivière que les PJ pourront traverser à gué, à moins qu'ils ne décident d'en suivre la berge ou de construire un radeau pour en descendre le cours. Le gué pourra conduire à une rencontre, tandis que suivre le cours d'eau à pied ou en radeau amènera à une autre. Le scénario continue, quelle que soit la route choisie par les personnages.

Penser les aventures en extérieur de cette façon présente le risque d'en faire trop au niveau de la préparation. Si l'objectif des PJ est de se rendre d'un lieu à un autre et que le scénario se résume aux rencontres faites en chemin, il y a beaucoup plus de chances qu'ils en ratent certaines que dans un donjon où ils seront enclins à explorer chaque pièce. Deux alternatives s'offrent à vous pour gérer ce problème : vous pouvez encaisser avec le sourire, en prenant soin de pas trop en faire dans la préparation de chaque rencontre sachant que les personnages vont passer à côté de certaines d'entre elles. Ou vous pouvez mettre sur le chemin des PJ chacune des rencontres que vous avez prévues, quels que soient leurs choix.

Cela peut sembler directif, mais ça ne l'est pas tant que cela, du moins pas plus que ne l'est un donjon normal. Tant que les joueurs ont le sentiment que les choix qu'ils font ont leur importance, peu importe qu'ils fassent les mêmes rencontres que s'ils avaient fait des choix totalement différents. Leurs choix peuvent influencer *l'ordre* des rencontres, tout comme dans un donjon. Par exemple, les adversaires d'une rencontre peuvent fuir et apparaître plus tard en compagnie de renforts.

L'autre façon de concevoir un voyage en extérieur est de le considérer comme un long défi de compétences. L'exemple *Perdus dans la nature* (cf. page 78) montre comment transformer un voyage en milieu sauvage en une partie importante de l'aventure. Vous pouvez interrompre le défi de compétences à l'aide de rencontres avec combat à différents moments du voyage ; plus le défi est complexe, plus il prendra de temps et plus il aura de chances d'être interrompu. Utiliser ainsi le système du défi de compétences donne aux joueurs le sentiment que cet épisode de voyage fourmille de choix importants qui donnent l'occasion à leurs héros de recourir pleinement à leurs compétences.

Varier les décors d'aventure

Que ce soit dans le cadre d'une même aventure ou de plusieurs d'entre elles, variez les décors. C'est une évidence, mais une rencontre en extérieur effectuée alors que les PJ se rendent au donjon est un bon moyen de poser les bases, en livrant notamment aux joueurs des indices sur la nature de la menace qu'ils affrontent.

Un mélange d'aventures en donjon, en extérieur, en ville et même dans un autre plan permet aussi de nourrir l'intérêt de la campagne. Vous pouvez même la construire de sorte que les PJ passent leur temps à parcourir le monde, passant d'un scénario en pleine forêt tropicale à une série de rencontres dans une toundra gelée.

Les aventures liées à un événement

Si la carte d'un scénario en extérieur peut sembler abstraite en comparaison d'une carte de donjon, c'est d'autant plus vrai pour la « carte » d'une aventure purement liée à un événement. Mais l'idée de la carte de donjon présentée comme un organigramme est une bonne métaphore pour expliquer comment en bâtir une autour d'événements et de décisions plutôt qu'autour d'un lieu concret.

Une aventure liée à un événement est centrée sur ce que font les PJ plutôt que sur les lieux où ils vont. Chaque décision (ainsi que l'issue de chaque rencontre) a des conséquences directes. Habituellement, les scénarios liés à un événement reposent beaucoup sur des défis de compétences, notamment de celles qui impliquent des interactions avec des PNJ. Elles peuvent consister à résoudre un mystère (que vous pouvez également concevoir comme un casse-tête de logique), à plonger dans un nœud de diplomatie et d'intrigue, ou à débusquer un culte opérant depuis le clocher d'un temple abandonné. Une rencontre liée à un événement est un bon moyen d'impliquer les acteurs, conteurs et réfléchis de votre groupe, mais vous pouvez aussi satisfaire les bastonneurs avec de fréquents combats.

Le décor d'une aventure liée à un événement est souvent une ville, mais cela n'a rien d'obligatoire. La structure d'un tel scénario fonctionne bien dans un cadre urbain parce que vous n'avez pas besoin de tracer le plan de chaque bâtiment de la ville. Le plus important, ce sont les individus avec lesquels les PJ entrent en relation. Vous pouvez toutefois utiliser cette structure pour des rencontres en donjon ou en extérieur, notamment dans le cas d'adversaires organisés et intelligents, et non de brutes stupides qui errent dans leur tanière en attendant que des héros viennent les combattre. Imaginez une ville antique en ruine habitée par trois factions : des yuan-tis dans un quartier, des minotaures dans un autre, et des drows dans les caves, égouts et cavernes du sous-sol. Cette aventure offre un élément d'exploration, mais le plus intéressant sera de voir si les joueurs sauront dresser les trois factions les unes contre les autres, ce qui rendra les événements beaucoup plus importants que le décor, notamment parce que les habitants des ruines s'y déplacent régulièrement plutôt que d'apparaître dans des lieux préprogrammés.

Certains points de l'organigramme événementiel de votre aventure peuvent être des sites, comme de petits donjons ou simplement des édifices de la ville. Mettez alors votre organigramme de côté pour vous tourner vers une carte plus petite, laissez les joueurs explorer le site et faire les rencontres qui y sont prévues, puis revenez à votre organigramme, en suivant une des voies de l'intrigue en fonction de l'issue de ces rencontres. Ces mini-donjons sont un bon moyen de varier le rythme et l'ambiance de l'aventure et donc de satisfaire aux différentes motivations des joueurs.

De même, prévoyez des cartes pour les rencontres avec combat. Des assassins peuvent attaquer les PJ au moment opportun, n'importe où dans la ville, mais si vous disposez de quelques cartes de rencontres intéressantes parmi lesquelles piocher (une place du marché, une taverne, un dédale de ruelles), vous pourrez choisir la plus appropriée quand l'événement se produira.

Plus encore que pour les autres, la structure globale d'une aventure liée à un événement est essentielle. Vous voulez sans doute des situations qui accrochent les PJ immédiatement, qui font monter lentement la tension et débouchent sur un véritable paroxysme, une rencontre cruciale. Cette dernière peut prendre la forme d'un combat acharné contre le flagelleur mental qui se fait passer pour le baron ou d'une ultime confrontation avec le châtelain pour déterminer la décision que prendra enfin le duc, mais ce doit être la rencontre la plus excitante et la plus tendue de tout le scénario. Lisez attentivement les conseils traitant des bonnes et mauvaises structures (cf. page 101). Dans une aventure liée à un événement, il est facile de bloquer les joueurs ou de se montrer trop directif.

Un autre instrument utile pour organiser ce type de scénario est la chronologie. Certains événements se produisent à des moments spécifiques, quelles que soient les actions des PJ (une éclipse solaire, l'arrivée d'un nouveau PNJ sur le devant de la scène, un jour de fête, ou quelque autre péripétie que ne contrôlent pas les PJ), alors que d'autres peuvent être tués dans l'œuf. Une chronologie est un bon moyen de s'assurer qu'une aventure liée à un événement garde son rythme en y ajoutant de nouveaux éléments à intervalles réguliers. Cela peut aussi limiter le temps dont les héros disposent pour atteindre leurs objectifs, avant que des événements inévitables ne se produisent. Si les félons prévoient d'assassiner le comte durant la fête, les PJ ont un temps limité pour découvrir le complot et le déjouer.

Enfin, prévoyez quelques rencontres avec combat aléatoires pour relancer l'action si les choses commencent à s'enliser. Plutôt que de faire tomber un indice du ciel, envoyez quelqu'un défoncer la porte de leurs quartiers et les combattre, et donnez-leur quelque chose lors de cette rencontre. De cette façon, les joueurs auront l'impression d'avoir mérité l'indice et la rencontre leur procurera une bonne montée d'adrénaline qui relancer leur intérêt.

DISTRIBUTION DES RÔLES

La distribution des rôles donne vie à l'aventure, les membres du casting étant des outils chargés de faciliter le cours de la partie. La plupart sont des monstres et des PNJ que les PJ doivent affronter et vaincre. Ils ne demandent pas trop de travail, si ce n'est qu'il faut les placer dans les rencontres et veiller aux éléments de leur personnalité qui rendent leur interprétation intéressante. D'autres sont de simples figurants directement liés aux aventuriers, comme des employés ou personnages qui exigent d'être un peu détaillés afin de pouvoir être incarnés. D'autres encore sont des félons ou des monstres pour lesquels vous devez disposer de caractéristiques et de détails d'interprétation.

Chaque membre du casting a une fonction, une raison d'apparaître dans l'aventure. Les fonctions essentielles sont évidentes : le personnage est-il un allié ou un protecteur des PJ ? Est-il leur ennemi ? Ou un figurant dont le rôle est purement accessoire ? Lorsque vous peuplez votre scénario, vous pouvez donner à certains membres du casting des fonctions importantes. Toutefois, celles-ci n'ont de sens que si elles ont un intérêt pour les PJ. Ne vous encombrez pas avec ce genre de détails s'il n'y a pas de raison pour que les héros interagissent avec ces personnages.

Parfois un membre du casting remplit plusieurs fonctions, les fonctions de certains pouvant changer en fonction des actes des PJ et des événements qui agitent le monde. Un allié ou protecteur peut devenir un ennemi, ou se fondre dans le décor pour ne plus être qu'un simple figurant. Les aventuriers peuvent se réconcilier avec un ennemi, qui peut même devenir leur ami.

LES ALLIÉS COMME PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Parfois, vous voudrez qu'un PNJ allié ou protecteur accompagne les PJ à l'aventure. C'est peut-être pour des raisons liées à l'histoire, ou simplement parce que vous aimez avoir un personnage à jouer vous-même quand les PJ quittent le confort de la civilisation. Un allié peut être un moyen d'offrir des indices, ou être là pour les trahir (et devenir leur ennemi) au pire moment possible.

Lorsqu'un PNJ participe à une rencontre, celui-ci reçoit une part égale en points d'expérience. Vous devrez également concevoir vos rencontres en gardant à l'esprit que cet allié combat avec le groupe. Les alliés sont aussi dans leur droit quand ils demandent une part du trésor, bien que vous puissiez alors en ajouter à l'aventure afin de prendre en compte sa présence.

Résistez à la tentation d'utiliser des PNJ alliés pour guider les joueurs et ne laissez jamais un tel allié devenir le centre de toutes les attentions. Gardez comme il se doit les projecteurs braqués sur les PJ.

ALLIÉS

Un allié apporte une aide aux PJ, quelle qu'elle soit. Les alliés sont de toutes sortes, comme le paysan avisé qui connaît toutes les légendes locales, ou le capitaine des gardes qui combat au côté des personnages alors qu'ils repoussent les envahisseurs hobgobelins. Ils n'accordent pas forcément leur aide gratuitement, mais c'est souvent le cas.

Les alliés peuvent prendre de nombreuses formes : un explorateur qui partage ses cartes avec les PJ, un guide qui les mène à travers un territoire sauvage, un prêtre qui accepte d'accomplir le rituel Rappel à la vie, voire un ange gardien envoyé par un dieu pour protéger un personnage lors d'une aventure particulièrement périlleuse et importante. Si vous prévoyez un retournement de situation, un allié pourra avoir de plus sombres qualités qui par la suite feront de lui un ennemi redoutable.

Un allié réclame autant de détails que son rôle dans le jeu l'exige. Un sage qui n'existe que pour délivrer un indice important ne réclame qu'une description sommaire et quelques détails d'interprétation. Mais le guide et l'explorateur qui accompagnent les PJ durant une partie de leur périple ont besoin d'avoir un profil de combat complet en plus de ces petits détails.

PROTECTEURS

Un protecteur emploie les PJ, leur fournit de l'aide ou des récompenses, ainsi que des accroches d'aventure. La plupart du temps, il voit un intérêt dans leur succès et il n'est pas nécessaire de le convaincre pour qu'il intervienne. Toutefois, des circonstances ou des intrigues secrètes peuvent le rendre équivoque ou même déloyal. Un protecteur peut cesser de se soucier des aventuriers après qu'ils ont accompli une certaine tâche.
Laissez les circonstances guider le niveau de détail que vous donnerez à un tel individu. Un nom et quelques choix d'interactions suffiront s'il sert simplement d'accroche d'aventure, mais vous aurez besoin de plus d'informations pour un protecteur récurrent, ou qui risque de devenir un allié ou un ennemi. Au minimum, réfléchissez à ses motivations et à la raison qui le pousse à embauche les PJ plutôt que de se charger lui-même de la tâche en question.

ENNEMIS

Les ennemis affrontent ou gênent les PJ. Les simples monstres en font partie, tout comme les infâmes félons que vous inventez. La plupart ont davantage besoin d'un profil de combat que d'éléments d'interprétation, encore qu'un ennemi impliqué dans un défi de compétences puisse nécessiter une personnalité et des motivations détaillées. Les ennemis qui jouent un rôle significatif dans l'aventure (les scélérats mis en scène dans les rencontres finales ou les félons récurrents qui mettent des bâtons dans les roues des PJ scénario après scénario) ne doivent jamais être

réduits à un profil de combat. Ils n'ont pas besoin d'une histoire personnelle conséquente expliquant pourquoi ils sont devenus si malfaisants, mais des anecdotes sur leurs méfaits passés peuvent être une bonne manière de susciter l'impatience des personnages avant la bataille finale. Une personnalité mémorable, qui se manifeste de préférence avant la scène finale, est également quelque chose qui donne du corps à un félon. Des vers moqueurs dans un langage fleuri, écrits avec du sang près de chaque victime, en disent beaucoup sur sa personnalité du félon.

Il vous faut également réfléchir aux motivations d'un ennemi important. Est-il un adorateur d'Orcus qui réalise des sacrifices dans une cave transformée en oratoire ? Un cerveau qui projette de prendre le contrôle de la baronnie ? Un criminel aux airs de mercenaire prêt à tout tant que ça paye ? Un dément qui aime torturer sans raison ? Des félons aux motivations distinctes donneront une saveur très différente aux aventures dans lesquelles ils apparaîtront.

Figurants

Les figurants sont des personnages et des créatures qui sont là pour rendre le monde plus réel. Dans un film, ce sont les gens situées en arrière-plan, avec qui les rôles principaux interagissent rarement. Les serviteurs du duc, les habitants de la ville qui assistent à une bagarre de taverne (et prennent leurs jambes à leur cou), l'aubergiste ; tous sont des figurants. Dans une partie de D&D vous pouvez garder de courtes notes sur les figurants dont vous pensez qu'ils pourront jouer un rôle dans une brève rencontre. De nombreux MD inventent des figurants sur le pouce lorsque les PJ vont à un endroit imprévu. En général, il vous suffit de savoir quel genre de figurants peuvent apparaître à tel endroit de votre aventure.

Faire vivre le casting

Une façon de faciliter l'interprétation d'une large palette de personnages est de donner à chacun un signe distinctif, quelque chose qui rappellera aux héros qui il est. Si le tavernier en poste le jour est dur d'oreille et que celui qui sert le soir parle fort (et manque de tact), il sera facile pour les joueurs de se rappeler qui est qui. Les traits qui ont un effet évident sur votre façon d'incarner le personnage sont les meilleurs. C'est une chose de dire aux joueurs qu'un contact criminel a le souffle court, mais c'en est une autre de finir chaque phrase sur une respiration bruyante lorsque vous l'incarnez devant vos joueurs. Si votre voix et vos talents d'acteur sont à la hauteur, créer des voix différentes pour les PNJ importants est un bon moyen de s'assurer qu'ils restent gravés dans l'esprit des joueurs, et des expressions du visage différentes leur feront vraiment prendre vie.

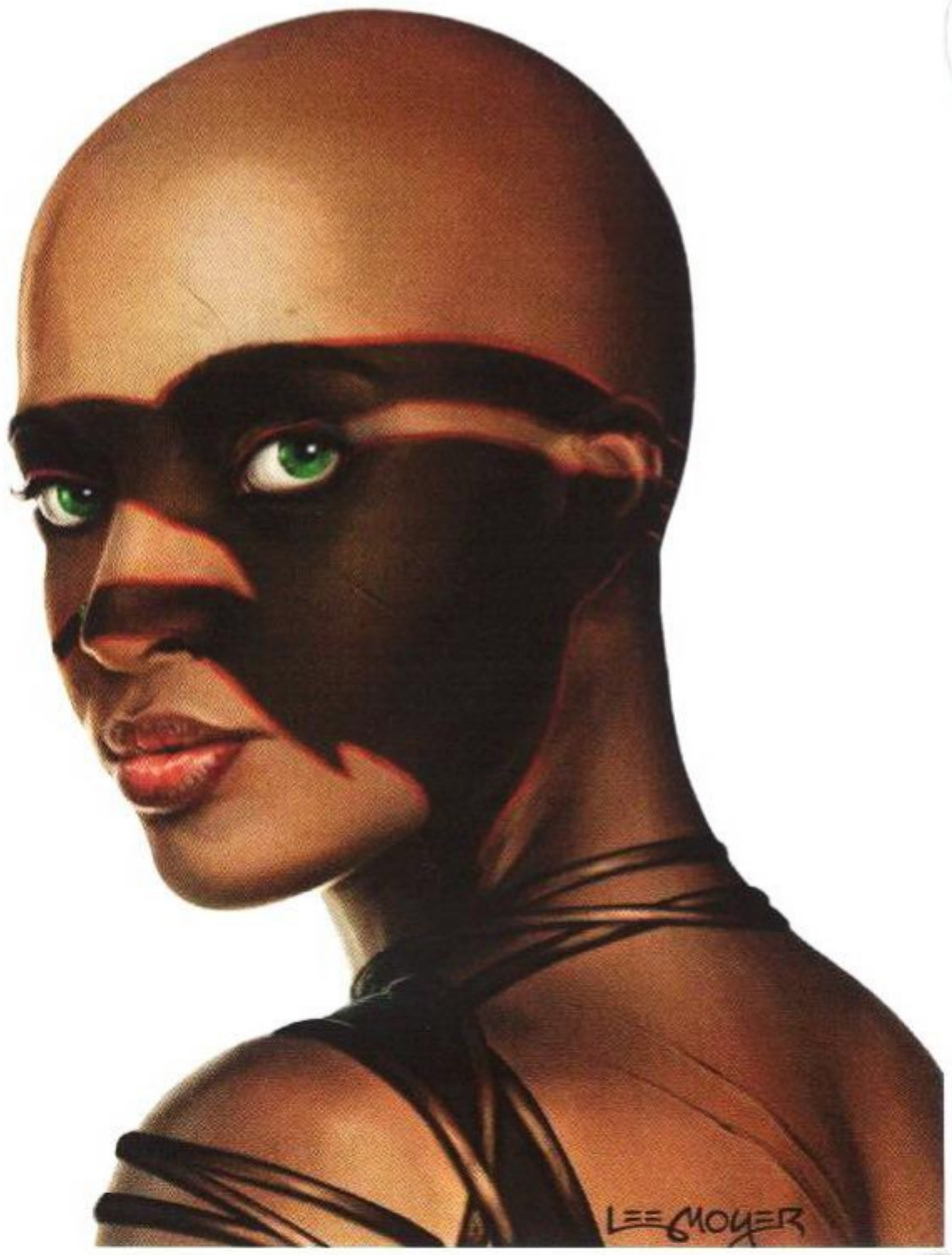
Une autre chose qu'il est important de vous rappeler alors que vous donnez vie à cette nombreuse palette de seconds rôles, c'est la cohérence. Créer un tavernier différent pour le jour ou pour la nuit est bien. Utiliser l'une ou l'autre personnalité à chaque fois que les héros rentrent dans une taverne, c'est incohérent. Quand vous inventez une nouvelle personnalité de PNJ, prenez-en note afin de pouvoir vous en resservir quand les héros reviendront à cet endroit.

L'un des grands intérêts d'une telle cohérence est que lorsque vous la brisez, cela est très efficace. Si les PJ arrivent dans leur taverne favorite à midi et y trouvent le tavernier de nuit au travail, ils vont se demander pourquoi, ce qui peut être une manière très subtile de les entraîner dans une aventure.

Comportement inhabituel

Surprenez vos joueurs de temps en temps en faisant agir de manière inhabituelle ou étrange des créatures familières. Ce comportement différent doit être explicable si les PJ en découvrent la cause. Peut-être est-ce le lieu qui transforme ceux qui y demeurent trop longtemps. Peut-être la présence ou l'influence d'une créature a poussé les autres à se comporter de manière inhabituelle.

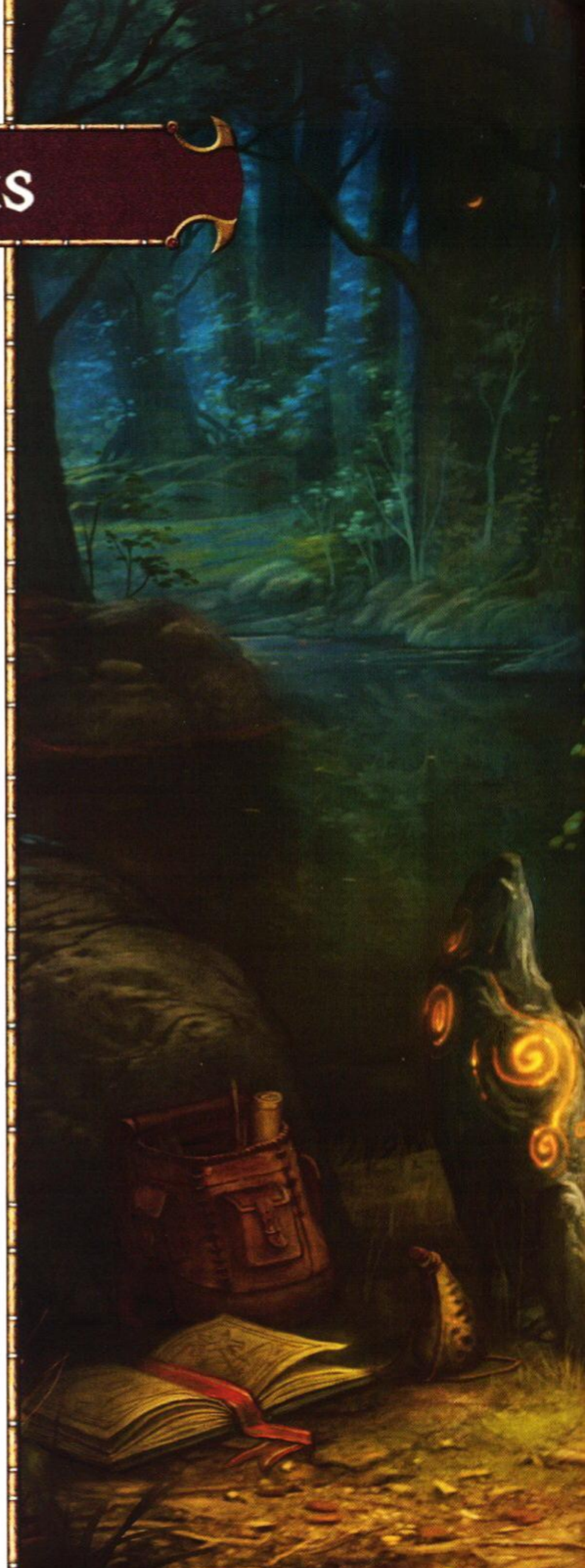
Les comportements inhabituels peuvent partir dans différentes directions. Une créature mauvaise pourrait se comporter avec plus de bienveillance que d'habitude, ou être limitée par un phénomène réprimant ses tendances naturelles. Des créatures innocentes pourraient être contraintes de combattre pour les méchants, provoquant un cas de conscience chez les PJ. Des créatures faibles pourraient quant à elles avoir des alliés plus forts mais qui leur sont tout de même subordonnés.



LEE MOYER

CHAPITRE 7

RÉCOMPENSES


HOWARD LYON

LES POINTS d'expérience, trésors, points d'action et autres récompenses abstraites motivent les PJ pour enchaîner les rencontres, niveaux et aventures. Les menues gratifications sont fréquentes, tandis que les plus grosses récompenses stimulent considérablement les joueurs de temps à autre, mais toutes ont leur importance.

S'ils ne bénéficient pas fréquemment de modestes gratifications, les joueurs commenceront à croire que leurs efforts ne paient pas, qu'ils remuent ciel et terre en vain. Et en l'absence de récompenses importantes occasionnelles, les rencontres ont autant de sens que d'appuyer sur un bouton pour obtenir un plat sous vide : une routine qui n'a rien de bien excitant.

Les PJ gagnent des px à l'issue de chaque rencontre et des points d'action à chaque étape, généralement toutes les deux rencontres. De plus, ils découvrent des trésors quand ils terminent certaines rencontres ; pas toujours, mais de manière sporadique au fil du scénario. Enfin, ils gagnent des niveaux quand ils viennent à bout de huit à dix rencontres (y compris les quêtes).

Les gains de niveau (cf. page 27 du *Manuel des Joueurs*) sont les récompenses les plus importantes que le jeu puisse offrir, mais eux-mêmes sont soumis à un rythme binaire. Les PJ acquièrent de nouveaux pouvoirs d'attaque aux niveaux impairs, et de nouveaux talents, augmentations de caractéristiques et ajustements de leurs valeurs d'attaque et de défenses aux niveaux pairs. Ces deux types d'évolution sont très motivants, mais aussi fort différents.

Ce chapitre aborde les sujets suivants :

- **Points d'expérience** : les monstres terrassés, défis de compétences, énigmes résolues et pièges désamorcés se traduisent par des récompenses en px. Lorsque les PJ accumulent suffisamment de px, ils finissent par gagner des niveaux.
- **Quêtes** : l'accomplissement de quêtes rapporte des récompenses au même titre que les rencontres.
- **Étapes** : les points d'action encouragent les PJ à entreprendre de nouvelles rencontres avant de faire une pause et de prendre un repos prolongé.
- **Trésors** : qu'il s'agisse de pièces, de gemmes, d'objets d'art ou d'objets magiques, les trésors sont les récompenses que les PJ peuvent utiliser immédiatement.



POINTS D'EXPÉRIENCE

Les points d'expérience représentent la récompense essentielle du jeu, tout comme les rencontres constituent le socle des aventures et campagnes. À chaque rencontre est associée une récompense exprimée en points d'expérience, qui correspond à sa difficulté.

Récompenses en PX

La table des récompenses en points d'expérience indique la valeur en px des monstres de chaque niveau. Reportez-vous à la colonne *Monstre standard* pour les PNJ, pièges et rencontres sans combat (défi de compétences et casse-tête).

RÉCOMPENSES EN POINTS D'EXPÉRIENCE

Niveau du monstre	Monstre standard	Sbire	Élite	Solo
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1 000
6	250	63	500	1 250
7	300	75	600	1 500
8	350	88	700	1 750
9	400	100	800	2 000
10	500	125	1 000	2 500
11	600	150	1 200	3 000
12	700	175	1 400	3 500
13	800	200	1 600	4 000
14	1 000	250	2 000	5 000
15	1 200	300	2 400	6 000
16	1 400	350	2 800	7 000
17	1 600	400	3 200	8 000
18	2 000	500	4 000	10 000
19	2 400	600	4 800	12 000
20	2 800	700	5 600	14 000
21	3 200	800	6 400	16 000
22	4 150	1 038	8 300	20 750
23	5 100	1 275	10 200	25 500
24	6 050	1 513	12 100	30 250
25	7 000	1 750	14 000	35 000
26	9 000	2 250	18 000	45 000
27	11 000	2 750	22 000	55 000
28	13 000	3 250	26 000	65 000
29	15 000	3 750	30 000	75 000
30	19 000	4 750	38 000	95 000
31	23 000	5 750	46 000	115 000
32	27 000	6 750	54 000	135 000
33	31 000	7 750	62 000	155 000
34	39 000	9 750	78 000	195 000
35	47 000	11 750	94 000	235 000
36	55 000	13 750	110 000	275 000
37	63 000	15 750	126 000	315 000
38	79 000	19 750	158 000	395 000
39	95 000	23 750	190 000	475 000
40	111 000	27 750	222 000	555 000

Gain de PX

Les pj gagnent des px à chacune des rencontres qu'ils surmontent. Leur nombre correspond à la somme des valeurs en px des monstres, PNJ, pièges et dangers qui la composent. C'est vous-même qui avez déterminé ce nombre quand vous avez conçu la rencontre afin d'évaluer la difficulté qu'elle représentait pour vos joueurs (dans les aventures publiées, la valeur en px de chaque rencontre est déjà calculée). Divisez ensuite ce total par le nombre de joueurs ayant contribué à la réussite de la rencontre et vous obtenez le nombre de px que reçoit chaque aventurier.

Surmonter une rencontre : quand peut-on dire qu'une rencontre est couronnée de succès ? Si les PJ ont tué, chassé ou capturé leurs adversaires lors d'une rencontre avec combat, c'est certainement qui l'ont remportée. Remplir les conditions imposées par un défi de compétences revient à réussir la rencontre. Rappelez-vous que par définition, une rencontre implique un risque d'échec. Si ce dernier n'est pas présent, c'est qu'il ne s'agit pas d'une rencontre et que les PJ ne gagnent donc pas de px. S'ils déclenchent accidentellement un piège tandis qu'ils parcourent un couloir, ils n'ont droit à aucun px, car il ne s'agissait pas d'une rencontre. En revanche, si le piège constitue une rencontre ou en fait partie, ils gagnent des px s'ils parviennent à le désamorcer ou à le détruire.

Imaginons que les PJ prennent un chemin qui leur permet d'éviter une hydre pour parvenir à la salle au trésor qu'elle garde. Gagnent-ils des px pour avoir surmonté le challenge que représentait l'hydre ? Non. Toutefois, si le trésor était l'objet d'une quête, ils emportent la récompense liée à l'accomplissement de celle-ci (cf. *Quêtes*, page 122), laquelle devra comprendre des px en plus du trésor. Toutefois, puisqu'ils n'ont pas participé à la rencontre impliquant l'hydre, ils n'ont pas surmonté l'épreuve attenante. En revanche, s'ils s'étaient glissés discrètement derrière elle, l'avaient trompée ou avaient réussi à la vaincre lors d'une rencontre formelle, ils auraient gagné les px correspondants.

Px des rencontres avec combat : le *Bestiaire Fantastique* indique la récompense en px liée à chaque monstre. Ce nombre provient de la table des récompenses en points d'expérience ci-contre et dépend du niveau du monstre. Un sbire vaut le quart des px d'un monstre standard de même niveau. Un monstre d'élite vaut deux fois plus de px, et un monstre solo en vaut cinq fois plus.

Si vous ajoutez un archétype à un monstre (cf. page 175), vous le transformez en monstre d'élite ou solo (cf. *Création de nouveaux monstres solos*, page 185) et vous devez donc ajuster sa valeur en px. Par ailleurs, si vous changez le niveau d'un monstre, sa valeur en px change également.

Les PNJ comptent comme des monstres de leur niveau quand il s'agit de calculer les px. Les pièges et dangers qui compliquent les combats ont également des niveaux. Si les PJ surmontent une rencontre avec combat durant laquelle un piège ou danger représentait une menace, donnez-leur les px correspondant à celui-ci même s'ils ne l'ont pas désamorcé ou neutralisé. Ils ont bien surmonté le défi qu'il représentait directement : les risques qu'il ajoutait au combat.

Px des rencontres sans combat : les rencontres sans combat qui représentent un risque apportent elles aussi des récompenses. Un défi de compétences est associé à un niveau et à une difficulté qui se combinent pour déterminer les px que vos PJ gagnent quand ils le remportent. Un défi de compétences compte comme un nombre de monstres de son niveau égal à sa complexité. Ainsi, un défi de niveau 7 et d'une complexité 3 compte comme trois monstres de niveau 7, soit 900 px.

Si un casse-tête constitue une rencontre (cf. *Un casse-tête est-il une rencontre ?*, page 80), traitez-le comme un monstre. S'il constitue à lui seul la rencontre, traitez-le comme un monstre solo. S'il fait partie d'une rencontre qui comprend également des pièges ou des monstres, comptez-le comme un ou deux monstres, en fonction de sa difficulté et de l'importance que sa résolution représente pour les PJ.

Faire varier le rythme de la progression

Le système de points d'expériences est conçu pour que les PJ doivent réussir huit à dix rencontres pour gagner un niveau. En pratique, cela revient à six ou huit rencontres, une quête majeure et une quête mineure par personnage du groupe.

Si vous commenciez une campagne avec des aventuriers de niveau 1 le 1er janvier, et si vous jouiez pendant quatre ou cinq heures chaque semaine en vous arrangeant pour achever quatre rencontres par session, les PJ atteindraient l'échelon parangonique lors de votre partie du 24 juin, ou juste après. Ils arriveraient aux niveaux épiques en décembre et atteindraient le niveau 30 l'été suivant. Toutefois, la plupart des campagnes n'évoluent pas à ce rythme : la vôtre imprimera sans doute un rythme de progression plus lent et plus facile à tenir.

Si vous doublez les gains en px que vous accordez, les aventuriers gagneront un niveau toutes les deux sessions et parviendront au niveau 30 en trente-cinq sessions, soit environ huit mois. C'est un rythme idéal pour une campagne jouée pendant l'année scolaire (permettant quelques pauses pendant les vacances).

Si vous voulez limiter votre campagne à un seul échelon (dix niveaux), vous pouvez diviser les récompenses en px de moitié afin de l'étendre sur presque un an. Les PJ gagnent des niveaux un peu moins d'une fois par mois.

Points d'expérience simplifiés

Si vous le désirez, vous pouvez traiter les points d'expérience de la même façon que les points d'action (cf. *Attribution de points d'action*, page 123). Dites aux joueurs qu'ils gagnent un niveau à chaque fois qu'ils réussissent huit à dix rencontres. Ne comptez pas les rencontres vraiment faciles, mais comptez les rencontres vraiment difficiles pour deux et ne faites pas un décompte précis des px. Comme pour les points d'action, les rencontres difficiles et faciles s'équilibrent au fil du niveau.

L'expérience à la table

La distribution des points d'expérience est une opération simple, qui peut toutefois générer certaines situations épineuses à la table. Mieux vaut donc définir un certain nombre de « règles de bonne entente » régissant cette distribution.

Px par rencontre

Certains MD préfèrent donner des px après chaque rencontre. Ainsi, ils n'ont pas besoin de comptabiliser le total pour la session entière. Les joueurs sont les seuls qui doivent s'inquiéter du nombre de px qu'ils ont gagné. D'autres préfèrent distribuer les px quand les PJ s'arrêtent pour prendre un repos prolongé ou à la fin d'une session. C'est une affaire de goût, mais veillez bien à maintenir le rythme de la partie. Ne vous interrompez pas pour donner des px si cela risque de casser l'élan donné au jeu.

Gagner un niveau

Certains MD permettent aux PJ de bénéficier des avantages de leur nouveau niveau dès qu'ils ont les px nécessaires pour l'atteindre, tandis que d'autres préfèrent attendre qu'ils aient pris un repos prolongé ou même que la session soit close avant de leur permettre d'atteindre le niveau suivant. Cette décision vous appartient. Si vos joueurs prennent énormément de temps pour faire progresser leurs personnages et pour évaluer toutes les options mises à leur disposition, mieux vaut sans doute attendre la fin de la partie. Une fois encore, si le changement de niveau risque de casser le rythme de la partie, attendez au moins qu'ils prennent un repos prolongé.

Joueurs absents

Un problème risque de se présenter : comment gérer l'expérience pour les personnages qui n'étaient pas présents durant la partie ? Comme pour les autres règles de bonne entente, décidez de votre politique en la matière et tenez-vous-y, bien qu'il n'y ait aucun mal à faire une exception pour un joueur qui manque plusieurs parties pour une bonne raison.

Le jeu fonctionne mieux à bien des égards si vous supposez juste que les PJ gagnent tous de l'expérience et des niveaux au même rythme, même si leurs joueurs manquent une partie. Vous n'êtes pas obligé de laisser des joueurs à la traîne, d'autant que ceux qui ratent une partie ne se sentiront pas moins efficaces pour autant. D&D est un jeu de coopération et il est plus amusant que tous les joueurs soient sur le même plan et capables de participer à armes égales au succès du groupe. Tous les joueurs peuvent partager la joie de gagner un niveau au même moment et le décompte des px en est facilité. En fait, le groupe pourrait décider de confier le calcul des px à un seul joueur chargé d'annoncer à quel moment les PJ passeront au prochain niveau.

L'autre solution consiste bien sûr à ne donner des px qu'aux aventuriers qui sont présents et participent à chaque rencontre. Si un PJ est mort pendant que le reste du groupe est confronté à une rencontre, il ne gagne aucun px pour cette rencontre. Si un joueur manque une partie,

son personnage ne gagne aucun px pour toute la partie. Par conséquent, les joueurs qui ne manquent jamais une partie prennent de l'avance sur ceux qui sont parfois absents et finissent par avoir un ou plusieurs niveaux de plus qu'eux, ce qui n'est nullement gênant.

Récompenses des quêtes

Quand les PJ achèvent une quête majeure qui dure depuis plusieurs sessions, divisez la récompense en px entre tous les personnages qui y ont participé, même ceux qui ne sont pas présents durant la partie où ils finissent par l'accomplir. Ce n'est que justice : une quête majeure ressemble à une rencontre qui s'étendrait sur plusieurs parties, et tous ceux qui y ont contribué méritent leur part du butin.

Absences prolongées

Même si vous ne donnez pas de px aux PJ pour les parties qu'ils manquent, vous pouvez envisager de faire des exceptions pour un joueur qui doit s'absenter pendant une longue période à cause d'événements personnels importants. Quand un joueur manque des mois de jeu à cause de son travail, de ses études ou de sa famille, il est très frustrant pour lui de revenir dans la partie avec trois niveaux de retard sur ses camarades. Discutez de la situation avec les autres joueurs, mais envisagez sérieusement de faire progresser le personnage au même niveau que les autres membres du groupe, ou peut-être à un niveau de moins.

Combler le retard

Si le fait de permettre aux PJ absents de rattraper automatiquement le reste du groupe est dur à avaler, mais que vous ne voulez cependant pas avoir de joueurs à la traîne, vous pouvez leur laisser rattraper leur retard progressivement. Quand un joueur manque une partie, son personnage restera en retard le temps de la partie suivante, mais vous lui accorderez les px qu'il a manqués à la fin de celle-ci. Ainsi, tous les aventuriers présents ont le même total de px à la fin de chaque session.

Si un joueur rate plusieurs parties de suite, vous pouvez attendre qu'il en joue autant avant de lui accorder les px manquants. En définitive, tout dépend des calculs que vous êtes prêt à effectuer afin de laisser le personnage rattraper son retard au rythme que vous avez fixé.

RÉCOMPENSES EN PX DES QUÊTES

Niveau du PJ	Récompenses des quêtes majeures 4 PJ	5 PJ	6 PJ	Récompenses des quêtes mineures
1	400	500	600	100
2	500	625	750	125
3	600	750	900	150
4	700	875	1 050	175
5	800	1 000	1 200	200
6	1 000	1 250	1 500	250
7	1 200	1 500	1 800	300
8	1 400	1 750	2 100	350
9	1 600	2 000	2 400	400
10	2 000	2 500	3 000	500
11	2 400	3 000	3 600	600
12	2 800	3 500	4 200	700
13	3 200	4 000	4 800	800
14	4 000	5 000	6 000	1 000
15	4 800	6 000	7 200	1 200
16	5 600	7 000	8 400	1 400
17	6 400	8 000	9 600	1 600
18	8 000	10 000	12 000	2 000
19	9 600	12 000	14 400	2 400
20	11 200	14 000	16 800	2 800
21	12 800	16 000	19 200	3 200
22	16 600	20 750	24 900	4 150
23	20 400	25 500	30 600	5 100
24	24 200	30 250	36 300	6 050
25	28 000	35 000	42 000	7 000
26	36 000	45 000	54 000	9 000
27	44 000	55 000	66 000	11 000
28	52 000	65 000	78 000	13 000
29	60 000	75 000	90 000	15 000
30	76 000	95 000	114 000	19 000

QUÊTES

L'accomplissement de quêtes permet aux PJ de recevoir des récompenses. Elles prennent essentiellement la forme de trésors (en espèces sonnantes et trébuchantes, mais aussi en objets) et de points d'expérience, mais elles peuvent également valoir des gratifications un peu plus abstraites. Quelqu'un peut devoir un service aux aventuriers, à moins qu'ils n'aient gagné le respect d'une organisation qui leur confiera peut-être d'autres quêtes, ou qu'ils se soient fait un contact capable de leur donner des informations ou de leur ouvrir certaines portes.

Globalement, une quête mineure rapporte autant qu'un monstre du même niveau, en termes de px et de trésor. Une quête majeure vaut quant à elle autant qu'une rencontre complète du même niveau. Comme dans le cas des autres récompenses, tous les PJ partagent les récompenses de quête, même si cette dernière n'était destinée qu'à un membre du groupe.

Arriver au bout d'une quête majeure équivaut à surmonter une rencontre : les joueurs ont donc un sentiment d'accomplissement. La récompense en px varie selon le nombre de membres du groupe, comme dans le cas d'une rencontre. Quand un groupe de PJ termine une quête majeure de niveau 10, chaque membre reçoit 500 px quels que soient les effectifs du groupe.

La réalisation d'une quête mineure équivaut à vaincre un monstre et la récompense en px est divisée entre tous les PJ. Comme les quêtes mineures sont généralement des quêtes individuelles, le nombre de personnages permet de déterminer leur nombre. Quand un groupe de quatre aventuriers accomplit une quête mineure de niveau 9, chacun d'entre eux reçoit 100 px. Quand ils accomplissent quatre quêtes mineures, ils gagnent 400 px.

Si l'attribution de px pour une quête majeure est la même que pour une rencontre, les quêtes ne sont pas considérées comme des rencontres quand on les

comptabilise pour ce qui est de gagner des points d'action. Les PJ doivent donc venir à bout de deux véritables rencontres pour gagner un point d'action.

Si vous le désirez, vous pouvez attribuer un trésor en plus des px à l'issue d'une quête. Traitez-la alors comme une rencontre pour ce qui est du trésor. Vous pouvez attribuer une ou plusieurs parts de trésor (cf. page 126) à sa réussite ou répartir ce trésor dans tout le donjon. Parfois, c'est la personne qui a donné la quête aux PJ qui les paie en retour. Parfois, les aventuriers reçoivent la prime associée à la tête d'un dangereux criminel ou un présent spontané de la part des familles et des proches des prisonniers qu'ils ont secourus et ramenés en lieu sûr.

ÉTAPES

Quand les PJ achèvent plusieurs rencontres sans se reposer, ils atteignent une étape. « Atteindre une étape » revient à surmonter deux rencontres sans prendre de repos prolongé. Toutes les deux rencontres abattues sans se reposer, les aventuriers atteignent donc une étape.

Attribution de points d'action

Quand les PJ atteignent une étape, ils gagnent des points d'action. Ceux-ci compensent l'utilisation de leurs ressources (les pouvoirs quotidiens utilisés et les récupérations dépensées) en fournissant un nouvel atout qui leur permet de poursuivre l'aventure un peu plus longtemps avant de prendre un repos prolongé.

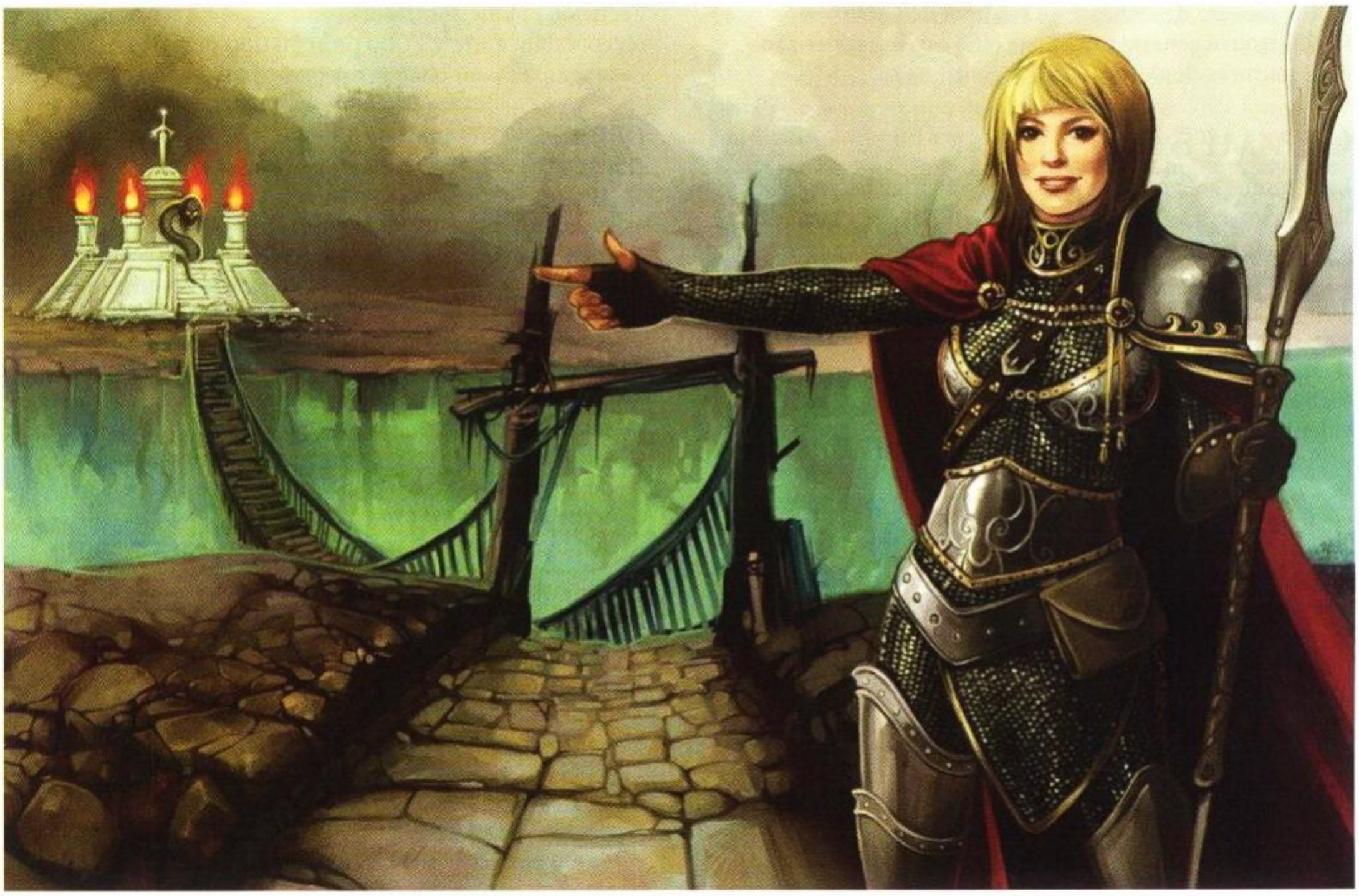
Les PJ ont 1 point d'action quand ils prennent un repos prolongé. Quand ils atteignent une étape, ils en gagnent un autre, et bénéficient de points d'action supplémentaires après chaque étape. Quand ils prennent un repos prolongé, ils perdent tous les points d'action qu'ils n'ont pas encore dépensés et commencent le jour suivant avec 1 point d'action.

Varier les attributions de points d'action

Vous avez parfaitement le droit de dire aux joueurs qu'une rencontre ne compte pas dans le calcul d'une étape. Une rencontre d'au moins deux niveaux de moins que celui des PJ est facile et ne doit donc pas compter dans le calcul des étapes.

De même, s'ils surmontent une rencontre vraiment difficile, elle peut compter double, si bien qu'ils atteignent aussitôt une étape. Ainsi, une rencontre d'au moins quatre niveaux de plus que les PJ doit compter double.

Si vous faites varier la difficulté des rencontres dans une fourchette normale (un niveau en moins à deux ou trois niveaux en plus), chaque rencontre ne compte évidemment que pour une. Les rencontres difficiles équilibrent simplement les plus faciles.



EVA WIDERMANN

TRÉSORS

En gros, les trésors sont de deux types : les objets magiques et les richesses. Les objets magiques incluent les armes, armures et équipement magiques, ainsi que les objets merveilleux détaillés dans le *Manuel des Joueurs* et autres sources.
Les richesses comprennent les pièces (d'argent, d'or et de platine), les gemmes et les objets d'art précieux. Au fil d'une aventure, les PJ acquièrent des trésors de tous ces types.

Richesses

Les richesses n'ont pas de niveau, mais proposent une sorte d'équivalence. Les pièces d'or sont les pièces standard que l'on trouve dans les trésors du niveau 1 jusqu'à l'échelon parangonique. Aux niveaux les plus bas, les PJ trouveront également des pièces d'argent, mais cette monnaie disparaît des trésors des donjons autour du niveau 5.

Au milieu de l'échelon parangonique, les pièces de platine commencent à faire leur apparition. Une pièce de platine vaut 100 po et pèse autant qu'une pièce d'or, si bien qu'elle facilite grandement le transport des richesses d'aventuriers de haut niveau. Quand les PJ atteignent l'échelon épique, ils voient rarement de l'or : le platine devient la norme.

Au milieu de l'échelon épique, une nouvelle monnaie entre en jeu : les diamants astraux. Ces pierres précieuses servent de monnaie dans le Chaos Élémentaire et dans tous les dominions divins dotés d'une économie. Un diamant astral vaut 100 pp (soit 10 000 po) et 10 da pèsent autant qu'une pièce d'or ou de platine (500 da pèsent donc 500 g). Les diamants astraux ne remplacent jamais complètement le platine, mais constituent une bonne mesure de richesse au sommet de l'échelon épique. On les trouve généralement par cinq ou dix, sertis dans des montures de mithral ou d'argent.

Gemmes

Les gemmes sont aussi bonnes à prendre que les pièces. Les PJ peuvent les échanger à hauteur de leur valeur ou s'en servir pour acheter des objets coûteux. Les gemmes ont généralement l'une des quatre valeurs suivantes : 100 po, 500 po, 1 000 po et 5 000 po. Les exemples les plus courants sont indiqués dans les listes ci-contre (mais il en existe d'innombrables). D'un point de vue purement technique, les diamants astraux sont des gemmes d'une valeur unitaire de 10 000 po, mais ils sont généralement utilisés en tant que monnaie à part entière.

DIAMANTS ASTRAUX

Les diamants astraux sont des cristaux clairs à facettes qui émettent une faible lumière argentée. Certaines compagnies parfaitement légales exploitent des mines de diamants astraux dans les dominions divins qui flottent sur la Mer Astrale, et plus particulièrement sur la Montagne Céleste et dans l'arrière-pays de la Cité Lumineuse. Des mines secrètes existent également dans d'autres dominions. Les dominions abandonnés sont des sources médiocres de diamants astraux, mais des personnages qui s'aventurent dans ces régions désolées pourront y trouver des mines en activité ou abandonnées qui se révéleront de dangereux donjons épiques.

GEMMES

Gemmes à 100 po : ambre, améthyste, grenat, pierre de lune, jade, perle, péridot, turquoise
Gemmes à 500 po : alexandrite, aigue-marine, perle noire, topaze
Gemmes à 1 000 po : émeraude, opale de feu, saphir
Gemmes à 5 000 po : diamant, hyacinthe, rubis

Les gemmes apparaissent dans les trésors dès le niveau 1. À l'échelon parangonique, les gemmes à 100 po sont rares. Celles qui valent 500 po commencent à apparaître dans les trésors de niveau 5 et disparaissent à l'échelon parangonique. Les gemmes valant 1 000 po apparaissent au milieu de l'échelon héroïque et jusqu'à la fin de l'échelon parangonique. Enfin, les gemmes les plus précieuses n'apparaissent que dans les trésors parangoniques et épiques.

Objets d'art

Les objets d'art incluent les idoles en or massif, les colliers de pierres précieuses, les tableaux de monarques d'antan, les calices dorés et incrustés de joyaux, et bien d'autres encore. Ceux qu'on trouve dans les trésors sont relativement faciles à transporter, contrairement aux énormes statues (même si elles sont en platine massif) ou aux tapisseries tissées de fils d'or.

À l'échelon héroïque, les PJ trouvent régulièrement des objets d'art valant 250 po ou 1 500 po. À l'échelon parangonique, des objets valant 2 500 po ou 7 500 po apparaissent. Aux derniers niveaux parangoniques et à l'échelon épique, les trésors commencent à renfermer des objets valant entre 15 000 po et 50 000 po. Vous trouverez des exemples pour chaque catégorie dans les listes ci-dessous.

OBJETS D'ART

Objets d'art à 250 po : anneau en or serti d'une gemme à 100 po, statuette en os ou ivoire, bracelet en or, collier en argent, couronne en bronze, épée en plaqué argent, robe en soie.
Objets d'art à 1 500 po : anneau en or serti d'une gemme à 1 000 po, statuette en or ou en argent, bracelet en or serti de gemmes valant 500 po, collier en or serti de gemmes valant 100 po, tiare ou couronne en argent sertie de gemmes valant 100 po, peigne en ivoire serti de gemmes valant 500 po, habits sacerdotaux tissés de fils d'or.
Objets d'art à 2 500 po : anneau en or ou en platine serti de gemmes valant 1 000 po, statuette en or ou en argent sertie de gemmes valant 500 po, collier en or serti de gemmes valant 500 po, couronne en or sertie de gemmes valant 500 po, calice en or serti de gemmes valant 100 po, plastron d'apparat en or.
Objets d'art à 7 500 po : anneau en platine serti d'une gemme valant 5 000 po, statuette en or sertie de gemmes valant 1 000 po, collier en mithral serti de gemmes valant 1 000 po, couronne en adamantium sertie de gemmes valant 1 000 po, boîte en adamantium contenant une flamme élémentaire, tunique noire tissée de fils d'ombre pure.
Objets d'art à 15 000 po : anneau en mithral serti d'un diamant astral, statuette en or sertie de gemmes valant 5 000 po, collier en or serti de gemmes valant 5 000 po,

tiare en mithral sertie de gemmes valant 5 000 po, coupe en or céleste brillant d'une douce lumière intérieure, cape argentée faite de fils astraux, énorme émeraude ou saphir.

Objets d'art à 50 000 po : bracelet de foudre élémentaire refroidie, robe tissée de fils d'eau élémentaire, anneau en cuivre jaune auquel est lié du feu élémentaire, statuette en or céleste sertie de diamants astraux, tenue royale tissée de fils astraux et sertie de gemmes valant 5 000 po, énorme diamant ou rubis.

Nombre des objets d'art les plus précieux sont composés des matériaux issus du Chaos Élémentaire ou de la Mer Astrale et de ses dominions. Aucun n'a cependant d'effets magiques et même le feu élémentaire est dépouillé de sa chaleur lors de la fabrication afin de ne pas causer de dégâts (que ce soit à son porteur ou à un ennemi).

Objets magiques

Tous les objets magiques du *Manuel des Joueurs* s'accompagnent d'un niveau. Quand les PJ risquent leur peau lors de leurs aventures, ils trouvent des objets magiques dont le niveau est supérieur au leur. Les joueurs aiment trouver des objets puissants et ils ont tendance à les utiliser plutôt qu'à les revendre ou à les désenchanter pour une fraction de leur valeur réelle. Quand ils puisent dans leurs ressources pour faire l'acquisition d'objets magiques, ils achètent ou créent des objets dont le niveau est inférieur ou égal au leur. Ces objets sont utiles et peuvent être importants, mais ils ne suscitent pas le même émerveillement, le même enthousiasme que ceux que les joueurs trouvent lors de leurs aventures, ce qui est tout à fait voulu.

Distribuer des trésors

Si les points d'expérience sont par nature une récompense basée sur les rencontres (ou les quêtes), les trésors représentent une gratification distribuée au fil de l'aventure. Il faut prévoir les trésors en fonction des huit à dix rencontres que les PJ doivent surmonter pour passer d'un niveau au suivant.

Au fil d'un même niveau, attendez-vous à ce qu'un groupe de cinq personnages acquière quatre objets magiques ayant un à quatre niveaux de plus qu'eux. En outre, les PJ doivent trouver de l'or et d'autres richesses dont la valeur équivaut à celle de deux objets magiques de leur niveau. Ainsi, un groupe de niveau 6 trouvera quatre objets magiques (un de chacun des niveaux 7 à 10) et l'équivalent en or de deux objets de niveau 6, soit 3 600 po.

Au début d'une aventure, séparez votre scénario en tranches de huit à dix rencontres (Incluez les récompenses des quêtes majeures comme s'il s'agissait de rencontres, et si le groupe accomplit cinq quêtes mineures, considérez que celles-ci constituent à elles cinq une rencontre). Pour chacune de ces tranches, reportez-vous aux parts de trésor indiquées aux pages suivantes. Déterminez le niveau des PJ quand ils joueront ces rencontres et notez quelles parts de trésor vous leur distribuerez une fois qu'ils les auront surmontées.

Si votre groupe comprend plus de cinq membres, ajoutez une part pour chaque aventurier supplémentaire, comme indiqué ci-dessous. Si vous avez moins de cinq joueurs, la méthode est elle aussi indiquée.

Effectifs du groupe et parts de trésor

8 personnages : ajoutez trois parts : un objet magique de niveau +3, un objet magique de niveau +2 et un objet magique de niveau +1.

7 personnages : ajoutez deux parts : un objet magique de niveau +2 et un objet magique de niveau +1.

6 personnages : ajoutez une part : un objet magique de niveau +2.

5 personnages : utilisez les parts telles qu'elles sont indiquées.

4 personnages : retirez la part 3 (un objet magique de niveau +2).

3 personnages : retirez la part 2 (un objet magique de niveau +3) et la part 4 (un objet magique de niveau +1).

2 personnages : retirez la part 1 (un objet magique de niveau +4), la part 2 (un objet magique de niveau +3) et la part 4 (un objet magique de niveau +1).

1 personnage : retirez la part 1 (un objet magique de niveau +4), la part 2 (un objet magique de niveau +3), la part 4 (un objet magique de niveau +1) et la part 5.

Si vous le désirez, vous pouvez donner aux PJ une part de trésor après chaque rencontre réussie (y compris pour les quêtes majeures s'il y a lieu). Il est cependant plus intéressant de rassembler certaines parts pour créer des trésors de taille considérable, et donc de laisser certaines rencontres sans trésor. Parfois, il est bon d'inclure des trésors qui ne sont associés à aucune rencontre, comme des caches d'or dissimulées ou des objets cachés que les aventuriers trouvent après un examen minutieux, quand ils ont surmonté quelques rencontres. Dans tous les cas, quand vous donnez une part de trésor, barrez-la de votre liste.

L'étape la plus délicate consiste à savoir quels objets magiques attribuer. Adaptez-les tout simplement à votre groupe. Rappelez-vous qu'ils sont censés enthousiasmer les joueurs afin que ces derniers aient envie de les utiliser plutôt que de les vendre ou de les désenchanter. Si aucun des PJ de votre groupe de niveau 6 n'utilise d'arc long, inutile de placer un arc long de niveau 10 dans un trésor.

La meilleure façon de s'assurer que les objets magiques que vous leur donnerez les raviront consiste à demander aux joueurs de rédiger des listes de souhaits. Au début de chaque niveau, demandez à chacun de dresser une liste de trois à cinq objets qui excitent sa curiosité et qui n'ont pas plus de quatre niveaux que lui. Vous pouvez piocher les trésors dans ces listes (en vous assurant de placer un objet issu de la liste de chaque personnage à chaque fois) et barrer les objets au fur et à mesure qu'ils les trouvent. Si les PJ ne trouvent pas les objets de leurs listes, ils pourront les acheter ou les enchanter quand ils auront atteint le niveau nécessaire.

Chaque lot de dix parts de trésor comprend un objet magique de moins qu'il n'y a d'aventurier dans le groupe. Il ne s'agit pas d'une injustice, mais d'un moyen de s'assurer que les PJ acquièrent des objets magiques à un rythme maîtrisable. Au bout de plusieurs niveaux d'aventure, assurez-vous d'avoir distribué les objets équitablement à tous les personnages afin que chacun d'entre eux ait, par exemple, quatre objets utiles et passionnants tous les cinq niveaux. Les récompenses financières incluses dans les parts de trésor doivent également leur permettre d'acheter ou d'enchanter des objets dont le niveau est inférieur ou égal au leur.

Parts de trésor

Les listes des pages suivantes proposent les parts de trésor pour chaque niveau de personnage (1 à 30).

Mélange : les quatre premières parts de chaque niveau sont des objets magiques individuels, tandis que les autres sont composées de richesses. Chaque part de richesse peut être exprimée de trois façons différentes : diverses quantités de pièces, de gemmes et d'objets d'art. On y associe parfois des potions ou élixirs.

Combiner les parts : rappelez-vous que vous pouvez combiner les parts pour créer d'incroyables trésors. Toutefois, il faut trouver le juste milieu entre l'émerveillement suscité par un immense butin et la motivation permanente que constitue la découverte de trésors plus modestes. Vous pouvez procéder comme suit : sur une durée de huit à dix rencontres, utilisez un « gros » trésor composé de trois parts, deux trésors de deux parts et trois trésors d'une part. Cela vous laisse deux à quatre rencontres qui ne rapporteront aucun trésor.

Potions : faites le compte des potions que vous donnez aux PJ. Ne leur confiez pas plus de trois à cinq d'entre elles au fil d'un même niveau. Les potions de ces listes ne comprennent que celles que l'on trouve dans le *Manuel des Joueurs : potion de guérison, de regain, de rétablissement* et *de vie*. Si vous voulez inclure des potions issues d'autres sources, intégrez-les aux parts de richesses en vous basant sur leur prix.

Parts de trésor de l'échelon héroïque

Groupe de niveau 1 — **Total de trésor monétaire : 720 po**

1	Objet magique, niveau 5	7	120 po, ou une gemme à 100 po + 20 po, ou une *potion de guérison* + 70 po
2	Objet magique, niveau 4	8	120 po, ou 100 po + 200 pa, ou une gemme à 100 po + 200 pa
3	Objet magique, niveau 3	9	60 po, ou une *potion de guérison* +10 po, ou 50 po + 100 pa
4	Objet magique, niveau 2	10	40 po, ou 400 pa, ou 30 po + 100 pa
5	200 po, ou deux gemmes à 100 po, ou deux *potions de guérison* + 100 po		
6	180 po, ou une gemme à 100 po + 80 po, ou une *potion de guérison* + 130 po		

Groupe de niveau 2 — **Total de trésor monétaire : 1 040 po**

1	Objet magique, niveau 6	7	170 po, ou une gemme à 100 po + 70 po, ou une gemme à 100 po + une *potion de guérison* + 20 po
2	Objet magique, niveau 5	8	170 po, ou 150 po + 200 pa, ou une gemme à 100 po + 70 po
3	Objet magique, niveau 4	9	90 po, ou une *potion de guérison* + 40 po, ou 60 po + 300 pa
4	Objet magique, niveau 3	10	60 po, ou 30 po + 300 pa, ou une *potion de guérison* + 10 po
5	290 po, ou deux gemmes à 100 po + 90 po, ou deux *potions de guérison* + 190 po		
6	260 po, ou un objet d'art à 250 po + 10 po, ou deux *potions de guérison* + une gemme à 100 po + 60 po		

Groupe de niveau 3 — **Total de trésor monétaire : 1 335 po**

1	Objet magique, niveau 7	7	225 po, ou deux gemmes à 100 po + 25 po, ou une gemme à 100 po + une *potion de guérison* + 75 po
2	Objet magique, niveau 6	8	225 po, ou deux gemmes à 100 po + 250 pa, ou 180 po + 450 pa
3	Objet magique, niveau 5	9	110 po, ou une *potion de guérison* + 60 po, ou 80 po + 300 pa
4	Objet magique, niveau 4	10	75 po, ou 50 po + 250 pa, ou une *potion de guérison* + 25 po
5	380 po, ou un objet d'art à 250 po + 130 po, ou deux *potions de guérison* + deux gemmes à 100 po + 80 po		
6	340 po, ou trois gemmes à 100 po + 40 po, ou une *potion de guérison* + un objet d'art à 250 po + 40 po		

Groupe de niveau 4 — **Total de trésor monétaire : 1 680 po**

1	Objet magique, niveau 9	7	340 po, ou trois gemmes à 100 po + 40 po, ou un objet d'art à 250 po + une *potion de guérison* + 40 po
2	Objet magique, niveau 8	8	340 po, ou un objet d'art à 250 po + 90 po, ou 300 po + 400 pa
3	Objet magique, niveau 7	9	160 po, ou une gemme à 100 po + 60 po, ou une *potion de guérison* + 110 po
4	Objet magique, niveau 6	10	110 po, ou une gemme à 100 po + 10 po, ou une *potion de guérison* + 60 po
5	550 po, ou deux objets d'art à 250 po + 50 po, ou une gemme à 500 po + 50 po		
6	500 po, ou un objet d'art à 250 po + 250 po, ou cinq gemmes à 100 po		

Groupe de niveau 5 — **Total de trésor monétaire : 2 000 po**

1	Objet magique, niveau 8	7	280 po, ou deux gemmes à 100 po + 80 po, ou une gemme à 100 po + deux *potions de guérison* + 80 po
2	Objet magique, niveau 7	8	280 po, ou un objet d'art à 250 po + 30 po, ou 250 po + 300 pa
3	Objet magique, niveau 6	9	140 po, ou une gemme à 100 po + 40 po, ou une *potion de guérison* + 90 po
4	Objet magique, niveau 5	10	90 po, ou 50 po + 400 pa, ou une *potion de guérison* + 40 po
5	470 po, ou un objet d'art à 250 po + deux *potions de guérison* + 120 po, ou quatre gemmes à 100 po + 70 po		
6	420 po, ou un objet d'art à 250 po + 170 po, ou trois gemmes à 100 po + une *potion de guérison* + 70 po		

Groupe de niveau 6 — **Total de trésor monétaire : 3 600 po**

1	Objet magique, niveau 10	7	600 po, ou quatre gemmes à 100 po + 200 po, ou un objet d'art à 250 po + deux *potions de guérison* + 250 po
2	Objet magique, niveau 9	8	600 po, ou deux objets d'art à 250 po + 100 po, ou deux gemmes à 100 po + 400 po
3	Objet magique, niveau 8	9	300 po, ou un objet d'art à 250 po + 50 po, ou une *potion de guérison* + deux gemmes à 100 po + 50 po
4	Objet magique, niveau 7	10	200 po, ou deux gemmes à 100 po, ou deux *potions de guérison* + 100 po
5	1 000 po, ou une gemme à 500 po + un objet d'art à 250 po + 250 po, ou deux objets d'art à 250 po + 500 po		
6	900 po, ou une gemme à 500 po + 400 po, ou un objet d'art à 250 po + 650 po		

Groupe de niveau 7 **Total de trésor monétaire : 5 200 po**

1 Objet magique, niveau 11
2 Objet magique, niveau 10
3 Objet magique, niveau 9
4 Objet magique, niveau 8
5 1 500 po, ou deux gemmes à 500 po + 500 po, ou une gemme à 1 000 po + 500 po
6 1 300 po, ou une gemme à 500 po + 800 po, ou cinq objets d'art à 250 po + une *potion de guérison*
7 850 po, ou trois objets d'art à 250 po + deux *potions de guérison*, ou six gemmes à 100 po + 250 po
8 850 po, ou deux objets d'art à 250 po + 350 po, ou quatre gemmes à 100 po + 450 po
9 400 po, ou un objet d'art à 250 po + 150 po, ou trois *potions de guérison* + 250 po
10 300 po, ou un objet d'art à 250 po + 50 po, ou trois gemmes à 100 po

Groupe de niveau 8 **Total de trésor monétaire : 6 800 po**

1 Objet magique, niveau 12
2 Objet magique, niveau 11
3 Objet magique, niveau 10
4 Objet magique, niveau 9
5 1 900 po ou une gemme à 1 000 po + 900 po, ou un objet d'art à 1 500 po + 400 po
6 1 700 po, ou un objet d'art à 1 500 po + 200 po, ou trois gemmes à 500 po + 200 po
7 1 100 po, ou deux gemmes à 500 po + 100 po, ou une gemme à 1 000 po + 100 po
8 1 100 po, ou deux objets d'art à 250 po + 600 po, ou onze gemmes à 100 po
9 600 po, ou une gemme à 500 po + 100 po, ou deux objets d'art à 250 po + une gemme à 100 po
10 400 po, ou un objet d'art à 250 po + 150 po, ou quatre gemmes à 100 po

Groupe de niveau 9 **Total de trésor monétaire : 8 400 po**

1 Objet magique, niveau 13
2 Objet magique, niveau 12
3 Objet magique, niveau 11
4 Objet magique, niveau 10
5 2 400 po, ou deux gemmes à 1 000 po + 400 po, ou un objet d'art à 1 500 po + 900 po
6 2 100 po, ou quatre gemmes à 500 po + 100 po, ou un objet d'art à 1 500 po + 600 po
7 1 400 po, ou une gemme à 1 000 po + 400 po, ou quatre objets d'art à 250 po + 400 po
8 1 400 po, ou deux gemmes à 500 po + 400 po, ou trois objets d'art à 250 po + 650 po
9 700 po, ou sept gemmes à 100 po, ou cinq *potions de guérison* + 450 po
10 400 po, ou quatre gemmes à 100 po, ou un objet d'art à 250 po + 150 po

Groupe de niveau 10 **Total de trésor monétaire : 10 000 po**

1 Objet magique, niveau 14
2 Objet magique, niveau 13
3 Objet magique, niveau 12
4 Objet magique, niveau 11
5 2 800 po, ou un objet d'art à 2 500 po + 300 po, ou deux gemmes à 1 000 po + 800 po
6 2 500 po, ou un objet d'art à 1 500 po + une gemme à 1 000 po, ou deux gemmes à 1 000 po + une gemme à 500 po
7 1 700 po, ou une gemme à 1 000 po + 700 po, ou un objet d'art à 1 500 po + 200 po
8 1 700 po, ou un objet d'art à 1 500 po + deux gemmes à 100 po, ou six objets d'art à 250 po + 200 po
9 800 po, ou trois objets d'art à 250 po + 50 po, ou huit gemmes à 100 po
10 500 po, ou deux objets d'art à 250 po, ou une gemme à 500 po

Parts de trésors de l'échelon parangonique

Groupe de niveau 11 **Total de trésor monétaire : 18 000 po**

1 Objet magique, niveau 15
2 Objet magique, niveau 14
3 Objet magique, niveau 13
4 Objet magique, niveau 12
5 5 000 po, ou deux objets d'art à 2 500 po, ou une gemme à 5 000 po.
6 4 000 po, ou quatre gemmes à 1 000 po, ou deux objets d'art à 1 500 po + une gemme à 1 000 po
7 3 000 po, ou deux objets d'art à 1 500 po, ou trois gemmes à 1 000 po
8 3 000 po, ou un objet d'art à 2 500 po + 500 po, ou une *potion de regain* + deux gemmes à 1 000 po
9 2 000 po, ou deux gemmes à 1 000 po, ou un objet d'art à 1 500 po + 500 po
10 1 000 po, ou deux gemmes à 500 po, ou une *potion de regain*

Groupe de niveau 12 **Total de trésor monétaire : 26 000 po**

1 Objet magique, niveau 16
2 Objet magique, niveau 15
3 Objet magique, niveau 14
4 Objet magique, niveau 13
5 7 200 po, ou une gemme à 5 000 po + deux gemmes à 1 000 po + 200 po, ou sept gemmes à 1 000 po + 200 po
6 7 000 po, ou sept gemmes à 1 000 po, ou deux objets d'art à 2 500 po + 2 000 po
7 4 400 po, ou deux objets d'art à 1 500 po + 1 400 po, ou quatre gemmes à 1 000 po + 400 po
8 4 400 po, ou un objet d'art à 2 500 po + un objet d'art à 1 500 po + 400 po, ou une *potion de regain* + trois gemmes à 1 000 po + 400 po
9 2 000 po, ou deux gemmes à 1 000 po, ou un objet d'art à 1 500 po + 500 po
10 1 000 po, ou une gemme à 1 000 po, ou une *potion de regain*

Groupe de niveau 13 **Total de trésor monétaire : 34 000 po**

1 Objet magique, niveau 17
2 Objet magique, niveau 16
3 Objet magique, niveau 15
4 Objet magique, niveau 14
5 9 500 po, ou un objet d'art à 7 500 po + 2 000 po, ou trois objets d'art à 2 500 po + deux *potions de regain*
6 8 500 po, ou trois objets d'art à 2 500 po + 1 000 po, ou huit gemmes à 1 000 po + une gemme à 500 po
7 5 700 po, ou deux objets d'art à 2 500 po + 700 po, ou une gemme à 5 000 po + 700 po
8 5 700 po, ou trois objets d'art à 1 500 po + 1 200 po, ou cinq gemmes à 1 000 po + une gemme à 500 po + 200 po
9 2 800 po, ou un objet d'art à 2 500 po + 300 po, ou deux *potions de regain* + 800 po
10 1 800 po, ou une gemme à 1 000 po + 800 po, ou un objet d'art à 1 500 po + 300 po

Groupe de niveau 14 **Total de trésor monétaire : 42 000 po**

1 Objet magique, niveau 18
2 Objet magique, niveau 17
3 Objet magique, niveau 16
4 Objet magique, niveau 15
5 12 000 po, ou 120 pp, ou quatre objets d'art à 2 500 po + 2 000 po
6 10 000 po, ou deux gemmes à 5 000 po, ou un objet d'art à 7 500 po + un objet d'art à 2 500 po
7 7 000 po, ou une gemme à 5 000 po + deux gemmes à 1 000 po, ou quatre objets d'art à 1 500 po + 1 000 po
8 7 000 po, ou une gemme à 5 000 po + deux *potions de regain*, ou sept gemmes à 1 000 po
9 4 000 po, ou un objet d'art à 2 500 po + un objet d'art à 1 500 po, ou deux objets d'art à 1 500 po + 1 000 po
10 2 000 po, ou deux gemmes à 1 000 po, ou une gemme à 1 000 po + une *potion de regain*

Groupe de niveau 15 Total de trésor monétaire : 50 000 po

1 Objet magique, niveau 19
2 Objet magique, niveau 18
3 Objet magique, niveau 17
4 Objet magique, niveau 16
5 14 000 po, ou 140 pp, ou un objet d'art à 7 500 po + une gemme à 5 000 po + un objet d'art à 1 500 po
6 12 000 po, ou 120 pp, ou un objet d'art à 7 500 po + 4 500 po
7 8 500 po, ou un objet d'art à 7 500 po + 1 000 po, ou un objet d'art à 7 500 po + une gemme à 1 000 po
8 8 500 po, ou une gemme à 5 000 po + un objet d'art à 2 500 po + 1 000 po, ou huit gemmes à 1 000 po + 500 po
9 5 000 po, ou une gemme à 5 000 po, ou un objet d'art à 2 500 po + un objet d'art à 1 500 po + une *potion de regain*
10 2 000 po, ou deux *potions de regain*, ou deux gemmes à 1 000 po

Groupe de niveau 16 Total de trésor monétaire : 90 000 po

1 Objet magique, niveau 20
2 Objet magique, niveau 19
3 Objet magique, niveau 18
4 Objet magique, niveau 17
5 25 000 po, ou 250 pp, ou cinq gemmes à 5 000 po
6 22 000 po, ou 220 pp, ou deux objets d'art à 7 500 po + une gemme à 5 000 po + 2 000 po
7 15 000 po, ou deux objets d'art à 7 500 po, ou trois gemmes à 5 000 po
8 15 000 po, ou un objet d'art à 7 500 po + une gemme à 5 000 po + deux *potions de regain* + 500 po, ou quatre objets d'art à 2 500 po + une gemme à 5 000 po
9 8 000 po, ou une gemme à 5 000 po + un objet d'art à 2 500 po + 500 po, ou un objet d'art à 7 500 po + 500 po
10 5 000 po, ou une gemme à 5 000 po, ou deux objets d'art à 1 500 po + deux *potions de regain*

Groupe de niveau 17 Total de trésor monétaire : 130 000 po

1 Objet magique, niveau 21
2 Objet magique, niveau 20
3 Objet magique, niveau 19
4 Objet magique, niveau 18
5 36 000 po, ou 360 pp, ou deux objets d'art à 15 000 po + une gemme à 5 000 po + une *potion de regain*
6 33 000 po, ou 330 pp, ou quatre objets d'art à 7 500 po + trois gemmes à 1 000 po
7 22 000 po, ou 220 pp, ou quatre gemmes à 5 000 po + deux gemmes à 1 000 po
8 22 000 po, ou deux objets d'art à 7 500 po + une gemme à 5 000 po + 2 000 po, ou quatre gemmes à 5 000 po + deux *potions de regain*
9 11 000 po, ou deux gemmes à 5 000 po + 1 000 po, ou un objet d'art à 7 500 po + deux *potions de regain* + 1 500 po
10 6 000 po, ou une gemme à 5 000 po + 1 000 po, ou quatre objets d'art à 1 500 po

Groupe de niveau 18 Total de trésor monétaire : 170 000 po

1 Objet magique, niveau 22
2 Objet magique, niveau 21
3 Objet magique, niveau 20
4 Objet magique, niveau 19
5 48 000 po, ou 480 pp, ou trois objets d'art à 15 000 po + 1 objet d'art à 2 500 po + 500 po
6 42 000 po, ou 420 pp, ou deux objets d'art à 15 000 po + deux gemmes à 5 000 po + 2 000 po
7 29 000 po, ou 290 pp, ou trois objets d'art à 7 500 po + une gemme à 5 000 po + un objet d'art à 1 500 po
8 29 000 po, ou cinq gemmes à 5 000 po + 4 000 po, ou un objet d'art à 15 000 po + un objet d'art à 7 500 po + trois *potions de regain* + 3 500 po
9 15 000 po, ou trois gemmes à 5 000 po, ou deux objets d'art à 7 500 po
10 7 000 po, ou une gemme à 5 000 po + deux *potions de regain*, ou sept gemmes à 1 000 po

Groupe de niveau 19 Total de trésor monétaire : 210 000 po

1 Objet magique, niveau 23
2 Objet magique, niveau 22
3 Objet magique, niveau 21
4 Objet magique, niveau 20
5 60 000 po, ou 600 pp, ou quatre objets d'art à 15 000 po
6 52 000 po, ou 520 pp, ou trois objets d'art à 15 000 po + sept gemmes à 1 000 po
7 35 000 po, ou 350 pp, ou sept gemmes à 5 000 po
8 35 000 po, ou quatre objets d'art à 7 500 po + une gemme à 5 000 po, ou deux objets d'art à 15 000 po + trois gemmes à 1 000 po + deux *potions de regain*
9 18 000 po, ou un objet d'art à 15 000 po + trois *potions de regain*, ou trois gemmes à 5 000 po + 3 gemmes à 1 000 po
10 10 000 po, ou deux gemmes à 5 000 po, ou un objet d'art à 7 500 po + un objet d'art à 2 500 po

Groupe de niveau 20 Total de trésor monétaire : 250 000 po

1 Objet magique, niveau 24
2 Objet magique, niveau 23
3 Objet magique, niveau 22
4 Objet magique, niveau 21
5 70 000 po, ou 700 pp, ou 600 pp + deux gemmes à 5 000 po
6 61 000 po, ou 610 pp, ou quatre objets d'art à 15 000 po + 1 000 po
7 42 000 po, ou 420 pp, ou deux objets d'art à 15 000 po + deux gemmes à 5 000 po + 2 000 po
8 42 000 po, ou 400 pp + deux *potions de regain*, ou huit gemmes à 5 000 po + deux gemmes à 1 000 po
9 21 000 po, ou 210 pp, ou quatre gemmes à 5 000 po + une *potion de regain*
10 14 000 po, ou deux gemmes à 5 000 po + un objet d'art à 2 500 po + 1 500 po, ou un objet d'art à 7 500 po + une gemme à 5 000 po + une *potion de regain* + 500 po

Parts de trésor de l'échelon épique

Groupe de niveau 21 Total de trésor monétaire : 4 500 pp

1 Objet magique, niveau 25
2 Objet magique, niveau 24
3 Objet magique, niveau 23
4 Objet magique, niveau 22
5 1 250 pp, ou deux *potions de rétablissement* + un objet d'art à 50 000 po + cinq gemmes à 5 000 po, ou deux objets d'art à 50 000 po + cinq gemmes à 5 000 po
6 1 120 pp, ou 1 000 pp + deux gemmes à 5 000 po + deux *potions de regain*, ou un objet d'art à 50 000 po + quatre objets d'art à 15 000 po + 2 000 po
7 750 pp, ou cinq objets d'art à 15 000 po, ou 700 pp + une gemme à 5 000 po
8 750 pp, ou 600 pp + trois gemmes à 5 000 po, ou 500 pp + une *potion de rétablissement*
9 380 pp, ou deux objets d'art à 15 000 po + une gemme à 5 000 po + trois *potions de regain*, ou cinq objets d'art à 7 500 po + 500 po
10 250 pp, ou cinq gemmes à 5 000 po, ou trois objets d'art à 7 500 po + 2 500 po

Groupe de niveau 22 Total de trésor monétaire : 6 500 pp

1 Objet magique, niveau 26
2 Objet magique, niveau 25
3 Objet magique, niveau 24
4 Objet magique, niveau 23
5 1 800 pp, ou 1 500 pp + six gemmes à 5 000 po, ou trois objets d'art à 50 000 po + deux objets d'art à 15 000 po
6 1 600 pp, ou 1 000 pp + quatre objets d'art à 15 000 po, ou trois objets d'art à 50 000 po + deux gemmes à 5 000 po
7 1 100 pp, ou 600 pp + deux *potions de rétablissement*, ou deux objets d'art à 50 000 po + deux gemmes à 5 000 po
8 1 100 pp, ou 500 pp + quatre objets d'art à 15 000 po, ou 600 pp + dix gemmes à 5 000 po
9 550 pp, ou une *potion de rétablissement* + six gemmes à 5 000 po, ou sept objets d'art à 7 500 po + 25 pp
10 350 pp, ou deux objets d'art à 15 000 po + une gemme à 5 000 po, ou sept gemmes à 5 000 po

Groupe de niveau 23 Total de trésor monétaire : 8 500 pp

1 Objet magique, niveau 27
2 Objet magique, niveau 26
3 Objet magique, niveau 25
4 Objet magique, niveau 24
5 2 400 pp, ou 2 000 pp + deux objets d'art à 15 000 po + deux gemmes à 5 000 po, ou quatre objets d'art à 50 000 po + deux objets d'art à 15 000 po + deux gemmes à 5 000 po
6 2 100 pp, ou 1 600 pp + une œuvre d'art à 50 000 po, ou deux *potions de rétablissement* + quatre objets d'art à 15 000 po
7 1 400 po, ou 1 000 po + une *potion de rétablissement* + un objet d'art à 15 000 po, ou deux objets d'art à 50 000 po + deux objets d'art à 15 000 po + deux gemmes à 5 000 po
8 1 400 pp, ou 450 pp + un objet d'art à 50 000 po + trois objets d'art à 15 000 po, ou une *potion de rétablissement* + deux objets d'art à 50 000 po + trois gemmes à 5 000 po
9 700 pp, ou quatre objets d'art à 15 000 po + deux gemmes à 5 000 po, ou deux *potions de rétablissement* + quatre gemmes à 5 000 po
10 500 pp, ou une *potion de rétablissement* + cinq gemmes à 5 000 po, ou un objet d'art à 50 000 po

Groupe de niveau 24 Total de trésor monétaire : 10 500 pp

1 Objet magique, niveau 28
2 Objet magique, niveau 27
3 Objet magique, niveau 26
4 Objet magique, niveau 25
5 3 000 pp, ou une *potion de vie* + 20 da, ou six objets d'art à 50 000 po
6 2 500 pp, ou 20 da + une *potion de rétablissement* + cinq gemmes à 5 000 po, ou 1 000 pp + trois objets d'art à 50 000 po
7 1 750 pp, ou 1 000 pp + une *potion de rétablissement* + un objet d'art à 50 000 po, ou 15 da + cinq gemmes à 5 000 po
8 1 750 pp, ou 1 500 pp + un objet d'art à 15 000 po + deux gemmes à 5 000 po, ou 1 500 pp + une *potion de rétablissement*
9 900 pp, ou six objets d'art à 15 000 po, ou un objet d'art à 50 000 po + 400 pp
10 600 pp, ou deux objets d'art à 15 000 po + une *potion de rétablissement* + 5 000 po, ou 300 pp + six gemmes à 5 000 po

Groupe de niveau 25 Total de trésor monétaire : 12 500 pp

1 Objet magique, niveau 29
2 Objet magique, niveau 28
3 Objet magique, niveau 27
4 Objet magique, niveau 26
5 3 500 pp, ou 20 da + une *potion de vie* + un objet d'art à 50 000 po, ou 30 da + deux *potions de rétablissement*
6 3 200 pp, ou 20 da + deux *potions de rétablissement* + un objet d'art à 50 000 po + 200 pp, ou 30 da + quatre gemmes à 5 000 po
7 2 000 pp, ou 20 da, ou 10 da + quatre objets d'art à 15 000 po + huit gemmes à 5 000 po
8 2 000 pp, ou 1 000 pp + deux objets d'art à 50 000 po, ou quatre objets d'art à 50 000 po
9 1 000 pp, ou une *potion de vie*, ou vingt gemmes à 5 000 po
10 800 pp, ou cinq objets d'art à 15 000 pp + une gemme à 5 000 po, ou un objet d'art à 50 000 po + six gemmes à 5 000 po

Groupe de niveau 26 Total de trésor monétaire : 22 500 pp

1 Objet magique, niveau 30
2 Objet magique, niveau 29
3 Objet magique, niveau 28
4 Objet magique, niveau 27
5 6 250 pp, ou 50 da + 750 pp + un objet d'art à 50 000 po, ou douze objets d'art à 50 000 po + une *potion de rétablissement*
6 5 600 pp, ou 40 da + une *potion de vie* + deux *potions de rétablissement* + deux gemmes à 5 000 po, ou 50 da + un objet d'art à 50 000 po + 100 pp
7 3 750 pp, ou 20 da + trois *potions de rétablissement* + deux objets d'art à 50 000 po, ou 30 da + un objet d'art à 50 000 po + cinq gemmes à 5 000 po
8 3 750 pp, ou 20 da + 1 750 pp, ou une *potion de vie* + 2 750 pp
9 1 900 pp, ou trois objets d'art à 50 000 po + 400 pp, ou 15 da + 400 pp
10 1 250 pp, ou 10 da + une *potion de rétablissement*, ou un objet d'art à 50 000 po + cinq objets d'art à 15 000 po

Groupe de niveau 27 Total de trésor monétaire : 32 500 pp

1 Objet magique, niveau 30
2 Objet magique, niveau 30
3 Objet magique, niveau 29
4 Objet magique, niveau 28
5 9 000 pp, ou 90 da, ou 50 da + une *potion de vie* + six objets d'art à 50 000 po
6 8 000 pp, ou 80 da, ou 75 da + deux *potions de rétablissement*
7 5 500 pp, ou 55 da, ou 50 da + 500 pp
8 5 500 pp, ou une *potion de vie* + trente objets d'art à 15 000 po, ou 50 da + trois objets d'art à 15 000 po + 500 pp
9 2 800 pp, ou 25 da + 300 pp, ou 25 da + une *potion de rétablissement* + une gemme à 5 000 po
10 1 700 pp, ou 15 da + 200 pp, ou 10 da + quatre objets d'art à 15 000 po + deux gemmes à 5 000 po

Groupe de niveau 28 Total de trésor monétaire : 42 500 pp

1 Objet magique, niveau 30
2 Objet magique, niveau 30
3 Objet magique, niveau 30
4 Objet magique, niveau 29
5 12 000 pp, ou 120 da, ou 60 da + deux *potions de vie* + huit objets d'art à 50 000 po
6 10 000 pp, ou 100 da, ou 50 da + cinq objets d'art à 50 000 po + 2 500 pp
7 7 200 pp, ou 70 da + 200 pp, ou 35 da + six objets d'art à 50 000 po + 700 pp
8 7 200 pp, ou 50 da + quatre objets d'art à 50 000 po + 200 pp, ou 60 da + une *potion de vie* + 200 pp
9 3 600 pp, ou 35 da + 100 pp, ou six objets d'art à 50 000 po + deux *potions de rétablissement* + 100 pp
10 2 500 pp, ou 25 da, ou cinq objets d'art à 50 000 po

Groupe de niveau 29 Total de trésor monétaire : 52 500 pp

1 Objet magique, niveau 30
2 Objet magique, niveau 30
3 Objet magique, niveau 30
4 Objet magique, niveau 30
5 15 000 pp, ou 150 da, ou 100 da + une *potion de vie* + six objets d'art à 50 000 po
6 13 000 po, ou 130 da, ou 100 da + 3 000 pp
7 8 750 pp, ou 85 da + 250 pp, ou 40 da + deux *potions de vie* + trois *potions de rétablissement* + quatre objets d'art à 50 000 po
8 8 750 pp, ou 55 da + deux *potions de vie* + 1 250 pp, ou 60 da + deux *potions de vie* + 750 pp
9 4 500 pp, ou 45 da, ou 30 da + deux objets d'art à 50 000 po + deux *potions de rétablissement*
10 2 500 pp, ou 25 da, ou 15 da + 1 000 pp

Groupe de niveau 30 Total de trésor monétaire : 62 500 pp

1 Objet magique, niveau 30
2 Objet magique, niveau 30
3 Objet magique, niveau 30
4 Objet magique, niveau 30
5 17 500 pp, ou 175 da, ou trois *potions de vie* + dix objets d'art à 50 000 po + 95 da
6 15 000 pp, ou 150 da, ou 80 da + deux *potions de vie* + dix objets d'art à 50 000 po
7 10 000 pp, ou 100 da, ou 50 da + quatre *potions de rétablissement* + six objets d'art à 50 000 po + 1 000 pp
8 10 000 pp, ou 80 da + 2 000 pp, ou 25 da + dix objets d'art à 50 000 po + 2 500 pp
9 6 000 pp, ou 60 da, ou 25 da + cinq objets d'art à 50 000 po + 1 000 pp
10 4 000 pp, ou 40 da, ou deux *potions de vie* + quatre objets d'art à 50 000 po

CHAPITRE 8

CAMPAGNES



STEVE ARGYLE

DE LA même manière qu'une aventure de D&D se compose d'une série de rencontres liées par une intrigue, une campagne est l'histoire qui lie ces aventures entre elles. Lorsque vous vous sentirez prêt à mettre au point vos propres campagnes, ce chapitre sera là pour vous guider.

À son niveau le plus élémentaire, une campagne est l'histoire des PJ au fil des parties. Il n'est pas forcément nécessaire d'y consacrer beaucoup plus d'efforts : vous pouvez simplement mener des aventures indépendantes dont les personnages constituent le seul facteur commun. Mais vous pouvez aussi tisser ces scénarios autour d'un thème, pour donner naissance à une saga plus étoffée autour des exploits de ces aventuriers.

Organiser toute une campagne peut paraître intimidant, mais ne vous inquiétez pas : il n'est pas nécessaire de la planifier dès le départ dans ses moindres détails. Il vous suffit de démarrer modestement par quelques scénarios (parus dans le commerce ou issus totalement de votre imagination), et de considérer plus tard quels ressorts de l'histoire vous souhaitez exploiter davantage. Le niveau de détails narratifs ne dépend alors que de vous.

Ce chapitre se compose des sections suivantes :

- **Campagnes officielles** : une explication de la manière dont les campagnes disponibles dans le commerce peuvent vous fournir une solide base de départ et donner matière à vos aventures.
- **Thèmes de campagne** : des idées pour concevoir une campagne, en reliant plusieurs scénarios autour d'éléments communs.
- **Super aventures** : comment créer une campagne qui ne soit qu'une seule et même aventure.
- **L'histoire** : des conseils pour développer votre campagne, prévoir sa conclusion, et envisager la façon dont les PJ parviendront à son terme.
- **Démarrer une campagne** : de quelle façon débuter. Mieux vaut d'abord faire simple.
- **Mener une campagne** : comment lier les aventures les unes aux autres d'une manière sensée.
- **Conclure une campagne** : comment amener l'histoire vers une conclusion naturelle, divertissante et satisfaisante pour tous.



CAMPAGNES OFFICIELLES

Vous n'êtes pas tenu de créer une campagne entière à partir de rien. Les campagnes disponibles dans le commerce vous facilitent la vie.

Le Chapitre 11 de ce livre constitue un bref exemple de ce qu'est une campagne officielle. Il comprend une zone de départ, une courte aventure, et quelques idées de ressorts narratifs pour développer cette histoire. Vous pouvez ensuite continuer à partir de ce point de départ, en vous servant d'autres aventures publiées (comme *Le Fort de Gisombre*, *Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre* et *La Pyramide des Ombres*) ou en concevant vous-mêmes les vôtres.

Un univers de jeu complet, comme celui des Royaumes Oubliés, va beaucoup plus loin que cette courte introduction. Une campagne officielle est assez différente d'une aventure disponible dans le commerce. Une aventure peut être jouée presque immédiatement, avec un minimum de préparation, et en l'adaptant rapidement à votre groupe de joueurs. Bien qu'il soit possible de démarrer une campagne aussitôt le supplément ouvert, celui-ci vous aidera davantage en tant que source d'inspiration, si vous utilisez les outils et les idées qu'il contient pour concevoir vos propres aventures dans ce décor.

Les Royaumes Oubliés vous fournit un point de départ (la ville d'Eauforte) ainsi qu'un lot intéressant de PNJ et de rencontres, mais ce n'est là qu'un avant-goût de ce qui vous attend. Cette ville se situe dans le Vallon Gris, lequel n'est qu'une simple région dans un monde fantastique riche en détails. Le paysage des Royaumes Oubliés est empli de ruines mystérieuses, de complots maléfiques et de menaces mortelles. Vous pouvez élaborer vos propres aventures à partir de ces éléments, utiliser des aventures officielles conçues dans ce décor, ou puiser l'inspiration dans les dizaines de romans publiés sur les Royaumes Oubliés. *Les Royaumes Oubliés* vous aidera à tisser toutes ces idées dans une trame narrative qui donnera vie au décor de votre campagne. Vos joueurs peuvent même se créer des personnages spécifiques à cet univers en utilisant le *Manuel des Joueurs de Faerûn*. Vous trouverez dans ce genre de suppléments tout ce dont vous avez besoin pour qu'une campagne dure pendant des années.

Les origines des personnages

Le *Manuel des Joueurs* d'un univers de jeu donné fournit à vos joueurs des règles et un arrière-plan à partir desquels ils pourront créer des personnages qui donneront l'impression d'appartenir à ce décor. Votre rôle est de trouver à ces aventuriers des dénominateurs communs qui permettent de les regrouper au début de la campagne. Lors d'une campagne des Royaumes Oubliés, par exemple, l'un de vos joueurs peut décider d'incarner un noble descendant d'une famille du Vallon Gris, ayant grandi au rythme des aventures de ses parents et grands-parents. Un autre pourrait jouer un cavalier barbare venu du Narfell, parcourant le monde à la recherche d'un moyen qui libérerait sa terre natale de l'emprise de l'hiver. Un troisième personnage pourrait être un esclave échappé du Thay, hanté par ses années de servitude sur cette terre de magie maléfique.

Avec ces seules indications, vos joueurs vous ont déjà donné beaucoup de matière à exploiter. Commencez par vous renseigner sur le Thay et le Narfell dans *Les Royaumes Oubliés*, et réfléchissez à ce qui a amené ces personnages dans le Vallon Gris, ou aux raisons de leur rencontre. Vous pouvez aussi laisser cette responsabilité aux joueurs : leurs aventuriers pourront avoir les origines qu'ils souhaitent, mais ils devront donner une bonne raison pour se trouver dans la région de départ (ce qui est un bon moyen de les inciter à se renseigner sur ce monde). Peut-être l'esclave échappé a-t-il entendu raconter les exploits héroïques des grands-parents du jeune noble, lesquels se sont fait un nom en combattant un siècle plus tôt contre les Magiciens Rouges du Thay, et le voilà parti à leur recherche. Il a pu rencontrer le cavalier nomade durant son périple, lui parler à son tour des exploits de ces individus légendaires et l'inciter à les chercher avec lui. Comment réagiront-ils en découvrant que le seul descendant encore vivant de ces grands héros n'est qu'un aventurier pas plus accompli qu'eux ? Vous disposez déjà d'un début intéressant pour votre campagne.

Le début d'une campagne

Les suppléments d'univers de jeu vous permettent de vous familiariser avec un monde précis. Vous pouvez vous projeter immédiatement sur le lieu de départ de l'action : ce type d'ouvrage vous fournit de courtes aventures, ainsi que des pistes pour continuer de développer l'histoire. Lorsque vous jouez ces scénarios, guettez les rebondissements, intrigues et autres péripéties qui retiennent votre attention et celle de vos joueurs. Vous pourrez par la suite développer votre campagne en laissant ces idées vous guider vers des secteurs intéressants de ce monde.

À l'inverse, vous pouvez aussi commencer par feuilleter ces suppléments d'univers à la recherche d'un élément qui accrochera votre imagination, puis planter les graines de cette histoire dans la première aventure. Pour développer votre campagne, créez une connexion entre la première aventure et le reste de ce monde, comme par exemple un lien entre le principal adversaire rencontré et une organisation plus large, ou un présage d'une plus grande menace à venir. Vous êtes maintenant prêt à passer à la suite.

Les étapes suivantes

Lorsque vous serez sur le point de conclure les premières aventures de votre campagne, vous devriez déjà avoir une idée de quoi faire ensuite. Peut-être voudrez-vous enchaîner par une autre aventure publiée, ou peut-être vous sentirez-vous prêt à en créer une. Dans un cas comme dans l'autre, il vous faudra définir un thème.

Le thème donne une direction claire à la campagne, et aux joueurs la notion d'un objectif à atteindre (la section suivante aborde les thèmes de campagne plus en détail). Le thème peut partir d'un adversaire que vous voudriez étoffer, d'une organisation soutenant les aventuriers, ou d'une menace de grande ampleur, qui se fait plus présente à mesure que la campagne progresse. Votre thème peut emmener la campagne jusqu'à l'échelon épique, ou n'être qu'un problème à court terme qui, avec le temps, évoluera ou disparaîtra. Il peut correspondre parfaitement à d'autres éléments présents dès le début de la campagne ou n'avoir aucun rapport avec eux : n'ayez pas de scrupule à changer de direction et à introduire de nouveaux thèmes ou de nouvelles intrigues une fois que vos joueurs auront fait leurs premières armes.

Un univers de jeu est une mine d'idées, accompagnée des outils nécessaires pour les adapter à vos parties. Reportez-vous aux conseils prodigués dans le Chapitre 6 pour vous aider à choisir les aventures officielles correspondant le mieux à votre campagne et à les modifier. Admettons que vous fassiez jouer une campagne dans les Royaumes Oubliés, tournant autour des reflets de Nétheril. Quel qu'en soit le lieu géographique, vous pouvez facilement relier l'intrigue d'un scénario paru dans le commerce aux ambitions des reflets, en remplaçant son grand méchant par l'une d'entre elles, puis concevoir d'autres aventures qui feront intervenir cette organisation de manière plus prépondérante. Au terme de la campagne, les PJ finiraient par s'aventurer jusque dans les cités flottantes de Nétheril.

En bref, utilisez chaque univers de jeu (tel que nous les avons conçus), comme un tremplin à votre créativité, et laissez libre cours à votre imagination. Peu importe que vous mettiez votre touche personnelle à une campagne officielle, ou que vous en composiez une en y incorporant des éléments pris dans différents suppléments. D'une façon comme de l'autre, cette campagne sera la vôtre.

Pillez librement

Même si vous voulez créer votre propre campagne, rien ne vous oblige à faire tout le travail vous-même. Vous trouverez d'excellents récits fantastiques ; n'hésitez pas à piocher dans leurs aventures dans leurs trésors d'inventivité pour rendre vos aventures plus palpitantes.

Peut-être songez-vous à une campagne dont le thème serait fortement lié aux éléments, et qui finirait par confronter vos personnages à un ou plusieurs originels. Votre monde peut incorporer la race élémentaire des genasi que vous aurez trouvée dans le *Manuel des Joueurs de Faerûn*, mais également emprunter à d'autres sources. L'imagerie du dessin animé *Avatar, le dernier maître de l'air* est truffée d'idées qui conviendraient à une intrigue sur les éléments. Al-Qadim, un univers de jeu pour D&D publié dans les années 1990, s'appuyait sur les légendes des Mille et Une Nuits et faisait intervenir des éfrits et des élémentaires. Le volume de ce que vous prenez ailleurs n'a aucune importance. Le produit final sera le vôtre, et vos joueurs se délecteront de vivre des aventures aussi riches.

Appropriez-vous le décor

Même si vous comptez utiliser un univers de jeu officiel, n'oubliez jamais : cette campagne est la *vôtre*. Ne limitez jamais votre créativité à ce que racontent les pages des livres. Un supplément est une source d'idées et une boîte à outils. Vous n'avez pas l'obligation de vous en servir en l'état ; vous pouvez et *devez* changer les choses qui ne vous plaisent pas, incorporer à leur place des éléments qui vous ont plu dans d'autres campagnes ou aventures, et apposer votre marque sur votre monde.

Modifier une campagne officielle pour l'accommoder à votre goût peut être délicat si certains de vos joueurs sont déjà coutumiers de son environnement. Il peut être utile d'établir dès le départ de la campagne que tous les éléments des livres ne correspondent pas nécessairement à *votre* vision de ce monde : sans quoi le jeu pourrait plus tard s'enliser dans des disputes sur des points de détails, comme de savoir si les fidèles de telle ou telle divinité seraient bien enclins à faire ce que votre aventure leur fait faire. C'est votre campagne, et les joueurs doivent comprendre que ses événements ont une logique dans votre vision des choses.

Anecdotes de pro

N'ayez pas peur de vous inspirer des livres, des films et d'autres sources. Le rôle d'un MD est de divertir, pas d'être original.

—Andrew Finch



WILLIAM O'CONNOR

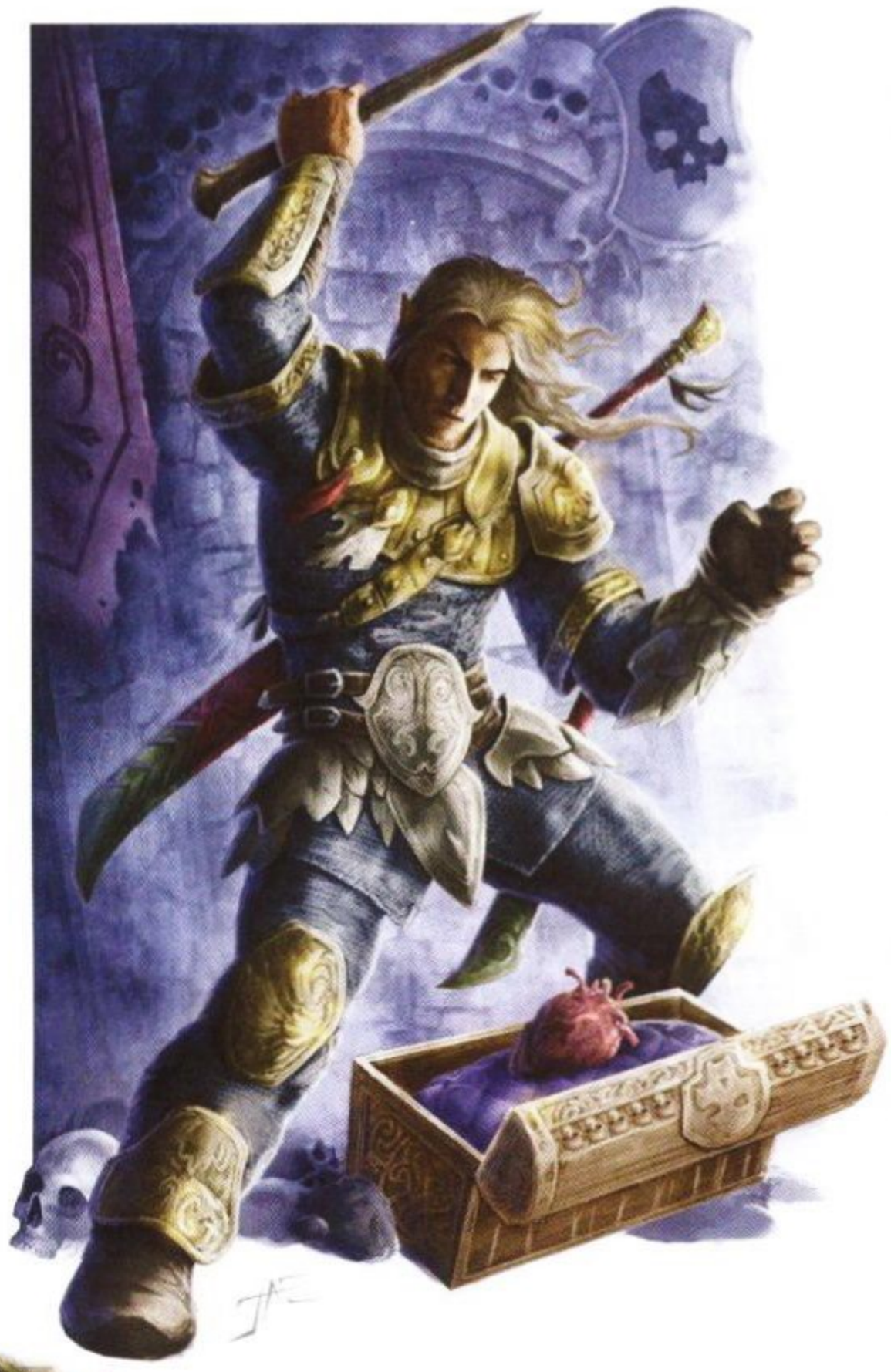
THÈMES DE CAMPAGNE

De la même manière qu'un décor influe sur les aventures qui s'y déroulent, le thème d'une campagne donne une saveur distincte à son histoire. Une série libre d'aventures, au cours desquelles les PJ se rendent d'un donjon à un autre sans que ceux-ci n'aient de rapports entre eux, est très différente d'une lutte de plusieurs années contre les adorateurs d'Orcus, avec pour point culminant une confrontation finale contre le Prince Démon des Morts-vivants en personne.

Cette section passe en revue certains thèmes de campagne typiques, ainsi que différentes façons de les aborder.

L'ÉVOLUTION DES THÈMES

Vous n'êtes pas obligé de conserver le même thème du début de votre campagne jusqu'à ce que vos PJ aient atteint le niveau 30. Les aventuriers évoluent et changent au cours d'une campagne ; il est normal que votre monde en fasse de même. Vous pouvez conclure une intrigue au bout de quelques niveaux et en faire démarrer une autre, ou introduire des thèmes multiples à divers niveaux et les entrelacer de façon subtile.



Les ruptures entre les échelons offrent des transitions naturelles où conclure un thème et en faire surgir un autre. Les PJ peuvent par exemple passer leurs vingt premiers niveaux à combattre dans les temples de dieux maléfiques, avant de découvrir la menace encore plus importante d'un éveil d'originels. Aux niveaux épiques, il leur faudra joindre leurs forces avec les dieux, y compris ceux qui furent précédemment leurs ennemis, afin de défaire les originels.

LE DONJON DE LA SEMAINE

Ce genre de campagne ressemble à une série télévisée. Chaque semaine, les personnages principaux passent d'un décor distinct à un autre (une nouvelle planète, une maison hantée, une période de l'histoire, ainsi de suite) ; ils résolvent les problèmes de cet épisode, puis poursuivent leur route vers le suivant. À chaque fois, les choses reviennent pratiquement dans l'état où elles étaient au début.

Une campagne de type « donjon de la semaine » est la plus simple à organiser, puisqu'elle réclame peu d'effort au-delà de trouver ou de créer des aventures. Chaque histoire a son grand méchant qui n'est relié à celui d'aucune autre. L'univers de D&D est suffisamment sombre et truffé de menaces pour qu'elles n'aient pas à avoir quoi que ce soit en commun.

LA MISSION

Ce thème de campagne ne demande que très peu de travail par rapport à une série d'aventures sans aucun lien entre elles. Les exploits des PJ sont tous subordonnés à un objectif principal. Il est très facile de superposer une mission ou une intrigue de ce genre sur des sessions de jeu indépendantes. La plus simple est l'exploration : les personnages se mettent en route pour sillonner la région, le continent, ou le monde entier. Peut-être cherchent-ils la capitale d'un ancien empire disparu, ou le chemin qui les ramènera chez eux après qu'ils ont dû en partir pour livrer une guerre.

La religion est une source de missions toute trouvée. Les PJ peuvent par exemple être des pèlerins en route vers un site sacré, ou les membres d'un ordre dédié à la défense des derniers bastions de la civilisation dans un monde en proie aux ténèbres. Les ordres les plus militants peuvent être composés de guerriers saints bien décidés à éradiquer un genre particulier de menace tels les créatures aberrantes ou les adorateurs démoniaques. Quel que soit votre choix, il crée un lien plus fort entre les aventures.

LE GRAND MÉCHANT

Les aventures épisodiques livrées contre un certain type d'adversaires, comme dans l'exemple de la « guerre sainte » décrit ci-dessus, mènent naturellement une campagne à se focaliser sur un seul grand méchant tirant toutes les ficelles du jeu. Les PJ peuvent commencer leur carrière en combattant des gobelins et des kobolds, pour découvrir ensuite que ces monstres sont les serviteurs de répugnards. La suite de leurs aventures les amène à découvrir les horreurs de l'influence du Royaume Lointain, et leurs batailles contre des aboleths et des illithids auront pour

JASON ENGLE

point d'orgue un combat épique face à leur maître, un cerveau flagelleur mental et ses sbires faucheurs ailés. Il n'est pas nécessaire que cette créature aberrante soit directement impliquée dans les premières aventures des PJ, mais l'existence des plus modestes des répugnards peut être liée à ses activités.

Une campagne accompagnée de son grand méchant final peut être conçue en partant du haut ou du bas. Si vous optez pour la première méthode, commencez par choisir l'adversaire épique de la grande bataille finale (comme Orcus, par exemple), et orientez vos aventures vers cette conclusion dès le début de votre campagne ; dans l'exemple d'Orcus, les rencontres devront impliquer des adorateurs, des démons, et des morts-vivants. Pour la seconde méthode, axez les rencontres sur les monstres qui vous inspirent (comme les répugnards), et faites ensuite intervenir dans vos aventures des monstres similaires ou associés de plus haut niveau.

Adversaires récurrents et points faibles secrets

Une campagne dont le grand méchant ne cesse de revenir harceler les PJ aide les joueurs à s'y investir. Un moyen de s'assurer que la bataille finale contre leur Némésis soit véritablement exceptionnelle est de lui conférer un point faible secret : pour parvenir à le détruire, les aventuriers devront le découvrir et l'exploiter. De cette façon, la rencontre ne se limitera pas à savoir qui arrivera le premier à court de points de vie.

Par exemple, chaque liche a un phylactère, un réceptacle magique pour son âme, qu'elle cache avec grand soin. Les PJ affrontent la liche, parviennent à la vaincre, et croient avoir mis un terme à sa menace, pour s'apercevoir plus tard que celle-ci est de retour et poursuit ses sombres complots. Ils doivent maintenant découvrir le lieu où est caché son phylactère, se frayer un chemin au travers de ses gardiens monstrueux et magiques, et finir par affronter de nouveau la liche pour mettre la main sur l'objet. Le détruire peut devenir une quête en elle-même où le temps a son importance : les aventuriers doivent accomplir un rituel particulier, ou localiser la forge où le phylactère fut créé pour l'y faire fondre. Un tel thème peut largement faire entrer une campagne dans l'échelon parangonique.

Les PJ de niveau épique pourraient avoir à affronter une créature d'une puissance phénoménale, comme la tarasque, un seigneur démon, une divinité, ou un originel. De tels êtres ne peuvent être défaits que par un rituel spécial ou grâce à un objet particulier ; par exemple, pour avoir une chance de vaincre l'originelle appelée la Reine du Chaos, le groupe doit partir en quête des différentes parties du *sceptre aux sept morceaux*. Même des adversaires relativement ordinaires peuvent revenir encore et encore, protégés par un artifice que les PJ doivent découvrir afin de les éliminer définitivement. Un vil calife accomplit un rituel pour extraire de sa poitrine son cœur encore palpitant, et le cache dans un coffre, quelque part au centre d'une tempête de sable. Un baron retors est condamné à se relever de sa tombe jusqu'à ce que soit détruit l'éclat d'onyx où est retenue une partie de son âme.

Naturellement, quand les aventuriers se mettent à chercher le moyen de tuer un puissant adversaire, celui-ci finira tôt ou tard par avoir vent de ces recherches, et essaiera d'y mettre un terme. Il se tiendra prêt au moment où les PJ arriveront pour la confrontation finale, ou plus probablement encore, il aura envoyé ses agents pour les empêcher de mener leurs recherches à bien. Les réponses du grand méchant aux actions du groupe peuvent en elles-mêmes engendrer une profusion d'aventures.

Des événements de portée mondiale

Le grand méchant d'une campagne aura le plus souvent conçu un plan diabolique, devant avoir pour conséquence des événements qui bouleverseront ce monde (sans doute pour le pire), et que les joueurs doivent empêcher. Dans d'autres campagnes, le monde se trouvera face à une crise sans qu'un grand méchant ne soit impliqué, et les PJ devront empêcher des événements, ou du moins minimiser leur impact.

Les campagnes de cette nature peuvent faire planer une ombre au-dessus de dizaines d'aventures : la catastrophe tant redoutée surviendra au bout d'un certain temps, à moins que les héros ne l'empêchent. Peut-être le Chaos Élémentaire est-il en train de ronger la trame de la réalité, attirant le monde vers son entropie finale ; les aventuriers doivent alors collecter des fragments dispersés d'énergie divine afin de consolider les piliers de la création. Ou bien un originel enseveli au centre de la terre est en train d'étendre vers la surface des vrilles d'énergie provoquant une distorsion de la réalité, laquelle engendre des donjons qui crachent leurs monstruosités. Les PJ doivent purger ces donjons et couper leur connexion avec l'originel avant qu'il ne provoque la perte des vestiges de la civilisation. Le danger qui guette votre monde peut être plus prosaïque, mais pas moins dévastateur : durant les derniers jours du déclin d'un grand empire, dont la corruption et la décadence sapent les fondations, des hordes d'orques menacent les frontières.

L'accomplissement de la prophétie

Ce genre de campagne donne une tournure intéressante aux événements de portée mondiale, en faisant d'eux l'aboutissement d'une prophétie ancienne. Un grand méchant peut très bien aider ce destin funeste à prendre forme pour servir ses propres desseins, ou essayer au contraire d'empêcher la prophétie de s'accomplir (en voulant par exemple tuer l'enfant destiné à le vaincre plus tard).

Toute la beauté d'une prophétie bien tournée réside dans son ambiguïté. Les mythes classiques regorgent de mauvaises interprétations des augures, ou de compréhension tardive de ce qui a été annoncé. Puisqu'elle permet toute une variété d'interprétations, une prophétie peut s'accomplir de bien des manières. Leur grand adversaire peut essayer de la faire se réaliser d'une certaine façon tandis que les héros chercheront une solution qui permettra à cette prophétie d'améliorer le monde au lieu de l'amener à sa ruine.

Le conflit divin

La lutte constante entre le bien et le mal est à l'origine de nombreux contes, mythes, et campagnes. Lors d'une lutte entre deux dieux, ou entre des groupes de divinités aux

alignements divergents, choisir son camp devient une question de portée cosmique.

Lors d'une campagne conçue autour d'un conflit divin, les PJ ne font pas que combattre des créatures maléfiques : ils deviennent les agents de divinités du bien, faisant la guerre aux serviteurs des dieux du mal. Ils peuvent être les champions d'un seul dieu, comme Bahamut, et dévoués à renverser les temples de Baine. Avec un tel genre d'histoire, les ennemis rencontrés lors de leurs aventures doivent être liés à la divinité adverse : des prêtres de Baine, des chefs de guerre hobgobelins affiliés à ce conquérant, et des serviteurs angéliques du dieu lui-même. Baine prévoit peut-être de renverser Bahamut, ou de conquérir la Montagne Céleste où Bahamut réside avec Moradin et Kord. Mais Bahamut peut très bien être à l'origine de ce conflit afin d'exterminer un de ses vieux ennemis.

La menace originelle

Plus fondamentale encore pour ce monde que les conflits entre divinités, on trouve la guerre que livrent les dieux contre les originels, des incarnations du chaos et de la puissance élémentaire. Dans les temps les plus anciens, les dieux et les originels se disputèrent la possession du cosmos, et les dieux en sortirent victorieux. Les originels ayant survécu pourraient néanmoins se relever, et menacer l'ensemble de la création en cherchant à la ramener vers le Chaos Élémentaire qui l'a engendrée.

Dans les premiers stades d'une telle campagne, les PJ peuvent très bien affronter un culte gobelin ou un esprit du feu mineur, pour découvrir qu'il ne s'agit que d'une manifestation d'une folie d'ampleur mondiale : d'autres cultes voués aux forces élémentaires destructrices surgissent de partout, canalisant de l'énergie vers les originels ensevelis pour préparer leur libération. Les aventuriers de niveau épique pourront finir par devoir combattre au côté des dieux eux-mêmes pour s'opposer à ces puissants ennemis.

Les sous-genres de la fantasy

L'arrière-plan de Dungeons & Dragons est l'univers de la fantasy, mais cette large catégorie se scinde en un grand nombre de variétés. De nombreux sous-genres de fantasy coexistent à la fois dans le cinéma et la littérature. Avez-vous envie de jouer une campagne dans un monde d'épouvante, inspirée par les œuvres de H.P. Lovecraft ou Clark Ashton Smith, ou bien peuplé de barbares musclés et de voleurs agiles, dans la tradition des grands classiques d'heroic fantasy écrits par Robert E. Howard et Fritz Leiber ? Le système D&D se prête à tous ces modèles, et à beaucoup d'autres.

L'épouvante

Des vampires guettent depuis les remparts de leur château maudit. Dans leur sombre donjon, des nécromants travaillent à créer des colosses de chair mort-vivante. Des diables corrompent les innocents et des loups-garous écument la nuit. Tous ces éléments fantastiques évoquent un autre genre, celui de l'épouvante.

Pour donner une telle tournure à votre campagne, vous disposez de nombreux outils avec lesquels travailler. Le *Bestiaire Fantastique* regorge de créatures parfaitement adaptées à une trame narrative surnaturelle. Néanmoins, l'élément le plus important d'une telle campagne n'est pas couvert par les règles : vous devez réussir à instaurer progressivement une atmosphère d'angoisse grâce à des descriptions évocatrices, tout en prenant garde au rythme. Vos joueurs y contribueront par leur état d'esprit et devront accepter de se laisser terrifier. Que vous vouliez baser toute une campagne sur l'épouvante ou ne leur faire jouer qu'une seule aventure angoissante, discutez-en auparavant avec vos joueurs pour vous assurer qu'ils partagent votre envie. L'épouvante peut devenir très imagée, et tous les joueurs ne seront pas à l'aise avec ce genre d'aventure.

Les intrigues « politiques »

Le vizir corrompu complote avec la fille aînée du baron pour assassiner celui-ci. Une armée hobgobeline envoie des agents doppelgangers infiltrer la cité avant son invasion. Lors du bal de l'ambassade, l'espion auprès de la cour royale prend contact avec son employeur.

Les intrigues politiques, l'espionnage, le sabotage et autres activités secrètes peuvent donner une campagne de D&D tout à fait palpitante, durant laquelle les PJ se préoccuperont davantage d'affûter leurs compétences et d'établir des contacts que de pouvoirs d'attaque et d'armes magiques. L'interprétation et les défis de compétences relatifs aux interactions prennent davantage d'importance que les combats, et plusieurs sessions de jeu pourraient se passer sans que votre groupe ne rencontre un seul monstre.

Une fois encore, faites savoir à l'avance à vos joueurs quel type de campagne les attend. Sans quoi l'un d'eux pourrait se créer un paladin nain axé sur la défense, pour s'apercevoir ensuite qu'il n'est pas à sa place au milieu des diplomates demi-elfes et des espions tieffelins.

Les intrigues « policières »

Qui a volé trois épées magiques légendaires et les a cachées dans un donjon isolé, en laissant derrière lui un message sibyllin quant à leur localisation ? Qui a plongé le duc dans un sommeil magique, et que peut-on faire pour l'en tirer ? Qui a assassiné le maître de guilde, et comment le tueur a-t-il pu s'introduire dans sa crypte scellée ?

Une campagne « policière » donne aux PJ le rôle d'enquêteurs, ayant la possibilité de voyager de ville en ville afin de dénouer certains cas trop ardus pour les autorités locales. Une telle campagne met l'accent sur les énigmes et leur résolution parallèlement aux prouesses martiales.

Une énigme de plus grande envergure peut même planter le décor de la campagne tout entière. Pourquoi a-t-on tué le mentor des personnages, les mettant ainsi sur la voie de l'aventure ? Qui contrôle véritablement le culte de la Main Rouge ? Dans ce genre de campagne, les PJ peuvent découvrir de temps à autre des indices concernant ce mystère sous-jacent. Certaines des aventures peuvent n'être reliées à ce thème que de façon superficielle, car un régime d'enquêtes constantes risque à la longue de devenir frustrant. Faites donc en sorte de mélanger les types de rencontre que vous proposez aux joueurs.

Les histoires de cape et d'épée

Des marins armés de rapières repoussent un abordage de sahuagins. Des goules tapies dans des navires échoués attendent de dévorer les chasseurs de trésors. De fringants voleurs et des paladins charmeurs déjouent les intrigues du

palais, et sautent depuis les balcons sur les palefrois qui les attendent en dessous.

Modeler une campagne comme un film de pirates ou de mousquetaires peut se révéler très jouissif. Les PJ passeront plus de temps dans les cités, à la cour et sur des galions que dans les profondeurs des donjons, ce qui rendra leurs compétences d'interaction très importantes (mais cependant moins que lors d'une campagne purement basée sur les manigances). Toutefois, les héros pourront se retrouver dans des situations de donjon classique, en fouillant par exemple les égouts pluviaux sous le palais, à la recherche des chambres secrètes aménagées par le duc maléfique.

Un thème de cape et d'épée est légèrement anachronique pour le décor médiéval de D&D, et vous devrez parfois apporter quelques changements superficiels, notamment en ce qui concerne les armures : les passes d'escrime et les acrobaties s'accommodent mal des lourdes plaques de métal. Le paladin normalement revêtu d'un harnois lourd pourrait ne porter qu'un plastron relativement léger, auquel cas vous devrez ajuster son bonus d'armure pour le faire correspondre à celui des harnois d'une campagne normale.

L'heroic fantasy

Un guerrier à la mine revêche éventre le grand prêtre du dieu serpent sur son propre autel. Un voleur enjoué dépense ses gains mal acquis en s'abreuvant de piquette dans une taverne crasseuse. Des aventuriers hardis se risquent dans une jungle inexplorée, à la recherche de la légendaire cité des Masques d'Or.

La tradition des campagnes à l'ancienne, mettant en scène ce genre de lieux communs, remonte aux racines même de D&D. Leur monde obscur, dur et cru, se compose de sorciers maléfiques et de cités décadentes, dont les protagonistes sont davantage motivés par l'appât du gain que par les valeurs altruistes. Les aventuriers de tradition martiale tendent à être beaucoup plus courants que les personnages arcaniques ou divins : dans un tel décor de fantasy classique, ceux qui manipulent la magie symbolisent souvent la décadence et la corruption de la civilisation.

La guerre

Une armée hobgobeline est en marche vers la ville, amenant avec elle des béhémoths et des géants pour abattre les murailles. Des dragons volent en cercles au-dessus d'une horde barbare, dispersant leurs ennemis tandis que les guerriers enragés traversent champs et forêts. Des archons de feu, rassemblés sur l'ordre d'un éfrit, sont prêts à prendre d'assaut une forteresse astrale.

Une guerre dans un univers fantastique offre de nombreuses possibilités d'aventures. En règle générale, une campagne basée sur un conflit ne se préoccupe pas trop du détail des mouvements de troupes, et se focalise davantage sur les héros dont les actions renversent le cours des batailles. Les PJ peuvent être chargés de missions spécifiques : aller s'emparer d'un étendard magique qui prête sa puissance aux troupes de morts-vivants, rassembler des renforts afin de briser un siège, ou percer le flanc ennemi pour atteindre un commandant démoniaque. Le groupe peut aussi aider l'armée dans son ensemble, en tenant un point stratégique jusqu'à l'arrivée des renforts, en tuant les éclaireurs ennemis avant que ceux-ci ne puissent faire leur rapport, ou en coupant les lignes d'approvisionnement. L'obtention de renseignements et les missions diplomatiques peuvent venir briser une série d'aventures beaucoup plus orientées sur le combat.

Les films d'arts martiaux

Lorsque leur mentor disparaît mystérieusement, ses jeunes disciples doivent traquer l'oni qui terrorise le village. Des héros accomplis, maîtres de leurs arts martiaux respectifs, retournent libérer leur village d'un sinistre chef de guerre hobgobelin. Les rituels qu'accomplit le maître rakshasa d'un monastère tout proche tirent les fantômes de leur sommeil.

Les films d'arts martiaux chinois ou séries d'animation japonaises constituent une tradition de la fantasy à part entière. Une campagne qui piocherait dans cet univers peut encore ressembler pour beaucoup à du D&D. Les joueurs peuvent définir l'apparence de leur personnage et de son équipement comme bon leur semble ; seuls les pouvoirs auront peut-être besoin de petits ajustements pour mieux s'adapter à cet environnement. Par exemple, lorsque les PJ utilisent des pouvoirs permettant de se téléporter ou de se décaler de plusieurs cases, ils effectuent en fait des sauts acrobatiques. Les tests d'escalade ne concernent plus la recherche de prises, mais l'ascension d'un mur à la verticale, ou des sauts d'arbre en arbre ; de même, les guerriers étourdissent leurs adversaires en frappant des points vitaux. Ces descriptions des pouvoirs ne bouleversent pas radicalement les règles, mais font toute la différence concernant l'ambiance d'une campagne.

Variations sur un même thème

Il est judicieux d'opérer des mélanges de temps à autre afin que vos joueurs vivent des aventures variées. Même si votre campagne tient à un thème très strict, rien ne vous empêche de vous en éloigner. Si elle implique une grande part de mystère, d'intrigue, et d'interprétation, vos joueurs apprécieront d'explorer à l'occasion un donjon traditionnel, lequel peut très bien être lié à un des thèmes de votre campagne. À l'inverse, si la plupart de vos scénarios sont des explorations de donjons, changez de rythme avec une bonne enquête, sur un crime dont la solution amènera tout de même le groupe à explorer un bâtiment ou une tour abandonnée. Si vos aventures gravitent autour du thème de l'horreur, essayez parfois d'y faire intervenir un antagoniste qui soit tout à fait ordinaire, peut-être même parfaitement stupide. Une pointe d'humour peut apporter un bol d'air à n'importe quelle campagne de D&D, même si la plupart du temps, les joueurs s'en chargent très bien eux-mêmes ! Faites également en sorte de varier les adversaires des PJ. Même si votre campagne traite d'une invasion hobgobeline, vos joueurs se lasseront de n'affronter qu'eux semaine après semaine. Les hobgobelins étant d'excellents dresseurs de bêtes, faites intervenir dans les rencontres quelques animaux de combat, ou mieux encore, désintéressez-vous à l'occasion des armées hobgobelines et introduisez une nouvelle menace. Des gnolls des collines avoisinantes pourraient profiter du chaos de la guerre pour attaquer les voies de ravitaillement, permettant aux joueurs de combattre un autre type d'adversaires humanoïdes.

SUPER AVENTURES

Une super aventure est une sorte de campagne courte (ou de long scénario) se concentrant sur un décor restreint. L'exploration de ce lieu spécifique par les PJ peut faire partie d'une campagne plus étendue, ou constituer la campagne tout entière. Une super aventure combine les meilleurs aspects d'une campagne courte et d'un thème bien précis ; vous n'avez pas à lier différentes aventures entre elles, ni différents grands méchants à un seul et même complot. La grande bataille finale sera le moyen idéal de conclure votre campagne de façon propre et nette, avant d'enchaîner sur la suivante !

Les super aventures partagent un certain nombre de traits communs :

- Elles se cantonnent à un seul décor.
- Elles permettent souvent une exploration libre et non linéaire.
- Elles peuvent impliquer différentes quêtes et de multiples expéditions.
- Elles encouragent la spécialisation des personnages.

Chacune de ces caractéristiques est discutée plus en détail dans ce qui suit.

UN DÉCOR UNIQUE

Le décor d'une super aventure doit être à la fois vaste et prenant, donnant matière à être exploré par les PJ pendant plusieurs mois. Vous pouvez concevoir un donjon immense composé de nombreux niveaux, chacun plus dangereux que le précédent, ou un lieu naturel assez isolé, sur lequel plusieurs petits donjons sont éparpillés. Le site de l'aventure peut aussi être un ample réseau de passages d'Outreterre, amenant le groupe de plus en plus loin sous la surface.

Une super aventure réclame le décor le plus captivant que vous puissiez imaginer, avec beaucoup de caractère et une multitude d'endroits potentiellement intéressants. Les grands classiques des super aventures publiées proposaient d'explorer les ruines mythiques de Greyhawk, le château de Ravenloft et ses terres mystérieuses, la Cité Interdite, nichée dans un cratère noyé par la végétation, ou la Caverne des drows, cachée dans les profondeurs. Rien ne vous empêche de créer votre propre décor : le Marais Noir, un bourbier de contagion et de folie entourant un originel endormi, ou la forêt hantée de Sombrénoire, dont les frondes entremêlées ont recouvert de nombreux châteaux antiques.

Pour concevoir une super aventure, il est plus simple de morceler votre vaste environnement en zones plus réduites. De cette façon, il vous sera plus facile de repérer où sont vos joueurs et ce qu'ils font. Un modèle simple de décor à zones de rencontre séparées est le donjon traditionnel : ses différents étages ne sont connectés que par un nombre limité de points de passage, qu'il s'agisse d'escaliers ou de puits, et chaque étage peut avoir un aspect distinct. Un décor plus vaste comme la forêt de Sombrénoire peut lui aussi être divisé en portions aux ambiances diverses, bien que toutes soient subordonnées à l'aspect du lieu dans son ensemble (ici, les racines noueuses et les frondaisons d'un bois hanté).

L'EXPLORATION NON LINÉAIRE

Le décor de votre super aventure peut être conçu pour laisser aux PJ le choix des zones qu'ils souhaitent explorer, et dans quel ordre, en fonction des quêtes qui s'offrent à eux. Cette méthode demande davantage de temps de préparation ; la récompense en est une expérience de jeu

LA NAISSANCE D'UNE SUPER AVENTURE

Selon moi, la première super aventure a été un module de 28 pages appelé *Dwellers of the Forbidden City*, publié par TSR Inc. en 1981 (et jamais traduit en français). Le terme de « proto-super aventure » est peut-être plus approprié. Ça n'était véritablement qu'un décor prêt à être exploré, accompagné d'une seule quête qui ne faisait qu'effleurer toutes les possibilités offertes.

Telle qu'elle était publiée, l'aventure lançait les PJ sur la trace de denrées récemment volées à des caravanes marchandes. Ils devaient alors trouver la Cité Interdite, et un moyen d'y pénétrer, pour traquer un magicien qui avait établi son repaire parmi ces ruines ; une quête assez simple et directe, donc, mais ce qui la rendait exceptionnelle était le nombre de manières possibles de parvenir à ce but final. Cette aventure a pratiquement donné naissance à l'exploration non linéaire. Les déplacements des PJ n'étaient pas canalisés par des couloirs ; il existait au moins quatre chemins différents pour descendre dans le cratère où se trouvait la Cité Interdite, et chacun était détaillé comme un mini-environnement au sein du décor d'ensemble. Après avoir choisi leur voie d'approche, les personnages pouvaient se déplacer comme bon leur semblait à l'intérieur de la ville.

Et dans cette cité se trouvaient trois factions de monstres. C'est à l'occasion de cette aventure que les yuan-tis firent leur première apparition, accompagnés de brutaciens aux allures de grenouille, et d'humanoïdes à l'héritage génétique très discutable, appelés les métissoïdes. D'autres humanoïdes arboricoles aux longs bras, appelés les tasloïs, chevauchaient des guêpes géantes entre les arbres de la jungle. Combattre les brutaciens ou les tasloïs n'aidait pas les PJ à trouver les marchandises volées, mais quoi qu'il en soit, ils se trouvaient là eux aussi.

À la fin de l'aventure, une section bien trop courte tentait timidement de franchir l'étape suivante, en suggérant d'autres quêtes qui pouvaient amener des personnages dans la Cité Interdite. Avec un peu plus de détails, des quêtes plus étoffées, et somme toute, une centaine de pages supplémentaires, *Dwellers of the Forbidden City* aurait été une super aventure spectaculaire, quatre ans avant la sortie remarquable du *Temple du Mal Élémentaire* qui méritait davantage d'être qualifié de la sorte.

–James Wyatt

plus intéressante pour vous et les joueurs. Les aventuriers pourront par exemple décider de purger la Tour Fantôme de la présence drow avant de s'occuper des pillards cachés dans les ruines du Fort de Dorbren. Ces deux sites relativement petits et très délimités géographiquement ne constitueraient pas des aventures à part entière ; en ayant sous la main leur description à tous deux, vous pourrez réagir à ce que vos joueurs décident de faire.

Chaque zone d'aventure doit compter entre huit et dix rencontres. Comme cela, lorsqu'ils auront relevé le défi, les PJ gagneront vraisemblablement un niveau. Mais puisque les aventuriers peuvent explorer les zones dans n'importe quel ordre, concevoir des rencontres appropriées peut être difficile. Heureusement, ajuster leur difficulté n'est pas très compliqué. Si les héros ont progressé de quelques niveaux, vous pouvez accroître le niveau des monstres, en vous référant aux conseils du Chapitre 10, ou ajouter quelques créatures afin que chaque rencontre soit plus corsée.

Si les PJ quittent une partie de votre aventure et y reviennent plus tard, celle-ci peut changer en réponse à leurs actions. Ce genre de détail aide votre environnement à paraître plus réaliste et plus vivant. Les monstres que le groupe a déjà tués doivent (la plupart du temps) rester morts ; le site ne revient pas à son état originel. Néanmoins, cette seconde visite peut leur réserver de nouvelles menaces. Les créatures les plus intelligentes ayant survécu à la première incursion des PJ sur leur domaine réagissent en conséquence, en consolidant leurs défenses ou en évacuant la zone. De nouvelles créatures peuvent apparaître dans les zones laissées vacantes, comme des prédateurs attirés vers de nouveaux terrains de chasse. Un décor vivant attise davantage l'intérêt des joueurs.

Ce genre d'environnement libre a l'avantage de paraître très naturel, à l'inverse des quêtes linéaires. Par leurs décisions, les joueurs ont véritablement l'impression d'influer sur le cours de l'aventure. Un des problèmes possibles est que les personnages se retrouvent à errer sans vraiment savoir quoi faire. Vous pouvez leur éviter de devoir trop chercher en ayant préparé une profusion de quêtes.

Les quêtes multiples

Comme pour n'importe quelle campagne, une bonne façon de débuter une super aventure est de commencer par une ou deux quêtes d'introduction. À mesure que l'intrigue avance, proposez à vos joueurs davantage de quêtes pour les encourager à visiter la région. Les indices qu'ils trouveront sur l'un des lieux peuvent les renvoyer vers un autre. Les quêtes peuvent mener le groupe à l'intérieur d'un donjon, l'en faire ressortir, puis y retourner avec une nouvelle mission.

Si plusieurs quêtes s'offrent à eux, les PJ pourront évaluer leurs options et en choisir une ; telle quête pourra sembler la plus évidente à entreprendre, ou la plus intéressante. Mieux vaut proposer trop de quêtes que pas assez, mais n'allez tout de même pas trop loin. Ces quêtes peuvent être majeures ou mineures, adressées à tout le groupe ou taillées sur mesure pour certains individus (et le groupe peut le savoir ou non). Dès le départ, il vous est possible de concevoir des quêtes individuelles fondées sur l'histoire et les motivations de chaque personnage. À mesure que la super aventure progresse, les joueurs pourraient même proposer des idées.

La spécialisation des personnages

Une super aventure est généralement guidée par un concept précis, comme un certain type d'environnement ou d'ennemi. Un tel thème donne l'occasion aux joueurs de choisir pour leurs PJ des spécialisations qu'ils éviteraient d'habitude. Le temps d'une super aventure, les joueurs savent que leurs héros combattront des morts-vivants (ou des dragons, ou des démons, ou des gnolls, selon le décor) pendant toute la durée de leur carrière.

Les super aventures publiées incluent souvent des règles spécialement conçues pour favoriser ce genre de spécialisation. Lorsque vous concevrez vos propres super aventures, pensez à créer ou à réutiliser quelques éléments grâce auxquels les PJ seront armés pour ce qu'ils ont à faire : des talents spéciaux, des pouvoirs, de nouvelles voies parangoniques, des armes et armures magiques, et autres choses du genre. N'oubliez pas qu'au fur et à mesure de leur avancement, les aventuriers peuvent changer de voie, et donc de talents spécialisés nécessaires pour faire face aux nouveaux dangers.



WILLIAM O'CONNOR

L'HISTOIRE

Le thème choisi pour une campagne va influer sur l'histoire qu'elle racontera. Dès le début de votre campagne, vous devez avoir une idée de sa fin et de la façon dont les PJ y parviendront.

Fondamentalement, l'histoire est écrite par ce que les personnages accomplissent au cours de la campagne. Gardez-le toujours à l'esprit : c'est à eux qu'appartient l'histoire, pas à vous, ni à aucun des PNJ de votre monde. C'est aux joueurs qu'il revient de raconter l'histoire, de développer leurs aventuriers et d'influer sur le cours des événements par les décisions qu'ils prennent. Celui qui écrit un roman a le contrôle de ses protagonistes, mais lorsque vous créez une campagne de D&D, les PJ ont une volonté propre et peuvent agir de manière inattendue.

Cela étant dit, vous avez beaucoup d'éléments en main pour modeler l'histoire de la campagne. C'est vous qui fournissez le contexte : le décor, l'arrière-plan, et les quêtes que vont entreprendre les personnages. C'est également vous qui déterminez comment le monde qui les entoure réagit à leurs actions. Les aventures que vous créez plantent la toile de fond sur laquelle leur histoire se déroule. Pour cette raison, tous les conseils du Chapitre 6 sur la façon de créer des aventures s'appliquent également à la conception des campagnes. Proposez aux joueurs des intrigues prenantes et des choix importants. Confrontez-les à des défis variés. Si les PJ partent dans des directions totalement inattendues, tentez de les ramener dans le droit chemin, mais sans jamais les contraindre. Amenez-les vers une conclusion plus époustouflante que ne l'aura été le terme de chaque aventure, et donnez aux joueurs l'impression que leur victoire finale aura une véritable influence sur ce monde.

Au moment de penser à l'histoire globale de votre campagne, posez-vous ces trois questions :

- Comment le thème de ma campagne influe-t-il sur son histoire ?
- Quels événements significatifs se sont déroulés avant le début de la campagne ?
- Que va-t-il se passer pendant la campagne ?

Le thème et l'histoire

Le thème d'une campagne suggère déjà les grandes lignes de son histoire, ou donne au moins quelques idées sur la façon dont les choses risquent d'évoluer. Voici quelques conseils sur la conception d'une histoire en fonction des thèmes présentés plus tôt dans ce chapitre.

Le donjon de la semaine

Une campagne très épisodique n'a pas besoin d'une histoire globale, mais elle peut en avoir une. Au fur et à mesure que les PJ explorent, ils peuvent commencer à découvrir des éléments communs liant les différents donjons, ce qui finira par les mener au « plus grand de tous les donjons », au sens propre ou au figuré. Vous pouvez aussi faire progressivement dévier ce genre de campagne vers un autre thème, afin de lui faire emprunter une nouvelle direction et de la mener vers une conclusion spectaculaire.

La mission

Dans ce genre de campagne, c'est l'objectif des PJ qui entraîne l'histoire. Comment parviendront-ils à atteindre leur but ? Il est plus facile de répondre à cette question pour certains types de missions que pour d'autres. Si les aventuriers s'efforcent d'explorer un continent, l'histoire ne se terminera que lorsqu'ils auront parcouru le moindre arpent de ligne côtière, de berge fluviale, et de montagne. Mais s'ils se sont lancés dans une sainte quête visant à éradiquer le mal, il devient un peu plus difficile d'imaginer une conclusion convenable. Dans un tel cas, songez à faire légèrement évoluer le thème au cours de la campagne : les PJ peuvent par exemple découvrir la corruption au sein de leur propre croyance, et leur but devient celui d'y remédier, ce qui finira par les confronter à celui qui tire toutes les ficelles.

Le grand méchant

Ce type de campagne tourne autour des actions des PJ venant contrecarrer les plans de leur adversaire. Ce sont ces plans qui donnent forme à l'histoire de la campagne. Pour parvenir à ses propres fins, le grand méchant exploite généralement les manigances de subalternes moins puissants que lui ; pensez à ces sbires de rang inférieur, et à la façon dont leurs agissements contribuent à ce but suprême. Savent-ils qu'ils aident le cerveau de la campagne, ou n'ont-ils pas conscience d'être manipulés ? Les réponses peuvent guider la progression de l'histoire jusqu'à la confrontation finale.

Des événements de portée mondiale

Lorsque les fondations de leur monde se mettent à trembler, les PJ doivent trouver un moyen de faire la différence en faveur de leur camp. Comment ces grands événements se déroulent-ils, et comment les personnages peuvent-ils influer sur eux ? Vont-ils empêcher la transformation ou la destruction de ce monde, et si oui, comment ? Peut-être ne peuvent-ils pas prévenir cette catastrophe, mais leurs actions pourront tout de même déterminer ce qui surviendra ensuite. Peut-être ne peuvent-ils pas empêcher la chute de leur empire, mais ils peuvent repousser les pillards orques hors de ses frontières, puis destituer l'empereur décadent et établir une république (ou un empire plus fort, dont ils prendraient les rênes).

L'accomplissement d'une prophétie

C'est la prophétie elle-même qui dirige l'histoire de votre campagne. On peut envisager les phrases successives de la prophétie comme une série d'embranchements : la façon dont une prédiction s'accomplit influe sur le déroulement des suivantes, chacune pouvant être interprétée de plusieurs manières différentes. Au terme de tout cela, la prophétie finit-elle par s'accomplir, ou les PJ vont-ils empêcher les événements cataclysmiques qu'elle semblait annoncer ? Peut-être devront-ils s'aventurer jusqu'à la Cité Lumineuse et persuader Ioun elle-même d'altérer la prophétie. S'ils n'y parviennent pas, ils pourront essayer de

se frayer un chemin par les armes jusqu'au métier à tisser où les fils de la destinée s'entrecroisent pour former la tapisserie de l'histoire, et couper celui qui leur déplaît.

Le conflit divin

Ce thème de campagne suggère une escalade du conflit contre des serviteurs de plus en plus puissants à la solde du dieu ennemi des PJ. Le groupe peut finir par affronter directement un dieu maléfique, ou par jouer un rôle primordial lors d'une bataille entre divinités. Quoi qu'il en soit, la fin d'un tel scénario devra donner de l'importance aux personnages : rester sur le banc de touche, impuissants, à regarder deux dieux régler leurs comptes ne constitue pas une conclusion satisfaisante pour une telle campagne. Si Baine a emprisonné Bahamut, la seule façon pour les PJ de le vaincre pourra être de se fondre tous ensemble en un seul et immense avatar de Bahamut combinant leurs caractéristiques, et investi d'une part d'énergie divine. Certains dieux maléfiques (comme Tiamat, Torog ou Zéhir) sont à la portée de personnages de niveau 30, qui pourront gagner par eux-mêmes un dernier combat épique.

La menace originelle

Lorsque les dieux affrontèrent les originels à l'aube du monde, ils devinrent les premiers aventuriers, œuvrant par groupes de quatre ou cinq pour défier divers ennemis. Pour une campagne tournant autour d'une résurgence des originels, les PJ peuvent combattre aux côtés d'alliés divins ; ou suivre l'exemple des dieux, vaincre un originel une fois parvenus au sommet de leur carrière, et accéder à une place bien méritée parmi les dieux comme récompense ultime.

L'évolution des thèmes

Si vous songez à faire évoluer les thèmes de votre campagne, vous êtes déjà en train de considérer son histoire globale. Quels sont les événements qui provoquent ce changement ? Résultent-ils des actions des PJ ou d'une influence extérieure ? Les personnages en mission d'exploration, lors d'une de leurs découvertes, peuvent déterrer une menace de portée mondiale qui les forcera à reconsidérer leurs priorités. Un groupe pris dans le conflit entre deux divinités peut prendre conscience du danger grandissant que se met à représenter un originel. Les aventuriers devront alors persuader les dieux ennemis de mettre de côté leurs différends, suffisamment longtemps pour triompher de la menace principale (mais l'un des deux dieux ne profitera-t-il pas de la bataille finale contre l'originel pour attaquer l'autre dans le dos ?)

Ce qui a précédé

Vous devez également réfléchir aux événements qui ont conduit votre monde dans l'état où il se trouve quand votre campagne démarre. Mais, n'en faites pas trop. Il vous suffit de quelques repères essentiels pour planter le décor de l'histoire que vous avez en tête.

Les livres de base de D&D posent quelques grandes lignes à propos de l'univers de jeu. Dans un lointain passé, de puissants empires ont connu la gloire et la chute : le royaume drakéide d'Arkhosia, Bael Turath des tieffelins, et le royaume éladrin des Reines Jumelles. Plus récemment, l'empire humain de Nérath couvrait une grande partie du monde connu et unissait les races civilisées en une seule et grande nation, mais lui aussi a connu le déclin. S'il subsiste des empires, ils sont distants et mal connus. Le monde que connaissent les PJ est dangereux, et les régions civilisées ne sont que de petites lueurs vacillantes perdues au milieu de ténèbres étendues.

Cet aperçu historique esquisse un arrière-plan qui donne du sens aux parties de D&D. Pourquoi le monde est-il empli de donjons, dans lesquels les personnages combattent des monstres et trouvent des trésors ? Parce que d'anciens empires disparus ont laissé derrière eux des ruines et des objets précieux. Les ténèbres rampantes étaient emplies de créatures, venues faire leur tanière de ces ruines et s'accaparer leurs trésors. Pourquoi les nains, les tieffelins, les éladrins et les humains coopèrent-ils au sein des groupes d'aventuriers ? Parce que l'empire humain a rassemblé toutes les autres races dans ses bourgs et ses cités, et que celles-ci continuent de coexister dans la plupart des communautés survivantes. De même, les menaces apportées par les ténèbres ont chassé les gens de leurs territoires ancestraux : les incendies des forêts ont par exemple dispersé les elfes, qui ont cherché refuge dans les villes humaines.

Aucun de ces principes n'est gravé dans la pierre. Vous pouvez adopter pleinement certains d'entre eux, en altérer d'autres pour les faire correspondre à votre campagne, ou tous les rejeter en préférant créer votre propre monde. Ils constituent néanmoins une excellente base pour l'histoire d'une campagne. Si vous choisissez de vous affranchir de cet arrière-plan tacite, faites en sorte d'expliquer aux joueurs quels principes sous-tendent votre campagne.

L'ébauche de la campagne

Après vous être fait une idée de la façon dont le thème de votre campagne va influer sur son histoire, et après avoir développé un arrière-plan historique, vous pouvez esquisser les événements majeurs de votre campagne. Cela doit rester une ébauche, car les actions des PJ doivent pouvoir faire une différence, et leurs choix doivent compter. Cette ébauche peut être appelée à changer de manière significative lorsque la campagne aura progressé et que de nouveaux détails viendront s'y ajouter. Vous aurez du moins une idée de comment la campagne doit se conclure et de la façon dont les personnages peuvent parvenir à cette conclusion. Lorsqu'ils s'écarteront de votre ébauche (et ils le feront !), vous saurez quel genre d'aventures mettre sur leur route pour les ramener sur le droit chemin.

Une façon de réfléchir à cette ébauche est de la diviser en échelons d'aventures : héroïque, parangonique et épique. Vous pouvez ensuite vous servir du *Bestiaire Fantastique* pour déterminer à quel genre de menace les PJ devront faire face à chaque échelon. Puisqu'il faut en moyenne entre huit et dix rencontres pour gagner un niveau, un échelon consiste en une centaine de rencontres, soit une dizaine d'aventures assez courtes. Beaucoup de drows, par exemple, correspondraient à des adversaires pour l'échelon parangonique : peut-être les aventuriers pourraient-ils alors voyager dans les domaines d'Outreterre. Cette idée peut vous servir de tremplin pour concevoir votre ébauche d'histoire entre les niveaux 11 et 20.

DÉMARRER UNE CAMPAGNE

Le début d'une campagne ressemble beaucoup au démarrage d'une aventure : pour montrer aux joueurs quelle équipée les attend, vous devez les plonger rapidement dans l'action. Fournissez-leur suffisamment d'informations pour leur donner envie de revenir semaine après semaine voir l'histoire évoluer.

COMMENCEZ LÉGER

Vous avez passé du temps à réfléchir au tableau 'ensemble de votre campagne, à son thème et à son histoire. Il est maintenant temps de commencer à concevoir des aventures distinctes et à donner corps aux détails. Commencez léger. Ne vous laissez pas intimider par l'étendue de votre environnement : concentrez-vous sur ce qui arrivera en premier. Vous n'avez pas besoin de dessiner immédiatement toute une carte du monde, car les PJ ne connaissent que la ville où ils débutent la campagne, et éventuellement le donjon le plus proche. Vous prévoyez peut-être déjà que la baronnie de cette ville est en guerre contre un duché proche, et qu'une forêt distante grouille de yuan-tis. Vous devriez le noter quelque part, mais pour le moment, les environs immédiats suffisent à faire démarrer le jeu.

Par-dessus tout, donnez un point de départ commun à tous les personnages : un endroit où ils se sont rencontrés et ont décidé de se fier les uns aux autres. Ce point de départ peut être le village où ils ont tous grandi, ou une cité les ayant attirés de toutes parts. Il peut s'agir des geôles situées sous le château du baron maléfique, où tous sont emprisonnés pour divers motifs, ce qui les plonge d'emblée dans leur première aventure.

Quel que soit votre choix pour ce lieu de départ, ne préparez que les détails indispensables. Inutile d'identifier chaque bâtisse du village ou de nommer chacune des rues d'une grande ville. Si les PJ commencent dans les geôles du baron, vous devez en établir le plan (c'est là que démarre votre première aventure), mais ne vous occupez pas encore de donner un nom à chacun des chevaliers de la cour. Esquissez une carte simple, réfléchissez à la région alentour, et demandez-vous avec qui les personnages ont le plus de chances d'interagir au début de la campagne. Plus important encore, cherchez à visualiser comment ce lieu de départ s'intègre au thème et à l'histoire que vous avez en tête. Puis mettez-vous au travail sur votre première aventure !

ORIGINES DES PERSONNAGES

Une fois identifié l'endroit où doit commencer votre campagne, laissez les joueurs vous aider à raconter l'histoire en vous disant comment leurs personnages ont atterri là.

Certains d'entre eux auront probablement du mal à trouver des idées : tous n'ont pas la même inventivité. Vous pouvez les mettre sur la voie en leur posant quelques questions simples sur leur aventurier :

- Es-tu né ici et y as-tu grandi ? Si oui, qui sont tes parents et quelle est ta profession ?
- Si tu habites ici depuis quelques années, qu'est-ce qui t'a attiré ici et qui t'a incité à y rester ? Où vivais-tu avant ?
- Si tu es arrivé tout récemment, d'où viens-tu ? Qu'est-ce qui t'a attiré ici ?

Cette étape est l'une des meilleures opportunités pour impliquer les joueurs dans la conception de l'environnement. Écoutez leurs idées, et dites « oui » dans la mesure du possible. Même si vous voulez que les PJ aient tous grandi dans la ville de départ, envisagez d'avoir un « étranger » dans le groupe si l'histoire du joueur est suffisamment convaincante. Vous pouvez vous aussi suggérer quelques modifications pour favoriser l'intégration d'un aventurier à votre monde, ou y intégrer quelques éléments relatifs à l'intrigue de votre campagne.

INFORMER VOS JOUEURS

Alors que vous commencez à développer les idées de votre campagne, vous devez fournir aux joueurs quelques informations essentielles. La manière la plus simple consiste à les compiler dans un document que vous leur distribuerez. On trouve généralement les éléments suivants dans ce type d'aide de jeu :

- Toutes les options et restrictions de création de personnage (nouvelles races, races interdites, etc.).
- Toutes les choses que les aventuriers pourraient savoir sur le contexte de votre campagne. Cela permettra aux joueurs de se faire une idée sur le thème et l'intrigue que vous avez en tête.
- Toutes les informations connues par les PJ sur la région où se déroule votre campagne : le nom de la ville, les lieux importants, les principaux PNJ qu'ils connaissent, et quelques rumeurs qui pourraient leur mettre la puce à l'oreille.

Ce document doit rester court, digeste, et se borner à l'essentiel. Deux pages paraissent une limite raisonnable. Même si un sursaut d'énergie créatrice vous fait écrire vingt pages d'un contexte formidable, gardez-le pour vos aventures. Laissez les personnages le découvrir progressivement.

DÉMARRER À UN PLUS HAUT NIVEAU

Parfois, vous préférerez que les PJ ne commencent pas au niveau 1 ; une campagne de niveau épique ou parangonique serait plus à votre goût. Peut-être voulez-vous faire jouer une aventure publiée nécessitant des personnages de niveau suffisant, ou essayer un scénario unique qui confronterait directement des aventuriers de niveau 30 à Orcus. Quelle que soit votre raison, il faudra alors créer des PJ de niveau supérieur. Le processus n'est pas beaucoup plus difficile que pour donner naissance à des personnages de niveau 1.

Les étapes de la création d'un personnage de niveau supérieur sont pratiquement les mêmes que celles décrites dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*.

1. **Choix de la race** : rappelez-vous que certains traits raciaux s'améliorent en fonction du niveau.
2. **Choix de la classe** : si vous êtes de niveau 11 ou plus, choisissez une voie parangonique en fonction de votre classe. À partir du niveau 21, il vous faut également choisir une destinée épique.
3. **Détermination des caractéristiques** : opérez comme pour un personnage de niveau 1, en appliquant les modificateurs raciaux. Puis augmentez-les comme cela est indiqué dans la table d'évolution du personnage du *Manuel des Joueurs*, c'est-à-dire aux niveaux 4, 8, 11, 14, etc. Vous pouvez aussi utiliser la table des valeurs de caractéristiques des PNJ, page 187.
4. **Choix des compétences** : assurez-vous de respecter les prérequis éventuels des voies parangoniques et des destinées épiques.
5. **Choix des talents** : il n'est généralement pas nécessaire de se demander à quel niveau tel talent a été acquis, puisque le système d'échange vous permet d'acquérir les talents que vous souhaitez à n'importe quel niveau. Mais faites attention aux talents parangoniques et épiques. Un personnage de niveau 14, par exemple, ne peut pas avoir plus de 7 talents parangoniques (ceux gagnés aux niveaux 11, 12 et 14, et jusqu'à 4 talents échangés).
6. **Choix des pouvoirs** : vous connaissez deux pouvoirs à volonté de votre classe ; pensez à en augmenter les dégâts si vous êtes niveau 21 ou plus. La table des pouvoirs par niveau de classe résume le nombre et les niveaux des pouvoirs que vous possédez dans les autres catégories. Ces totaux ne sont pas cumulatifs. La table suppose que vous avez remplacé vos pouvoirs de plus bas niveau par ceux des niveaux supérieurs mais, si vous le souhaitez, vous pouvez garder des pouvoirs de niveaux inférieurs.
7. **Choix de l'équipement et des objets magiques** : l'équipement ordinaire est bien moins important pour les PJ de haut niveau que lorsqu'ils débutent leur carrière. Choisissez tout l'équipement de base que vous souhaitez dans les tables du *Manuel des Joueurs*. Pour les objets magiques, choisissez un objet de votre niveau + 1, un objet de votre niveau, et un objet de votre niveau - 1. De plus, vous possédez un nombre de pièces d'or égal à la valeur d'un objet magique de votre niveau - 1. Vous pouvez dépenser cet argent en rituels, potions et objets magiques, ou le conserver.
8. **À vos calculatrices !** Après avoir noté les bonus que vous confèrent vos talents et objets magiques (ainsi que ceux dus à votre niveau), calculez vos points de vie, votre classe d'armure, vos défenses, votre initiative, vos bonus de base à l'attaque, vos bonus aux dégâts, et vos modificateurs de compétences. La table de calcul rapide des points de vie vous fournit une formule pour chaque classe.
9. **Détails concernant l'interprétation de votre personnage** : décrivez les détails le concernant, en vous aidant au besoin des suggestions données dans le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*.

POUVOIRS PAR NIVEAU DE CLASSE

Niveau de classe	Pouvoirs de rencontre	Pouvoirs quotidiens	Pouvoirs utilitaires
1	1	1	-
2	1	1	2
3	3, 1	1	2
4	3, 1	1	2
5	3, 1	5, 1	2
6	3, 1	5, 1	6, 2
7	7, 3, 1	5, 1	6, 2
8	7, 3, 1	5, 1	6, 2
9	7, 3, 1	9, 5, 1	6, 2
10	7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
11	P, 7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
12	P, 7, 3, 1	9, 5, 1	P, 10, 6, 2
13	P, 13, 7, 3	9, 5, 1	P, 10, 6, 2
14	P, 13, 7, 3	9, 5, 1	P, 10, 6, 2
15	P, 13, 7, 3	15, 9, 5	P, 10, 6, 2
16	P, 13, 7, 3	15, 9, 5	P, 16, 10, 6, 2
17	P, 17, 13, 7	15, 9, 5	P, 16, 10, 6, 2
18	P, 17, 13, 7	15, 9, 5	P, 16, 10, 6, 2
19	P, 17, 13, 7	19, 15, 9	P, 16, 10, 6, 2
20	P, 17, 13, 7	P, 19, 15, 9	P, 16, 10, 6, 2
21	P, 17, 13, 7	P, 19, 15, 9	P, 16, 10, 6, 2
22	P, 17, 13, 7	P, 19, 15, 9	P, 22, 16, 10, 6, 2
23	P, 23, 17, 13	P, 19, 15, 9	P, 22, 16, 10, 6, 2
24	P, 23, 17, 13	P, 19, 15, 9	P, 22, 16, 10, 6, 2
25	P, 23, 17, 13	P, 25, 19, 15	P, 22, 16, 10, 6, 2
26	P, 23, 17, 13	P, 25, 19, 15	E, P, 22, 16, 10, 6, 2
27	P, 27, 23, 17	P, 25, 19, 15	E, P, 22, 16, 10, 6, 2
28	P, 27, 23, 17	P, 25, 19, 15	E, P, 22, 16, 10, 6, 2
29	P, 27, 23, 17	P, 29, 25, 19	E, P, 22, 16, 10, 6, 2
30	P, 27, 23, 17	P, 29, 25, 19	E, P, 22, 16, 10, 6, 2

P : pouvoir de votre voie parangonique

E : pouvoir de votre destinée épique

CALCUL RAPIDE DES POINTS DE VIE

Classe	Points de vie
Guerrier	(niveau x 6) + 9 + valeur de Constitution
Magicien	(niveau x 4) + 6 + valeur de Constitution
Maître de guerre	(niveau x 5) + 7 + valeur de Constitution
Paladin	(niveau x 6) + 9 + valeur de Constitution
Prêtre	(niveau x 5) + 7 + valeur de Constitution
Rôdeur	(niveau x 5) + 7 + valeur de Constitution
Sorcier	(niveau x 5) + 7 + valeur de Constitution
Voleur	(niveau x 5) + 7 + valeur de Constitution

MENER UNE CAMPAGNE

Mener une campagne revient à faire jouer une série d'aventures. Comme le Chapitre 6 vous fournit toutes les astuces pour rendre vos scénarios captivants, cette section se penche sur les campagnes.

Le secret d'une bonne campagne réside dans la manière dont vous liez vos aventures pour composer une histoire plus large, avec toutes ces petites choses qui donnent de la cohérence à votre monde.

Lier les aventures

Les scénarios en relation directe avec l'histoire de votre campagne la développent au fil de la carrière des PJ. Une campagne de type « donjon de la semaine » n'a pas nécessairement besoin d'un lien entre chaque aventure et la suivante, et même une campagne construite sur un thème précis peut inclure à l'occasion des intrigues n'ayant aucun rapport avec les autres événements. Mais une histoire reliant les aventures entre elles donne aux joueurs l'impression d'une réelle progression, et pas seulement d'une accumulation de points d'expérience.

Une façon simple de mêler les aventures est de faire intervenir des ennemis communs, des quêtes liées et des événements rattachés, ayant tous un rapport avec l'histoire d'ensemble de la campagne. Chaque suite d'aventures peut comporter suffisamment de rencontres pour faire progresser les PJ de trois ou quatre niveaux, et constituer un cycle de l'histoire, mais il vous en faudra plus pour amener les aventuriers du niveau 1 au niveau 30. Les personnages peuvent passer l'essentiel de leur carrière à combattre les Neuf Descendants, et traverser les neuf donjons où ils se terrent, avant de se lancer dans une quête épique pour détruire leur monstrueux géniteur. Ou bien leur faut-il retrouver les différentes parties du *sceptre aux sept morceaux*, dispersés dans des ruines aux quatre coins du monde, avant d'affronter l'originelle appelée la Reine du Chaos.

Les ressorts de l'histoire

Vous pouvez donner à une campagne des allures d'histoire à rebondissements en plantant les graines de chaque aventure avant que la précédente ne se termine. Cette technique entraînera les PJ le long de l'histoire de façon assez fluide. Rien ne vous oblige à le faire à chaque fois : il peut y avoir des temps morts. Mais en introduisant les éléments nécessaires, vous susciterez efficacement l'intérêt des joueurs.

Si ces ressorts sont menés convenablement, les personnages suivront naturellement cette « nouvelle piste » une fois l'aventure en cours terminée. Par exemple, un héros peut boire à une fontaine magique et avoir une vision présageant du prochain épisode. Le groupe peut trouver une carte énigmatique ou une étrange relique qui, une fois sa signification percée à jour, les dirigera vers la quête suivante. Un PNJ peut aussi avertir les PJ d'un danger imminent ou implorer leur aide.

Cependant, prenez garde à ne pas distraire les personnages de leur aventure en cours. Réussir à bien intégrer un tel élément demande un peu d'expérience. Il doit retenir l'attention, mais pas au point que les PJ cessent de s'intéresser à ce qu'ils faisaient. Il doit les encourager à finir d'abord l'aventure en cours, de préférence en les obligeant à accomplir une tâche spécifique ; de cette façon, leur intérêt est piqué au vif assez tôt, mais ils ne peuvent pas commencer le prochain scénario avant d'avoir achevé celui en cours. Ils peuvent avoir à réunir tous les morceaux d'une carte éparpillés dans un donjon avant de savoir où elle mène. Ou encore, les aventuriers trouvent la carte, mais ne peuvent pas la déchiffrer sans la clé en possession du grand méchant.

Le meilleur moyen d'éviter à vos joueurs de se disperser est de réserver ce genre de rebondissements pour la fin des aventures. Le grand méchant possédait une relique étrange, qui incite les PJ à essayer d'en apprendre plus sur elle, ou le groupe trouve une missive prouvant que le scélérat travaille pour quelqu'un d'autre.

Un aperçu de l'histoire globale

En le reliant à l'histoire en cours, vous pouvez faire usage du contexte de votre campagne. Donner des aperçus épisodiques de cet arrière-plan est un moyen naturel de lier les aventures. Par exemple, l'adversaire final de votre campagne est une créature aberrante d'une puissance extraordinaire, emprisonnée il y a bien longtemps dans les profondeurs de la terre. Au fil de leurs aventures, les PJ combattent un grand nombre de créatures aberrantes, et recueillent lentement des informations au sujet de cet être. Ces indices laissent entrevoir le point culminant de votre histoire : l'horreur se libérant de sa prison. D'autres éléments narratifs peuvent inclure les ruines d'anciens temples dédiés à l'entité, les chroniques des ravages qu'elle causa, une copie des rituels utilisés pour la soumettre et l'emprisonner, et des indices quant à l'endroit où se trouve sa prison.

Cependant, tous les indices n'ont pas nécessairement à voir avec la narration. En affrontant un grand nombre de démons et de morts-vivants au fil de leurs aventures, les joueurs se douteront que la campagne risque de se conclure sur un affrontement avec Orcus. Vous pouvez aussi user de versets prophétiques pour leur laisser imaginer les événements futurs. N'ayez pas la main trop lourde, et à l'inverse, ne soyez pas trop obscur ; une prophétie bien conçue doit être un genre d'énigme qui aidera les PJ à reconnaître et à aborder les événements-clés quand ils se présenteront à eux (vous trouverez des conseils sur la conception d'énigmes en page 82).

Garder des traces

Les détails sont importants. Vos joueurs s'imagineront mieux que leurs PJ vivent dans un véritable monde si tout y reste cohérent. Si les aventuriers fréquentent une taverne particulière, la disposition du bâtiment, le personnel et même la décoration ne changeront pas radicalement d'une visite à l'autre.

D'un autre côté, ce monde doit absolument répondre à leurs actions. Lorsqu'ils tuent un monstre, celui-ci est bel et bien mort ; lorsqu'ils retirent un trésor d'une pièce, il n'y réapparaît pas par magie la prochaine fois qu'ils y entrent. S'ils laissent une porte ouverte, elle le reste (jusqu'à ce que quelqu'un la ferme). En restant méticuleux, vous permettrez à vos joueurs d'être interloqués quand les choses ne seront pas comme ils s'y attendaient.

Personne n'a la mémoire infaillible, il s'avère donc payant de garder trace de ce genre de détails. Une méthode simple consiste à prendre des notes directement sur la carte de l'aventure, pour vous souvenir des portes ouvertes, des pièges désamorcés et autres. Quant aux événements dépassant le cadre d'une seule aventure, mieux vaut les consigner dans un cahier de campagne spécialement dédié. Qu'il s'agisse véritablement d'un cahier ou d'un fichier informatique, un tel document vous sera précieux pour organiser vos notes.

Voici quelques suggestions de rubriques :

- **Journal de campagne :** l'endroit où reporter vos notes concernant le thème et l'histoire, ainsi que votre trame planifiant les prochaines aventures. Mettez cette trame à jour à mesure que l'histoire se développe, en y ajoutant les idées que ça vous inspire.
- **Aides de jeu :** gardez un exemplaire de chacune des aides de jeu que vous fournissez à vos joueurs (cf. page 25). Vous souhaiterez peut-être les consulter de temps à autre, résumer les événements majeurs déjà survenus et y ajouter des indices quant aux choses à venir.
- **Fiches d'aventure :** elles résument brièvement chaque scénario pour vous aider à garder trace du déroulement de l'histoire. Vous pouvez laisser à vos joueurs l'accès à ces fiches, ou à une version expurgée de vos secrets. Vos joueurs peuvent aussi tenir leur propre chronique, à laquelle vous devriez avoir accès.
- **Boîte à outils :** c'est ici qu'il faut prendre des notes lorsque vous créez un monstre ou un PNJ, que vous concevez des pièges, des objets magiques, des artefacts d'un genre unique, ou que vous générez des donjons et des rencontres aléatoires (pour plus d'informations, reportez-vous au Chapitre 10). De cette façon, vous n'aurez pas à recommencer ce travail pour pouvoir vous en resservir plus tard.
- **Notes sur les PNJ :** gardez trace de leur profil, et des notes concernant ceux avec lesquels les PJ seront appelés à interagir plus d'une fois. C'est là que vous pouvez décrire les deux taverniers, avec leurs voix différentes, ainsi que leurs noms, le débit où ils officient, les noms du reste du personnel, peut-être même ce qu'il y a au menu. Notez quand et comment les joueurs ont rencontré vos PNJ, et détaillez les relations qu'ils entretiennent avec eux.
- **Notes sur les PJ :** créez une liste avec leur classe et leur niveau, leur histoire, leurs objectifs, les quêtes individuelles qu'ils entreprennent, les objets magiques qu'ils désireraient, et tout autre détail qui pourrait vous aider. Vous pouvez aller jusqu'à conserver un exemplaire de chaque feuille de personnage, particulièrement si vous en disposez sous un format informatique. Nous vous conseillons aussi de garder des notes sur les joueurs eux-mêmes : ce qui les motive, leur style de jeu, le genre de rencontres qu'ils apprécient plus particulièrement, et leur pizza préférée.
- **Agenda de campagne :** votre monde paraîtra plus réel si vos joueurs constatent le passage du temps. Notez ici les détails tels que le changement des saisons, les fêtes majeures, et tous les événements importants affectant l'histoire au sens large.



WILLIAM O'CONNOR

ÉCHELONS DE JEU

Le jeu change et votre campagne évolue à mesure que les PJ gagnent en puissance. À chaque niveau, ils acquièrent de nouveaux pouvoirs et des capacités extraordinaires qu'ils ne possédaient pas auparavant. Aux échelons supérieurs, les aptitudes et les pouvoirs des voies parangoniques et des destinées épiques peuvent changer radicalement la tournure du jeu. Interviennent également de puissants rituels pouvant modifier de façon spectaculaire la manière dont les aventuriers répondent aux situations en dehors des combats.

Tandis que votre campagne progresse, votre histoire et le type des rencontres doivent prendre en compte les différents échelons de jeu.

L'ÉCHELON HÉROÏQUE

Même les personnages de niveau 1 sont des héros. Ils se distinguent de la population ordinaire par certaines caractéristiques naturelles, par les compétences qu'ils ont acquises, et par l'impression diffuse qu'une grande destinée les attend.

Au début de leur carrière, les PJ doivent se fier à leurs propres capacités et portent un équipement ordinaire. Néanmoins, ils mettent rapidement la main sur des objets magiques, et peuvent même remplir tous les emplacements d'objet dont ils disposent avant d'arriver au niveau 10. Au combat, ils peuvent exécuter de grands sauts ou grimper incroyablement vite, mais ils restent soumis aux lois de la gravité et demeurent généralement visibles des autres. Puisqu'ils dépendent de leurs récupérations pour regagner leurs points de vie perdus, les personnages de l'échelon héroïque sont susceptibles de prendre un repos prolongé quand leur nombre de récupérations devient dangereusement bas. Toutefois, vers la fin de l'échelon, même la mort devient un obstacle surmontable grâce au rituel Rappel à la vie.

Sans parler de la survie même des PJ, le destin d'un village peut reposer sur les succès ou les échecs d'aventuriers de l'échelon héroïque. Ces derniers traversent des paysages hostiles, explorent des cryptes hantées, où ils combattent de farouches orques, des loups féroces, des araignées géantes, des adorateurs du mal et des goules assoiffées de sang. S'ils croisent la route d'un dragon, il est jeune et toujours à la recherche d'un endroit pour établir son antre. Il n'a donc pas encore trouvé sa place en ce monde, un peu comme eux.

L'ÉCHELON PARANGONIQUE

Aux abords du niveau 11, les personnages respirent l'héroïsme, ce qui les distingue largement du commun des mortels. Ils sont bien plus polyvalents qu'ils ne l'étaient aux niveaux inférieurs, et ont la réponse adaptée à chaque épreuve qui se présente. Ils peuvent dépenser des points d'action pour obtenir des effets additionnels, faire appel à des anneaux magiques, et regagner des pouvoirs qu'ils ont déjà utilisés. Au combat, ils peuvent recourir au vol à courte portée et à la téléportation, ce qui diminue l'influence des terrains difficiles, voire se rendre invisibles ou résister à des types de dégâts spécifiques. Ils disposent aussi de nouveaux moyens de récupérer des points de vie, parmi lesquels la régénération, et ils peuvent donc enchaîner davantage de rencontres entre deux repos prolongés. D'un autre côté, les monstres de l'échelon parangonique possèdent des moyens de déjouer ces nouvelles capacités, ce qui inclut leur propre capacité à voler, leur résistance aux dégâts, et leur vision aveugle.

Les rituels de l'échelon parangonique fournissent des moyens magiques d'obtenir des informations et de contourner les obstacles. Les rituels de divination tels que Consultation d'oracle leur ouvre les portes d'un savoir longtemps inaccessible, tandis que Visualisation d'objet leur révèle certains mystères. Les rituels d'exploration comme Passe-muraille et Traversée des ombres permettent au groupe de franchir les barrières solides et de parcourir rapidement de longues distances.

Le destin d'une nation ou même du monde se joue peut-être lors de leurs quêtes, qui revêtent à présent une importance capitale. Les PJ traversent des régions ne figurant plus sur aucune carte et explorent des donjons depuis longtemps oubliés, où ils combattent de farouches géants, des hydres féroces, des golems que rien n'effraie, des yuan-tis maléfiques, des vampires assoiffés de sang et des assassins drows. Ils peuvent se retrouver face à un puissant dragon adulte qui a établi son repaire et trouvé sa place dans le monde.

L'ÉCHELON ÉPIQUE

Les PJ parvenus au niveau 21 ont de véritables capacités de super-héros ; leurs hauts faits d'armes et leurs aventures sont de l'étoffe dont on fait les légendes. Même en rêve, le commun des mortels imagine à peine une telle puissance.

Les personnages épiques disposent de nouveaux moyens de récupérer les pouvoirs qu'ils ont utilisés, ou de soigner les dégâts sans dépenser de récupérations et, dans l'ensemble, de davantage de pouvoirs, acquis grâce aux objets magiques et aux destinées épiques. Au combat, le vol et la téléportation sont devenus la règle, tout comme l'invisibilité. Le terrain a perdu de son importance, à moins qu'il ne bloque ces formes de déplacement extraordinaires. Les PJ peuvent venir à bout de nombreuses rencontres avant de devoir se reposer, et peuvent même ressusciter au beau milieu d'un combat. Qui plus est, les destinées épiques affectent les règles de façon radicale.

À l'échelon épique, les rituels incluent de nouveaux types de divination plus efficaces, qui permettent notamment d'espionner des êtres à distance (Observation de créature). Les PJ peuvent utiliser Portail ultime pour se transporter instantanément n'importe où dans le monde.

L'issue de leurs aventures a des conséquences d'une portée incalculable, le sort de millions de personnes vivant sur ce monde et même sur d'autres plans en dépendant peut-être. Ils parcourent les royaumes d'autres univers et explorent des souterrains pleins de merveilles que jamais personne n'avait contemplées auparavant. Les personnages affrontent d'impitoyables balors, la féroce tarasque, de puissants flagelleurs mentaux, de terribles archidiables, des archimages liches assoiffés de sang, voire des dieux. Les dragons qu'ils rencontrent sont des dracosires aux pouvoirs absolument stupéfiants, dont le sommeil inquiète des royaumes entiers, et dont le réveil menace des mondes.

L'IMMORTALITÉ

La destinée épique d'un personnage détermine comment il finira par tirer sa révérence : son histoire doit bien se conclure un jour, même si ses actions provoquent des changements profonds. Chaque destinée épique présentée dans le *Manuel des Joueurs* suggère une façon d'atteindre l'immortalité. Il vous revient de déterminer comment les PJ y parviendront.

La quête finale de votre campagne doit être son paroxysme. Après la dernière rencontre de l'ultime aventure, les aventuriers accèdent à l'immortalité à laquelle ils étaient destinés, le « happy end » de leur carrière. Vous pouvez les y élever dès leur ennemi vaincu, ou prendre un peu de temps pour permettre aux PJ de mettre leurs affaires en ordre dans ce monde et de faire leurs adieux.

Si vous n'avez aucune conclusion pour votre campagne en tête, les destinées épiques des personnages peuvent vous donner des pistes pour les dix derniers niveaux. Chaque quête individuelle prend de plus en plus d'importance, afin que le groupe tout entier gagne l'immortalité en atteignant la destinée ultime de chacun de ses membres.

Les PJ d'échelon épique ne doivent pas nécessairement se retirer du jeu. Si vous le souhaitez, vous pouvez prolonger indéfiniment votre campagne pour des aventuriers de niveau 30, en leur concoctant de nouveaux défis à la hauteur de leurs capacités quasi divines. Il faudra bien néanmoins que l'histoire s'achève un jour, et mieux vaut que cela soit sur une dernière quête palpitante et sur une victoire glorieuse qu'en laissant votre campagne mourir à petit feu.

CONCLURE UNE CAMPAGNE

Terminez en beauté. Comme la fin d'une aventure, la fin d'une campagne doit boucler toutes les intrigues tissées depuis son début. Vous devez apporter une conclusion satisfaisante et excitante à l'histoire que vous avez forgée.

Si votre campagne impliquait un grand méchant, son point d'orgue devrait faire intervenir une confrontation finale. Si une autre menace guettait le monde, les PJ doivent y mettre un terme (ou si cela est impossible, ils doivent agir de manière radicale pour aider leur monde à supporter la tourmente). Un groupe investi d'une mission doit pouvoir la mener à bien, et une prophétie doit s'accomplir d'une façon ou d'une autre. Même si votre campagne n'est basée que sur la découverte, et que les héros ont passé leur carrière entière à explorer le monde, il ne suffira pas qu'ils tracent les quelques dernières lignes manquantes sur leur carte. Il leur faut une aventure finale qui donnera un sens à cette longue entreprise, et une véritable importance à ces derniers traits de plume.

Vous n'avez pas nécessairement à prolonger une campagne jusqu'au niveau 30. La conclure aux niveaux 10 ou 20 peut être tout aussi judicieux. Au moment où votre histoire atteint sa conclusion naturelle, mettez-y un terme. Si vous voyez la fin se profiler, et que les PJ approchent du niveau 10, 20 ou 30, envisagez de délayer la ou les dernières aventures pour les aider à atteindre ce niveau aux environs de votre conclusion.

Vers la fin de la campagne, faites en sorte d'accorder un répit aux aventuriers pour remplir leurs ambitions personnelles. Leurs propres histoires doivent se conclure d'une manière satisfaisante, tout comme celle de la campagne. Dans l'idéal, essayez de lier les objectifs de chacun des PJ dans la dernière aventure. Si cela n'est pas possible, laissez-leur néanmoins une chance d'achever leurs quêtes avant la fin.

Une fois qu'une campagne s'est achevée, une autre peut commencer. Si vous comptez en faire disputer une autre au même groupe de joueurs, vous pouvez les aider à s'investir dans le nouveau décor en vous servant des exploits de leurs précédents personnages comme matière première à des légendes. Faites découvrir aux nouveaux aventuriers comment le monde a changé grâce à ces illustres prédécesseurs. Toutefois, la nouvelle campagne doit être une nouvelle histoire pour de nouveaux protagonistes. Ils n'ont pas à partager le devant de la scène avec des héros d'antan.

ANECDOTES DE PRO

Tâchez toujours de savoir où vous emmenez votre campagne. Et n'ayez pas peur d'y mettre un terme quand vous y serez arrivé.

–Andrew Finch

CHAPITRE 9

L'UNIVERS

VOUS NE trouverez pas de carte du monde dans ces pages. Ni dans ce livre, ni dans aucun autre livre de base de D&D. Le « monde », dans lequel le jeu se déroule, n'a pas de carte. En tout cas, pas avant que vous n'en créiez une. Et d'ailleurs, vous ne devriez pas trop vous précipiter. Une carte n'a d'importance que si les aventuriers trouvent les lieux qui y sont indiqués.

Cependant, ces livres contiennent des postulats à propos de l'univers dans lequel l'aventure se déroule. Ce chapitre développe ces derniers et vous indique comment les changer. Car au final, l'univers de votre campagne doit être *votre* univers. C'est à vous d'en modifier les détails ou de le bâtir entièrement, en utilisant votre imagination. Rassurez-vous, ce ne sont pas des détails dont vous avez à vous soucier si vous débutez en tant que MD.

Ce chapitre contient les sections suivantes :

- **L'univers de D&D :** le jeu est construit sur la base de postulats importants. Mais vous pouvez en changer les détails ou les modifier pour personnaliser votre univers.
- **La civilisation :** les havres de civilisation sont tels des points lumineux au beau milieu des ténèbres. Il peut s'agir de lieux d'aventures, mais aussi de repos. Cette section vous apprendra comment créer villes et villages pour votre campagne.
- **Les étendues sauvages :** la plus grande partie du monde est encore vierge et indomptée. Les dangers qui y guettent les voyageurs ne se résument pas à quelques monstres et bandits. Le climat et l'environnement hostiles rendent toute exploration encore plus dangereuse pour qui ose s'éloigner de la civilisation.
- **Les plans :** au-delà du monde physique, l'univers offre des défis et des récompenses dépassant l'imagination des aventuriers assez courageux pour les relever.
- **Les dieux :** le *Manuel des Joueurs* introduit le panthéon de D&D. Cette section apporte des précisions concernant sa nature. Elle détaille aussi les dieux mauvais, dont les adorateurs peuvent s'opposer aux PJ.
- **Les artefacts :** puissantes reliques magiques dotées d'une conscience, les artefacts peuvent ajouter énormément à votre campagne, quel que soit son niveau.
- **Les langues :** dans cette section, vous trouverez des informations plus précises concernant les langues et les écritures, ainsi que la façon de les utiliser durant la partie.

HOWARD LYON



L'UNIVERS DE D&D

Les règles et les éléments de base du jeu D&D sont bâtis sur des postulats définissant l'univers. Voici les plus importants.

Le monde est fantastique : la magie fonctionne. Les adorateurs des dieux possèdent des pouvoirs divins et les géants du feu bâtissent des forteresses dans des volcans en activité. Bien sûr, l'univers s'appuie sur des fondements réalistes. Mais c'est surtout un mélange entre les lois de la physique, les civilisations et l'histoire, auxquels s'ajoute une bonne dose de fantastique. Aux yeux du jeu, peu importe à quoi ressemblaient les vrais paladins. Ce qui nous intéresse, c'est à quoi ils ressemblent dans notre univers fantastique.

L'univers est ancien : les empires naissent et meurent, laissant peu d'endroits épargnés par leur passage dans l'histoire. La destruction, le temps et les forces de la nature réclament toujours leur dû. Ils sèment dans leur sillage de nombreux endroits, riches en aventures comme en mystères. Les anciennes civilisations, et leur sapience, survivent au travers de légendes, d'objets magiques ou de ruines abandonnées. Mais le chaos et les ténèbres engloutissent tout lorsque les empires s'effondrent. Les nouveaux royaumes ne doivent compter que sur eux-mêmes plutôt que d'essayer de se construire sur les restes des civilisations disparues.

L'univers est mystérieux : le monde est rempli de régions sauvages et inexplorées. Les cités-états des différentes races sont tels des phares dans les ténèbres, bastions perdus, construites sur les décombres du passé. Certaines de ces localités sont des « points lumineux » dans lesquels les aventuriers peuvent espérer avoir des interactions pacifiques avec les autochtones. D'autres s'avèrent être réellement dangereuses. Personne ne cherche la gloire en voyageant de par le monde, et les grands royaumes restent rares. Les gens connaissent la région où ils vivent. Ils ont entendu des rumeurs, colportées par les marchands ou les voyageurs, concernant d'autres endroits. Cependant, très peu d'entre eux savent ce qui se cache derrière les montagnes ou au cœur de la forêt, à moins d'y être allés en personne.

L'univers grouille de monstres : la présence des monstres est aussi évidente que celle des chevaux ou des ours sur Terre. Les créatures vivent aussi bien dans les zones civilisées que dans les étendues sauvages. Les monteurs de griffons parcourent le ciel au-dessus des forteresses naines, des monstres domestiqués transportent des marchandises de valeur sur de longues distances, un empire yuan-ti tyrannise ses sujets à quelques centaines de kilomètres d'un royaume humain, et une troupe d'archons de glaces issue du Chaos Élémentaire pourrait apparaître, sans prévenir, dans les montagnes voisines d'une cité majeure.

Les aventuriers sont des êtres d'exception : tour à tour pionniers, explorateurs et découvreurs, les PJ aiment avant tout les sensations fortes. Même si les PNJ peuvent avoir une classe et acquérir du pouvoir, ils ne progressent pas nécessairement aussi vite que ces héros. De plus, leurs buts dans la vie sont différents. Tout le monde ne gagne pas des niveaux comme les PJ. Un PNJ peut être un vétéran ayant survécu à de nombreuses batailles, et n'être qu'un guerrier de niveau 3. Une armée d'elfes est composée de soldats, pas de guerriers.

Les races civilisées s'allient : les races de personnage du *Manuel des Joueurs* se sont rapprochées les unes des autres sous la tutelle du dernier grand empire (un empire humain). C'est ce qui leur permet d'être considérées comme civilisées. Elles coexistent dans les villes et villages policés. En revanche, les gobelins, orques, gnolls, kobolds, ainsi qu'un grand nombre d'autres races du *Bestiaire Fantastique*, ne furent jamais partie intégrante de l'empire humain. Certaines d'entre elles, comme les très belliqueux hobgobelins, ont des villes, une société organisée et des royaumes. Ce sont des îlots de civilisation au cœur des étendues sauvages, mais en aucun cas des « points lumineux » dans les ténèbres.

La magie est rare, mais naturelle : personne n'a le moindre doute concernant la magie. Pourtant, son usage n'a rien de trivial. Ceux qui pratiquent la magie sont aussi rares que des guerriers. Les preuves que la magie existe sont visibles au quotidien. Mais généralement, cela ne concerne que des phénomènes mineurs : un monstre surnaturel, une prière obtenant une réponse tangible, un magicien volant à dos de griffon, etc. Les manipulateurs de magie les plus puissants et les plus expérimentés s'isolent du reste du monde.

Les dieux et les originels ont créé l'univers : les originels, créatures élémentaires d'une puissance incroyable, donnèrent forme à l'univers à partir du Chaos Élémentaire. Les dieux lui procurèrent sens et durabilité. Ils combattirent les originels pour le contrôle de la création et gagnèrent. Les originels sommeillent à présent aux confins du Chaos Élémentaire, fulminent dans des prisons cachées ou flottent, sans vie, au plus profond de la Mer Astrale.

Les dieux sont lointains : ils existent. Cependant, la majorité conserve de la distance et un détachement par rapport aux événements séculiers qui secouent l'univers. Les exarques agissent en leur nom. Les anges, eux, apparaissent parfois pour remplir des missions favorisant les projets de leur maître. Les dieux sont extrêmement puissants comparés aux mortels et aux monstres. Pourtant, ils ne sont ni omnipotents, ni omniscients. Ils accordent à leurs prêtres, paladins et autres religieux, un accès à leur pouvoir divin. En échange, ces derniers prient les dieux dans l'espoir que les divinités (ou leurs exarques) les entendent et les bénissent.

C'est votre univers

La section précédente résume les bases de l'univers de jeu de D&D. Pourtant, entre ces hypothèses de départ, vous garderez une grande latitude pour compléter avec vos propres détails. Chaque univers de jeu publié décrit un monde différent, qui adhère à certains de ces postulats, en modifie d'autres, pour ensuite construire tout autour. Vous pouvez faire de même et créer votre propre terrain de jeu.

Les détails

Lorsque le monde est décrit dans les livres de base de D&D, vous trouvez des noms pour illustrer les postulats principaux : par exemple, l'empire tieffelin de Bael Turath, ou la *cotte d'invulnérabilité d'Arnd*. Tout comme vous pouvez modifier les noms dans les campagnes publiées, pour mieux coller à l'ambiance que vous désirez donner, vous pouvez changer les noms de ces parties du monde. Par exemple, vous pouvez décider que les tieffelins de votre univers possèdent une culture proche de celle de la Russie médiévale. Donc leur ancien empire s'appelle en fait Perevolochna. Ou, pour utiliser l'exemple du Chapitre 6, un héros fermier s'appelant Al-Rashid peut tout à fait avoir porté la *cotte d'invulnérabilité* dans un passé lointain.

Sans même parler de ces détails interchangeables, la plupart des spécificités de votre univers sont laissées à votre bon vouloir. Même si vous commencez votre aventure dans la ville de Cascadonne, et menez vos joueurs à Havrefroid puis à Martel, à terme, les aventuriers vont sortir de la carte du Chapitre 11 et explorer des terres issues de votre imagination.

Si vous suivez les postulats principaux du jeu, agrandir le monde, à partir de votre carte de départ, s'avère relativement simple. D'immenses portions de terres sauvages séparent les zones civilisées. Au sud de Cascadonne, les aventuriers peuvent traverser une forêt en empruntant une vieille route, couverte par la végétation, qui mènerait à la cité-état de Forgebois. Vous pouvez préparer des aventures qui se dérouleront pendant le voyage. Enfin, vous les lancerez dans l'exploration de ce qu'ils découvrent être les ruines de Forgebois : un immense donjon infesté de gnolls !

Vous pouvez dessiner la carte approximative d'un continent complet entourant (ou proche de) votre point de départ. Bien entendu, ce n'est pas une obligation. Et même si vous le faites, restez-en au stade du brouillon. Alors que votre campagne évoluera, vous vous rendrez compte que vous aurez besoin de placer des éléments à certains endroits. Il se peut aussi qu'un événement de l'histoire vous oblige à détailler une zone d'une façon complètement imprévue, par rapport à ce que vous aviez anticipé. Tout comme lorsque vous préparez une aventure, ne préparez pas trop votre campagne. Même dans celles qui sont publiées, les cartes décrivant des régions ou des continents ne précisent pas chaque kilomètre carré. Vous pouvez, et vous devez, vous sentir libre d'ajouter des détails quand ça vous arrange... Et de les modifier lorsque votre campagne vous y oblige.

Modifier les postulats de départ

L'une des définitions du fantastique (dont la science-fiction et le médiéval fantastique sont deux branches), c'est que la réalité est telle que nous la connaissons, mais que l'on se pose la question suivante : « Et si certains aspects de cette réalité étaient différents ? » La majorité des univers fantastiques débutent avec l'hypothèse : « Et si la magie existait ? »

Les postulats décrits dans les pages précédentes ne sont pas gravés dans le marbre. Ils sont destinés à faire de l'univers de D&D un lieu d'aventures. Mais ils ne sont pas les seuls à pouvoir remplir cette mission. Il est possible de créer un concept de campagne intéressant en modifiant l'un de ces postulats. Posez-vous la question à votre tour : « Et si ce n'était pas comme ça dans mon univers ? »

Le monde est fantastique : et si ce n'est pas le cas ? Et si vos PJ ne sont que des combattants ? Et si la magie est aussi rare que dangereuse ? Qu'en serait-il si votre campagne se déroulait dans une version historique de l'Europe ?

L'univers est ancien : et si votre monde venait de naître ? Les PJ seraient les premiers héros à le parcourir. Cela signifierait aussi qu'il n'y aurait ni artefacts anciens, ni traditions et encore moins de ruines.

L'univers est mystérieux : comment serait-il s'il était connu et complètement cartographié au point d'offrir des indications comme : « dragon ici ». Qu'en serait-il si d'immenses empires couvraient des pans entiers de continents, tout en ayant des frontières bien délimitées ?

L'univers grouille de monstres : et s'ils étaient aussi rares que terrifiants ?

Les races civilisées s'allient : et si, pour reprendre un stéréotype de la fantasy, les nains et les elfes ne se supportaient pas ? De même, imaginez que les hobgobelins vivent au côté des autres races...

La magie est rare : chaque ville est en fait dirigée par un puissant magicien. Et si les boutiques d'objets magiques avaient pignon sur rue ?

Les dieux et les originels ont créé l'univers : et si les originels avaient gagné la guerre ? Des cultes cachés, dédiés aux quelques divinités survivantes, seraient éparpillés dans un univers en perpétuel mouvement, à l'image du Chaos Élémentaire.

Les dieux sont lointains : qu'en serait-il si les dieux visitaient régulièrement le monde ? Les PJ pourraient alors les défier et s'emparer de leurs pouvoirs ? Et si les anges ou les exarques ne daignaient jamais se souiller en ayant des contacts avec les mortels ?

LA CIVILISATION

L'univers de D&D est vaste et merveilleux. Il est rempli de créatures monstrueuses et de phénomènes magiques. Cependant, la majorité des gens vivent dans la relative sécurité de villes ou de villages. Même le plus courageux des aventuriers a besoin d'un refuge pour se reposer. De tels endroits sont comme des puits de lumière au cœur des ténèbres. Ils ont un certain nombre de points communs. Lorsque vous réfléchissez aux régions civilisées de votre univers, posez-vous ces questions :

ÉLÉMENTS D'UNE AGGLOMÉRATION

- Quelle est sa fonction dans votre campagne ?
- Quelle est sa taille ? Qui y vit ?
- Qui la gouverne ? Qui d'autre y a du pouvoir ?
- Quelles sont ses défenses ?
- Où se rendent les PJ pour dénicher ce dont ils ont besoin ?
- Quels temples y a-t-il ? Quelles autres organisations ?
- Quels éléments fantastiques la distinguent des autres communautés ?

Les conseils qui suivent ne sont *que* des conseils. Ils sont là pour vous aider à bâtir la cité que vous voulez, pour le rôle que vous voulez lui donner.

Fonction

La fonction première d'une ville ou d'un village consiste à vous aider à vous amuser. Créer un tel environnement devrait donc être distrayant. Outre ces deux évidences, la fonction d'une localité détermine le niveau de détail que vous allez lui accorder.

Comme d'habitude, n'y consacrez pas plus de temps que nécessaire. Ne créez que les éléments du bourg dont vous êtes certain d'avoir besoin, en plus des considérations d'ordre général. Ensuite, laissez de la place pour lui permettre de croître, au fur et à mesure que les PJ y développent des interactions. Conservez des notes sur les lieux que vous inventez et utilisez-les lors de la partie. À terme, vous aurez une ville pleine de vie, que vous pourrez exploiter encore et encore.

Domicile

Donner aux PJ un lieu de repos, d'entraînement, et de vie entre chaque aventure, est la raison première de la localité que vous voulez créer. Elle servira de plate-forme de départ depuis laquelle les aventuriers se lanceront pour explorer l'immensité du monde. Une campagne complète peut être centrée sur une ville ou une cité. Parfois pourtant, un refuge n'est pas plus qu'une halte, où se déroulent quelques aventures, avant de passer à autre chose.

Si les PJ débutent leur carrière dans un lieu qu'ils considèrent comme leur maison, ce dernier peut avoir une place spéciale dans leur cœur ou leur esprit. Ce qui s'y passe les touche plus particulièrement. Ils peuvent vouloir le protéger de la destruction et de la corruption. Au contraire, ils veulent peut-être échapper aux souvenirs qu'ils en ont.

Un domicile nécessite un niveau de détail modéré. Les joueurs doivent vous aider à remplir les blancs. Demandez-leur de vous parler de leurs mentors, des membres de leur famille, ou de toute autre personne importante dans la vie de leur personnage. Cela constituera une excellente base à développer, enrichir et modifier. Les joueurs peuvent aussi préciser où les PJ passent leur temps, qu'il s'agisse d'une auberge, d'une bibliothèque ou d'un temple, et ce qu'ils en font. À moins que le domicile ne soit source d'aventures, vous n'aurez pas besoin de beaucoup plus de détails.

Source d'aventures

Une agglomération est un lieu d'aventures palpitantes (cf. le Chapitre 6 pour plus d'informations sur les aventures urbaines). Le niveau de préparation dont vous aurez besoin dépend entièrement du type d'histoires que vous désirez jouer. Peut-être avez-vous détaillé certaines zones, comme les remparts ou les tours (cf. *Bâtiments urbains*, page 111). Si votre aventure a pour thème un événement précis, vous aurez besoin de noter les PNJ qui y jouent une part active. Ce travail est tout autant une préparation de scénario que la construction d'un monde. Les PNJ que vous allez développer (y compris des alliés, des employeurs, des adversaires et des figurants) peuvent devenir des figures récurrentes de votre campagne.

Couleur locale

Une bourgade est le plus souvent un endroit où les PJ s'arrêtent pour se reposer et acheter du matériel. Elle n'a pas besoin d'être plus détaillée que cela. Déterminez son nom, sa taille et ajoutez un brin de couleur (« Le temple d'Avandra qui domine laisse penser que la ville reste attachée à ses traditions »), et laissez les aventuriers gérer leurs affaires. Les origines de l'auberge où ils vont passer la nuit, les petites manies du commerçant chez qui ils vont acheter du matériel : vous pouvez ajouter ces détails, mais ce n'est pas obligatoire. Donner ces petits plus n'est pas inutile si les PJ reviennent dans la même ville. À terme, ils la percevront de plus en plus comme leur domicile, même si c'est temporaire. Laissez-la se développer naturellement, si le besoin s'en fait sentir.

Taille

La taille de la ville est purement une question de goût. Cependant, elle va aussi influencer les services et marchandises qu'on y trouve. Comme des petits villages se développent le long des routes marchandes, il est possible que les PJ puissent acheter ce dont ils ont besoin dans presque toutes les agglomérations. Il suffit qu'ils en prennent le temps. Les villes ne doivent pas être une entrave au plaisir de jeu. Ne forcez pas les aventuriers à parcourir des centaines de kilomètres pour acheter les objets magiques qu'ils veulent.

En fait, la grande majorité des agglomérations de l'univers de D&D sont des villages agrégés autour de villes ou métropoles. Les bourgades agricoles pourvoient aux besoins en nourriture des citadins, en échange de marchandises qu'elles ne produisent pas elles-mêmes.

Les villes et cités servent de siège à la noblesse locale, qui gouverne les régions alentour. Elle assure la protection des villages en cas d'attaque. Il arrive aussi que le seigneur local vive dans un château ou une forteresse sans aucune agglomération voisine.

Village

La majorité des localités sont des villages. Ils assurent leur survie, et celle des villes et cités avoisinantes, grâce à leurs récoltes et à l'élevage. Les habitants d'un village sont toujours impliqués dans la production de nourriture, d'une façon ou d'une autre. Si ce n'est pas en travaillant dans les champs, c'est en aidant ceux qui le font en ferrant leurs bêtes, en tissant les vêtements, en moulant le grain, etc. Ils assurent aussi les échanges commerciaux avec les bourgs voisins.

Les villages apparaissent dans les régions protégées par un suzerain local, ou là où la nature offre une protection naturelle (comme une rivière). Certains villages fournissent de quoi vivre à une forteresse armée ou à un avant-poste. D'autres apparaissent comme par miracle là où une source de richesse a été repérée. Cependant, lorsque les royaumes disparaissent, ces bourgs se retrouvent rapidement isolés.

Leur population se disperse très largement dans la campagne alentour. Les agriculteurs vivent sur leurs terres, donc très loin du centre du village. Dans ce dernier, on retrouve en théorie des lieux très classiques : les services les plus courants, une place du marché, un temple ou deux, un lieu de rassemblement et parfois une auberge pour les voyageurs.

CARACTÉRISTIQUES D'UN VILLAGE

- **Population :** 1 000 personnes maximum.
- **Gouvernement :** un seigneur (qui n'y réside généralement pas), avec un représentant nommé (un bailli, par exemple) qui rend la justice et collecte les taxes.
- **Défense :** le bailli peut diriger quelques soldats. Sinon, le village a constitué une milice locale.
- **Commerce :** les marchandises de première nécessité sont disponibles, présence probable d'une auberge. Les autres marchandises sont accessibles lorsque des marchands ambulants passent.
- **Organisations :** un ou deux temples ou oratoires, associations d'agriculteurs, peu ou pas d'autres organisations.

Ville

Les villes sont des nœuds commerciaux majeurs. Des industries stables, ainsi que des routes marchandes, permettent à une large population de s'y développer. Une bonne moitié des citoyens de la ville sont des artisans prospères. La ville vit du commerce. On y importe la matière brute et la nourriture des villages voisins, pour exporter des produits manufacturés en retour vers lesdits villages, ou d'autres villes plus lointaines.

Les villes grandissent là où les routes croisent des voies fluviales. Elles prospèrent aussi aux carrefours marchands menant à des royaumes importants. Elles peuvent également être construites dans des zones dont la topographie est favorable à leur défense, ou encore non loin d'une mine ou de toute autre source de richesse.

La population de la ville est concentrée dans une zone entourée de remparts. Elle est plus hétéroclite que celle d'un village. À l'apogée du dernier empire humain, les marchands et les artisans de toutes les races se sont mélangés dans les villes et les cités. Le phénomène fut plus rare dans les bourgs moins grands.

CARACTÉRISTIQUES D'UNE VILLE

- **Population :** 10 000 personnes maximum.
- **Gouvernement :** un seigneur intra-muros, aidé d'un maire nommé pour superviser l'administration et d'un conseil municipal élu pour représenter les intérêts des classes moyennes.
- **Défense :** une armée importante, composée de soldats de métier, en plus de la garde personnelle du seigneur.
- **Commerce :** les marchandises de première nécessité sont disponibles, mais les marchandises et services exotiques sont relativement difficiles à trouver. Les voyageurs peuvent se reposer dans les auberges et se désaltérer dans les tavernes.
- **Organisations :** de nombreux temples, qui peuvent détenir une autorité politique autant que spirituelle, des guildes marchandes, etc.

Cité

Les cités sont des villes ayant connu une croissance exceptionnelle. Elles fonctionnent de la même façon. Une population plus dense implique un approvisionnement plus important venant des villages alentour, ainsi que des routes marchandes. Cela explique pourquoi elles restent rares. On les trouve surtout au cœur de terres riches, fertiles, où le commerce est favorisé, presque toujours au bord d'une voie navigable.

Tout comme les villes, les cités sont entourées de remparts. Il est possible de déduire la façon dont la cité s'est agrandie en observant l'évolution de ces enceintes. Des murs la divisent naturellement en quartiers, qui ont chacun leurs représentants au conseil municipal et leur gouverneur (d'origine noble). Suite à la chute de l'empire, la réduction de la population dans certaines cités a expliqué l'abandon de quartiers entiers, à présent en ruine.

Les cités comptant plus de 25 000 âmes sont extrêmement rares à l'heure actuelle. Mais elles sont les témoignages vivants que la civilisation a prédominé un jour. Elles demeurent autant de points de lumière dans l'univers de D&D.

CARACTÉRISTIQUES D'UNE CITÉ

- **Population :** 25 000 personnes maximum.
- **Gouvernement :** un seigneur intra-muros aidé de nobles, responsables des régions avoisinantes et détenteurs de fonctions politiques. L'un d'eux est le maire. Il dirige l'administration urbaine. Un conseil, élu, représente les intérêts de la classe moyenne et peut avoir plus de pouvoir que le maire. D'autres groupes concentrent aussi certains pouvoirs.
- **Défense :** une très grande armée, composée de soldats de métier, de gardes et de sentinelles. Chaque noble demeurant en ville possède sa propre garde personnelle.
- **Commerce :** presque toutes les marchandises et services sont disponibles. Les voyageurs peuvent se reposer dans les nombreuses auberges et se désaltérer dans les tavernes.
- **Organisations :** de nombreux temples, guildes et autres organisations qui peuvent avoir un poids politique important dans les affaires de la ville.

Gouvernement

En l'absence d'empire ou de royaume de taille conséquente, le pouvoir et l'autorité sont concentrés au sein des villes et des cités. Des petits nobles s'accrochent tant bien que mal à des titres de famille issus d'empires à présent disparus : ducs, barons, comtes, parfois princes ou, ici et là, rois autoproclamés. Ces nobles possèdent l'autorité sur les villes et cités où ils vivent, ainsi que sur les terres alentour. Ils collectent les taxes auprès des autochtones pour financer des projets de construction publique, payer les soldats et s'assurer un train de vie confortable (même si certains d'entre eux sont déjà riches par héritage). En échange, ils s'engagent à protéger les citoyens contre les menaces : raids orques, armées hobgobelines, ou maraudeurs humains.

Les seigneurs désignent des fonctionnaires qui agissent en leur nom dans les villages : pour collecter les taxes, servir de juge dans les conflits ou les affaires criminelles. Ces baillis, shérifs ou bourgmestres sont généralement des autochtones. Ils ont été choisis car ils ont gagné le respect de la population locale.

Dans les villes et les cités, les seigneurs partagent l'autorité et les responsabilités administratives avec des nobles de moindre importance, généralement de leur famille, ainsi qu'avec les représentants des classes moyennes. Un maire de noble extraction est nommé à la tête du conseil de la ville ou de la cité. Il aura les mêmes fonctions qu'un bailli de village. Le conseil est composé de représentants élus par les marchands et les artisans. Seuls les seigneurs les plus irréfléchis ignorent les souhaits de leur conseil. En effet, le pouvoir économique de la classe moyenne est bien plus important pour la prospérité de la ville que l'autorité par héritage de la noblesse.

Plus grande est l'agglomération, plus il y a de chances que des organisations ou des individus détiennent une part du pouvoir. Même dans les petits villages, des particuliers ayant une bonne réputation (l'ancien du coin ou le fermier apprécié de tous) peuvent avoir plus d'influence que le bailli en titre. Ce dernier sera d'ailleurs bien inspiré de ne pas s'en faire des ennemis. Dans les villes et les cités, le pouvoir peut appartenir à des temples dominants, à des guildes indépendantes du conseil ou à un individu se servant de la magie pour renforcer son influence.

Cartographier une agglomération

Lorsque vous dessinez la carte d'un bourg pour votre campagne, n'allez pas jusqu'à représenter chacun des bâtiments.

Pour un village, tracez les routes, y compris les routes marchandes qui en partent, ainsi que les chemins reliant les fermes à la place centrale. Localisez cette dernière, ainsi que les caractéristiques importantes du terrain. Si par la suite les PJ visitent des lieux particuliers du village, ajoutez-les simplement à votre carte.

En ce qui concerne les villes et les cités, notez aussi les routes principales, ainsi que les voies fluviales et la topographie générale. Précisez où courent les remparts, ainsi que les emplacements que vous saurez importants : le fort du seigneur, les temples majeurs, etc. Les cités peuvent avoir des enceintes supplémentaires qui séparent les quartiers. Pensez à l'ambiance de chacun d'entre eux. Donnez-leur des noms en accord avec cette dernière, mais aussi en fonction du type d'industrie ou de commerce qu'on y trouve : la place des Tanneurs, la rue du Temple, etc. Le nom peut aussi refléter une particularité géographique (la Motte, la Rive) ou la présence d'un type d'habitation dominante (le quartier des nobles).

Défense

Les soldats, professionnels ou miliciens, assurent une double fonction dans les agglomérations. Ils ont la responsabilité de les défendre contre des menaces extérieures, comme les bandits ou les pillards. Mais ils doivent aussi faire respecter l'ordre à l'intérieur. Les plus grandes cités créent des corps d'armes différents pour ces deux missions : les gardes et les sentinelles. Dans de nombreuses villes, le seigneur a aussi une garde rapprochée. Cette dernière assure la sécurité du donjon, en plus de celle des remparts. Généralement, ces soldats sont eux-mêmes issus de familles nobles.

La taille de la garde locale dépend du type d'agglomération, tout autant que du nombre d'habitants. Si un village peut entretenir des soldats professionnels à plein-temps, ces derniers ne sont sans doute pas plus de vingt-cinq. Une ville ou une cité peut avoir un militaire pour cent habitants. Ce chiffre peut doubler dans des quartiers particulièrement dangereux ou criminogènes.

Sauf dans les très grandes cités, la garde se contente plus souvent de maintenir l'ordre que d'enquêter sur des larcins. Les investigateurs chargés de résoudre des mystères policiers sont rares. La garde préfère offrir des récompenses pour ceux qui traînent les criminels devant la justice : une belle opportunité pour les aventuriers de faire leurs preuves.

Commerce

Même dans les petits villages, les PJ peuvent avoir accès au matériel dont ils ont besoin pour poursuivre leurs aventures. Provisions, tentes, sacs à dos et armes de base sont disponibles. Les marchands ambulants vendent des armures, des armes et du matériel plus pointus. La plupart des villages ont des auberges qui offrent le gîte et le couvert aux voyageurs. Les aventuriers peuvent s'y restaurer et s'y reposer, même si parfois la qualité laisse à désirer. Lorsqu'ils s'y arrêtent, ajoutez un peu de couleur à vos descriptions : par exemple le nom de l'auberge où ils passent la nuit. Ensuite, relancez-vous dans l'aventure proprement dite.

Les petits bourgs commercent beaucoup avec les villages, villes ou cités voisins. Des marchands s'y arrêtent régulièrement, vendant des produits de première nécessité aux locaux et des biens plus luxueux, hors de portée pour le fermier local. Lorsque des PJ ont des objets magiques à vendre, un marchand itinérant est, ou sera, en ville pour leur acheter. Il en va de même pour des marchandises exotiques : personne dans un village ne tisse une corde de soie ou n'en a besoin. Par contre, les commerçants qui voyagent de place en place en ont toujours en stock.

Les marchands itinérants représentent aussi une bonne opportunité de lancer les PJ dans l'aventure. Comme ils voyagent sur des routes qui ne sont plus aussi sûres qu'avant, ils engagent souvent des gardes du corps

compétents pour protéger leurs marchandises. Ils font aussi circuler des informations d'une ville à l'autre, y compris celles qui peuvent offrir à des aventuriers la possibilité d'intervenir.

En revanche, ces marchands ne peuvent pas offrir des services spécialisés. Lorsque les PJ ont besoin d'accéder à une bibliothèque, aux conseils d'un sage, à un dresseur capable d'utiliser l'œuf de griffon qu'ils viennent de trouver, ou à un architecte qui va superviser la construction de leur château, ils auront plus de chances d'en trouver dans une grande cité que dans un simple village. Ces services étant bien moins importants que les objets magiques et autres marchandises de valeur, ne vous sentez pas obligé de faire des compromis pour préserver la fluidité du jeu.

Bien entendu, il est normal que les personnages s'en aillent loin de leur village natal, en quête d'aventure. Lorsqu'ils sont dans la Cité d'Airain, ils devraient même pouvoir trouver l'objet magique le plus cher. Si cela n'entrave pas le cours de votre partie, il est normal de prévoir que les aventuriers se rendent dans des métropoles : c'est le seul moyen de faire des affaires qui impliquent de grosses sommes, lorsqu'ils atteignent des niveaux plus élevés.

Le commerce des objets magiques

La plupart du temps, lors de leurs aventures, les PJ trouvent des objets magiques qui sont au-dessus de leur niveau. Ce sont des objets très attirants et les PJ cherchent le plus souvent à les garder pour eux. Lorsqu'ils atteignent des niveaux plus élevés, les objets qu'ils trouvent peuvent remplacer ceux qu'ils ont déjà. Si un guerrier déniche une *épée de feu +3*, il ne voudra plus de son *épée magique +2*.

Lorsque cela arrive, les PJ vendent généralement lesdits objets. La revente est un peu plus intéressante que l'utilisation du rituel Désenchantement d'objet, parce que les aventuriers n'auront pas à payer pour la composante magique. Un marchand, un receleur ou un employeur rachète les objets magiques pour le cinquième de leur valeur, en espérant le revendre pour plus cher que son prix normal et en tirer un profit. Les particuliers prêts à acheter sont difficiles à trouver. Mais le profit qu'ils représentent par rapport au marchand en vaut la peine.

Les PJ peuvent utiliser l'argent des trésors qu'ils ont trouvés, ou l'or provenant de la vente des objets magiques, pour acheter leurs propres objets magiques. Ils ne peuvent fabriquer des objets dont le niveau est supérieur au leur. D'ailleurs, ils n'ont généralement pas les moyens de se payer des objets dépassant sensiblement leur niveau. C'est plutôt dans leur intérêt d'utiliser le rituel d'Enchantement d'objet sur des objets de leur niveau (ou inférieur), plutôt que d'acheter à des commerçants qui tenteront de se faire une marge de 10 à 40% du prix réel.

Lorsque les aventuriers veulent un objet supérieur à leur niveau, ils doivent se tourner vers un marchand. Le jeu fonctionne parfaitement si vous décidez que les objets magiques ne peuvent être ni vendus, ni achetés. Les PJ se rabattent alors sur les rituels pour acheter et vendre, sans voir d'argent passer d'une main à l'autre. La quantité de *résidium* qu'ils récupèrent en désenchantant un objet paie les onéreuses composantes dont ils auront besoin pour leurs rituels d'enchantement. Si vous désirez que les aventuriers ne s'appuient que sur ce système, retirez le coût du lancement du rituel Désenchantement d'objet, ce qui le rendra aussi rentable que de vendre un objet magique.

À l'inverse, vous pouvez pousser les PJ à opter pour l'achat et la vente plutôt que pour les rituels. Il vous suffit de modifier le prix qu'ils paient pour les objets magiques. Vous pouvez simplement retirer le profit que se fait le marchand ou le transformer plus radicalement et autoriser les aventuriers à trouver des objets magiques à des prix inférieurs à ceux du marché. Par exemple, lancez 1d6 comme d'habitude : 1 signifie que l'objet est disponible pour un prix inférieur de 10% au prix normal, 2 que le prix est habituel, et 3 à 6 que le prix augmente de 10 à 40%. Les objets sont facilement accessibles et parfois les PJ peuvent faire de bonnes affaires.

Organisations

Les temples, guildes, sociétés secrètes, collèges et ordres sont importants pour réguler l'ordre social dans les localités. Parfois, leur influence s'étend sur plusieurs cités, réminiscence de leur immense puissance politique, qui a pourtant commencé à se déliter avec la disparition des empires. Les organisations peuvent aussi avoir une influence importante sur la vie des PJ. Elles peuvent agir en tant que protectrices, alliées, adversaires, tout comme des PNJ classiques. Lorsqu'un personnage entre dans l'une d'elles, il devient l'un des maillons d'une longue chaîne, qui le dépasse parfois. Cela permet d'élargir le panorama et les répercussions de ses aventures.

Religion

Les temples et les ordres religieux sont souvent les organisations les plus importantes et influentes du monde. Ils peuvent avoir un impact direct sur les PJ qui utilisent des pouvoirs divins, même si les prêtres et les paladins ressemblent davantage à des électrons libres, indépendants de toute hiérarchie.

La vénération du panthéon divin est universelle, mais il n'existe pas d'Église unique vouant un culte à ces dieux. Le temple d'une cité n'a pas obligatoirement de lien avec le temple dédié à la même divinité d'une autre cité. Ils peuvent proposer des rites différents, ainsi que des interprétations distinctes des préceptes du dieu.

La majorité des temples vouent un culte à plus d'une divinité. Du coup, un temple dont l'autel de Bahamut est juste à côté de celui de Moradin représentera sans doute le Dragon de Platine différemment que s'il était près de l'autel d'Érathis. Dans le premier cas, c'est l'aspect protecteur du dragon qui sera mis en avant : Moradin et lui se battent côte à côte pour défendre les gens. À côté d'Érathis, il aura plutôt l'aspect d'un dieu croisé, partant au combat contre les forces du mal pour propager la civilisation.

Par exemple, dans le temple de la Montagne Céleste, Bahamut, Moradin et Kord partagent le même bâtiment, car il est dit qu'ils partagent aussi le même dominion divin. Dans les temples des bourgs campagnards, l'autel de Bahamut est à côté de celui de Moradin, mais aussi de celui de Pélor. Les rituels consistent à demander la protection du

village et de leur récolte. Le temple de la Cité Lumineuse est consacré à Pélor, Érathis et Ioun, qui partagent tous un dominion, ainsi qu'un intérêt pour certains aspects de la vie urbaine et de la civilisation. Par contre, des chapelles sises en bordure de route, construites le long des voies marchandes, sont consacrées aux dieux des voyages et des étendues sauvages : Avandra, Mélora et Sehanine. Le temple du Destin voue un culte aux trois déesses de la destinée : la vierge Avandra, divinité de la chance, la dame Ioun, déesse de la prophétie, et la mégère, Reine Corneille, qui, finalement, coupe le fil de la vie de tous les mortels. Les temples éladrins (et parfois même elfiques), possèdent des autels à la gloire de Corellon et Sehanine. D'autres conservent un autel dénué de symbole, où aucun sacrifice n'est jamais offert. Il est réservé à Lolth et sera utilisé lorsqu'elle se sera enfin réconciliée avec sa famille divine.

Un temple de l'univers de D&D ne possède pas d'office régulier. Par contre, il est tout le temps ouvert et actif. Les prêtres s'attellent aux rites quotidiens demandés par les dieux, chacun sur un autel différent. Les croyants y conduisent leurs nouveau-nés, les membres de la famille malades et même leur bétail, afin que les prêtres les bénissent. Ils font aussi des sacrifices pour que les dieux répondent à leurs prières. Les croyants comme les religieux se tiennent debout ou à genoux dans de grands espaces ouverts. Les jours de fête, la foule se presse et remplit tout l'espace disponible (parfois pendant toute une journée). En fait, ce sont autant des événements sociaux que religieux. L'office peut d'ailleurs être couvert par le brouhaha des conversations.

Certaines organisations ont aussi une base religieuse : ordres de chevalerie dédiés à Bahamut ou Baine, collèges vouant un culte à Ioun, organisations civiles honorant Érathis, sociétés d'aide aux voyageurs priant Avandra, guildes d'artisans dédiées à Moradin ou sociétés secrètes d'assassins murmurant des prières à Zéhir. Toutes possèdent une influence certaine dans les grandes villes ou métropoles.

Autres organisations

Bien entendu, les organisations n'ont pas toutes une base religieuse. Les ordres de chevalerie ont des origines nobiliaires. Les érudits partageant les mêmes goûts se regroupent en fonction de leurs intérêts. Les auberges de différentes villes créent un réseau informel, ou des sociétés d'aide aux voyageurs. Les marchands ou les artisans forment des guildes pour protéger leurs intérêts auprès des dirigeants des cités, ainsi que pour superviser la formation des apprentis. Enfin, les organisations criminelles de tous types opèrent dans les ruelles sombres des grandes villes.

Certes, les magiciens ne sont pas si fréquents, mais chaque cité importante possède pourtant ses associations de spécialistes des rituels arcaniques, de mages produisant de simples sorts, d'érudits qui s'intéressent au sujet, ou de véritables magiciens. Ces organisations peuvent être d'importantes ressources pour les PJ magiciens ou sorciers, un endroit idéal pour trouver un mentor ou acheter la formule d'un rituel. Elles sont les tenants d'une tradition bien spécifique, qui se traduit par des sorts, rituels, talents et des voies parangoniques uniques. La Spirale effilée en est un exemple : une organisation religieuse consacrée à Corellon, qui enseigne un style de magie arcanique, de type féerique, et qui oriente les magiciens vers une voie parangonique bien particulière (décrite dans le *Manuel des Joueurs*). Les magiciens de l'ordre de la Vouivre d'Or apprennent la voie parangonique des mages de combat et choisissent des talents comme Sorts précis.

Les organisations militaires peuvent aider n'importe quel type de personnage, mais en priorité ceux qui utilisent une source de pouvoir martiale : les guerriers, maîtres de guerre, rôdeurs et voleurs. Ces aventuriers peuvent avoir servi dans la garde ou la sentinelle d'une cité, dans la suite personnelle d'un noble, ou dans une compagnie de mercenaires qui voyageait de ville en ville, louant ses services au plus offrant. Les ordres de chevalerie envoient leurs membres parcourir les campagnes afin qu'ils y accomplissent des missions en leur nom, ce qui se prête particulièrement bien à la vie d'aventurier.

Les bandes criminelles, les guildes, les cultes et autres sociétés secrètes sont des ennemis potentiels, surtout lors des campagnes urbaines. Les PJ peuvent se lancer à la poursuite d'un adversaire particulier pour l'amener devant la justice. C'est alors qu'ils se rendent compte qu'ils sont à présent la cible des assassins de la guilde à laquelle appartenait l'adversaire en question. Soudain, ils se retrouvent mêlés à une aventure d'une envergure beaucoup plus importante qu'ils ne pensaient. Ils devront affronter le monde caché du crime, qui les considère désormais comme des ennemis mortels.

Cercles de téléportation

Les cercles de téléportation permanents, point commun des cités majeures, aident à renforcer leur place dans l'économie de cet univers fantastique. Des rituels, comme Portail jumeau ou Portail planaire, relient ces cercles qu'on trouve le plus souvent dans les temples (particulièrement ceux vouant un culte à Ioun, Avandra ou Érathis), les universités, les bases d'organisations arcaniques ou des lieux publics de grande importance. Cependant, comme ces cercles sont un moyen d'invasion possible, ils sont généralement surveillés par des soldats et protégés par des dispositifs magiques.

Lorsque vous créerez votre cité fantastique, pensez aux cercles de téléportation qu'elle peut abriter et ce qu'un personnage ayant appris le rituel Portail jumeau peut en savoir. Si les aventuriers retournent à leur domicile urbain en utilisant ces cercles, vous pouvez utiliser ces derniers pour développer une accroche dans l'intrigue de votre campagne. Que vont faire les PJ s'ils passent le portail pour découvrir que leur quartier est en ruine et que les soldats baignent dans le sang ? Que se passerait-il si leur arrivée interrompait une dispute enflammée entre deux prêtres du temple de la Cité Lumineuse ?

Villes fantastiques

Dans l'univers magique de D&D, la majorité des localités suit les principes énoncés plus haut. Bien entendu, il y a de nombreuses exceptions. Par exemple, des cités dans lesquelles les monstres et la magie jouent un rôle dans le gouvernement, la défense, le commerce ou les organisations. La ville peut aussi varier selon la race qui est à son origine. Vous pouvez utiliser ces changements pour donner un peu de couleur aux bourgs que vos joueurs traversent.

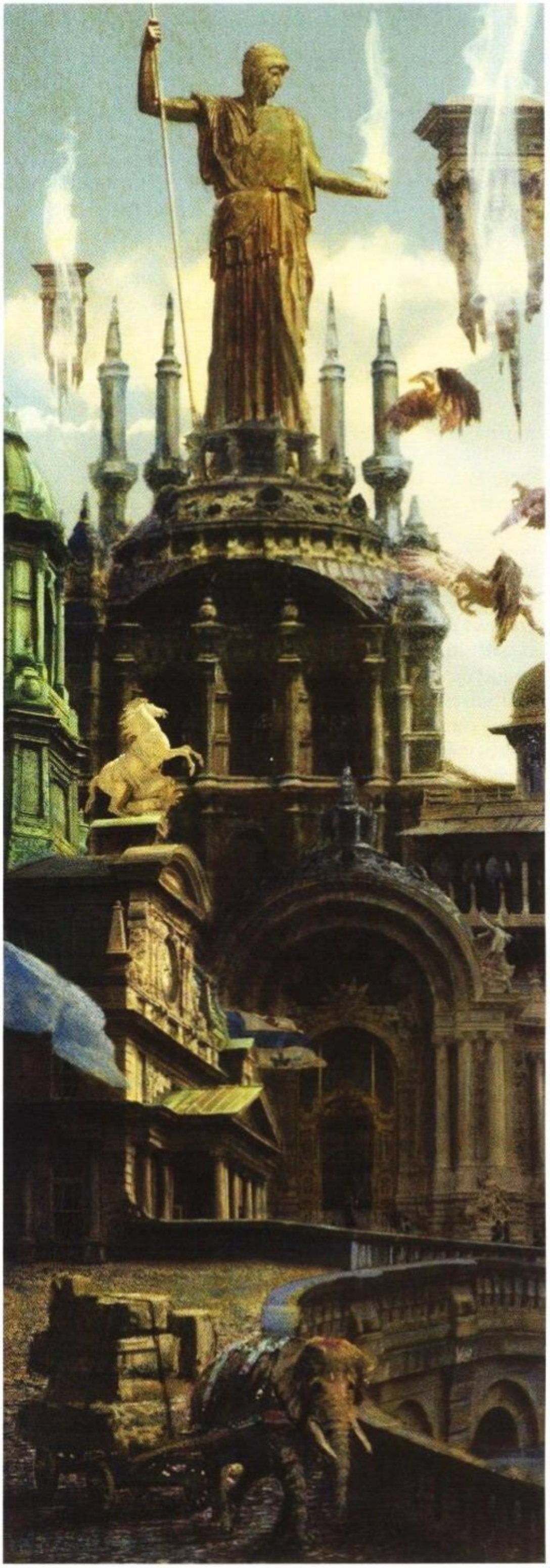
Une ville ou cité peut également être gouvernée par un magicien plutôt que par un seigneur, qui n'est après tout qu'un aristocrate. Il s'agit peut-être d'un ancien aventurier dont les pouvoirs magiques rendent inutile la présence d'une suite armée autour de lui. Dans un tel endroit, des rituels ou objets magiques devraient être facilement accessibles. Il se peut aussi que le magicien empêche tout commerce magique qui pourrait mettre en péril son autorité.

Un prêtre, un paladin, un ange ou un demi-dieu peuvent gouverner une cité théocratique, dans laquelle les règles religieuses font office de lois. En fonction de celui qui la gouverne, une théocratie peut être le meilleur comme le pire des endroits à vivre ou même visiter.

Et que se passerait-il si un dragon décidait de prendre la tête d'une ville ? Ou un flagelleur mental contrôlant le baron de diriger la cité pour favoriser ses projets ? Et si le gouverneur s'avérait être une liche ou un vampire plaçant des morts-vivants aux postes-clés ?

Comme ces exemples le suggèrent, toutes les agglomérations ne sont pas des halos de lumière au cœur des ténèbres. Certaines font partie intégrante des ténèbres. Les hobgobelins et les drows ont le même degré de civilisation que les humains. Mais leurs cités sont des dictatures cauchemardesques dans lesquelles les autres races sont réduites en esclavage. Même une simple ville peut être un endroit sombre et dangereux. Par exemple, si le seigneur s'avère être un serviteur d'Asmodée, ou un autocrate impitoyable. Traverser l'une de ces cités est une aventure à part entière. Vous pouvez imaginer une campagne complète dans laquelle les PJ sont des criminels, ou des rebelles, qui libèrent les esclaves, ou qui œuvrent à renverser le despote en place.

Même dans des villes fantastiques, il ne devrait pas y avoir trop de PNJ empruntant des classes du *Manuel des Joueurs*. Les PJ sont exceptionnels, en partie parce qu'ils accèdent à ces classes et qu'ils gagnent des niveaux au fil de leurs aventures. La majorité des citoyens sont des sbires de niveau 1, des exemples de bas niveau tirés du *Bestiaire Fantastique* ou des PNJ générés grâce au guide de création du Chapitre 10. Les prêtres des temples sont des personnes ordinaires qui peuvent maîtriser quelques rituels (ou pas). Un magicien peut être un mage humain issu du *Bestiaire Fantastique* et doté de quelques sorts ou rituels. Réservez les classes pour les PNJ exceptionnels et importants, par exemple les employeurs ou les adversaires.



KOB ALEXANDER

LES ÉTENDUES SAUVAGES

Les zones civilisées sont séparées par d'immenses étendues, aussi sauvages que dangereuses. Lorsque les PJ quittent la relative protection des centres urbains, ils entrent rapidement dans un univers peuplé de monstres, de bandits, dans lequel l'environnement peut se montrer hostile. Même s'ils ne font que parcourir quelques kilomètres entre un village et le donjon le plus proche, la nature est une variable qu'il ne faut pas négliger.

Les zones sauvages se divisent en trois catégories. Les régions anciennement domestiquées qui ont été reprises par les forces de la nature : couvertes de végétation, englouties par des marécages, ou réduites à l'état de ruines par le vent du désert et les tempêtes de sable. Les routes autrefois utilisées n'existent quasiment plus, si ce n'est sous la forme de pavés disséminés ici et là. Même lorsque les empires étaient à leur apogée, les terres entre les cités étaient sauvages. Elles ne devaient leur relative sécurité qu'aux patrouilles qui les parcouraient. À présent, ces régions sont couvertes de ruines hantées par des monstres, sans oublier les vestiges de ces fameuses cités. Les aventuriers peuvent être amenés à les visiter pour retrouver une bibliothèque ancienne ou des artefacts, pour enquêter à propos de rumeurs concernant une agglomération perdue, ou simplement pour trouver un trésor.

D'autres régions n'ont jamais été domestiquées. Elles se composent pour l'essentiel de terres inhospitalières : déserts, montagnes, toundras gelées, jungles sans fin et immenses marécages. Ces zones ne cachent pas les ruines d'anciens empires. Cependant, il est possible d'y trouver les restes d'une tentative de colonisation avant échoué à dompter la nature qui l'entourait. Ces régions comptent plus d'emplacements surnaturels que les autres : zones où des mares de magie se forment, espaces dans lesquels la Féerie, la Gisombre et le Chaos Élémentaire se juxtaposent au monde pour en altérer les caractéristiques. Les aventuriers peuvent y trouver une forge construite par des archons de feu ou une montagne enneigée, arrachée du sol et flottant dans les airs. Leurs quêtes peuvent les amener à chercher une source de magie cachée dans des monts interdits, ou alors une ville censée apparaître une fois tous les siècles au cœur du désert.

Malgré la chute des empires, les colons et les pionniers continuent à se battre contre la nature. Ils cherchent à repousser les frontières et tentent de faire rayonner un peu plus la civilisation, avec le rêve de faire naître de nouveaux royaumes ou même de nouveaux empires. Les plus importantes des cités-états créent des colonies aux extrêmes limites de leur sphère d'influence, et des âmes courageuses construisent des villages industrieux à côté de filons précieux ou d'autres types de ressources. Les serviteurs d'Érathis tentent d'apprivoiser la nature, alors que ceux d'Avandra sillonnent le monde et repoussent ses frontières. Ces minuscules postes avancés sont à peine plus qu'un éclat de civilisation perdu au cœur des étendues sauvages. Mais ils peuvent servir de base pour les aventuriers qui ont de bonnes raisons d'explorer les régions alentour. Les dirigeants d'une cité-état peuvent envoyer les PJ prendre des nouvelles d'une colonie qui n'a plus donné signe de vie. Ils peuvent aussi servir la cause d'Érathis et tenter d'établir leur propre colonie.

CLIMAT

Lorsque les PJ s'aventurent en pleine nature, le climat peut s'avérer la pire des menaces à affronter. Il s'agira peut-être d'une simple bruine glacée qui cachera leurs adversaires, ou d'un vent tellement fort qu'il en entravera les mouvements en combat. Une neige aveuglante peut rendre très difficile l'escalade d'un col de montagne. Un tourbillon peut très bien surprendre les personnages, alors qu'ils progressent difficilement en quête d'un abri. Les exemples qui suivent vous indiquent quatre façons d'utiliser la météo lors d'aventures dans la nature.

La pluie, le brouillard ou la neige produisent un terrain voilé (cf. page 61). Ils peuvent aussi créer un terrain difficile au sol. Utilisez ces données climatiques pour modifier les caractéristiques du terrain lorsque vous concevez une rencontre.

Un vent qui souffle en rafales peut être un danger de type obstacle lors d'une rencontre. Dans un couloir montagneux étroit, le vent peut avoir la même force que le courant de l'eau. Il peut aussi souffler par rafales aléatoirement. Lancez 1d4 à chaque round. Un 4 indique une rafale.

Lors de la traversée d'un col de montagne, une neige opaque complique le défi de compétences de la rencontre. Elle peut obliger les PJ à effectuer un test d'Endurance toutes les heures, ou un test d'Acrobaties pour éviter de glisser et de subir des dégâts.

Un tourbillon est un piège mitrailleur, éventuellement un piège solo, qui constitue une rencontre. Il attaque tous les rounds à l'aide d'éclairs, de rafales de vent ou de coups de tonnerre. En terrain découvert, les PJ ne peuvent disposer d'aucun abri. Ils auront aussi la mauvaise surprise de voir que la tempête a tendance à transformer un abri potentiel en danger supplémentaire. En effet, elle va arracher les branches et les rochers, pour les faire tomber droit sur la cachette des aventuriers. Il est possible de tenter un test de Nature pour anticiper et éviter ce genre d'attaques. Les défenseurs peuvent tenter l'action « aider quelqu'un » pour protéger les PJ les moins robustes contre les effets de l'ouragan. Ils assurent à ces derniers un bonus en défense contre les attaques de la tempête.

La météo peut aussi n'être qu'un détail du récit que vous utiliserez pour ajouter une ambiance à votre aventure ou à votre rencontre. C'est un élément important dans vos descriptions : si la météo et les saisons suivent un cycle, votre univers paraîtra plus réaliste. Cependant, n'hésitez pas à changer le climat selon vos envies ou vos besoins. Il n'a pas besoin de suivre les mêmes lois que dans le monde réel.

LES DANGERS DE L'ENVIRONNEMENT

La nature pose un autre type de problème : l'environnement. Les explorateurs polaires peuvent être confrontés aux engelures, voire mourir de froid, ceux qui s'aventurent dans le désert risquent une insolation et les montagnards doivent prendre garde aux dangers des périples en haute altitude.



Dans l'univers de D&D, des cataclysmes magiques peuvent rendre hostiles des régions entières. Par exemple, la plaine de la Mort Hurlante aspire la vie de ceux qui s'aventurent à ses limites. Les cendres du mont Skuldan, un volcan entretenu par des titans du feu, peuvent asphyxier même l'aventurier le plus résistant.

La compétence Endurance détermine comment un PJ résiste à ces types de dangers. Toutes les huit heures passées dans un environnement considéré comme hostile, il doit réussir un test d'Endurance. Chaque fois qu'il échoue, l'aventurier perd une récupération. S'il n'a plus de récupération lorsqu'il échoue à nouveau au test, il perd un nombre de points de vie égal à son niveau.

Le contexte détermine le DD du test d'Endurance. Voici quelques repères utiles. Lorsque vous créez vos propres dangers environnementaux, appuyez-vous sur la table de degré de difficulté et dégâts par niveau (cf. page 42) et faites preuve de bon sens.

Condition	DD d'Endurance
Météo difficile	20
Haute altitude	21
Très haute altitude	26
Froid	22
Froid glacial	26
Chaleur	22
Chaleur suffocante	26
Cendre ou fumée étouffante	26
Énergie nécromantique pénétrante	31

Si un PJ prend un repos prolongé dans un environnement hostile, il regagne les récupérations perdues en combat, mais pas celles perdues suite à un échec au test d'Endurance. Pendant les six heures que dure le repos prolongé, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Endurance parce qu'il reprend ses forces et ne se fatigue pas.

ROB ALEXANDER

Si deux dangers environnementaux ou plus s'appliquent en même temps (comme escalader une montagne au milieu d'une tempête de neige), le PJ doit effectuer le test d'Endurance pour chacun d'entre eux.

Faim, soif et suffocation

Lorsqu'un PJ est privé de nourriture, d'eau ou d'air, on applique la règle des trois. Il peut survivre trois semaines sans manger, trois jours sans boire et trois minutes sans respirer, s'il ne se fatigue pas. Après ces trois périodes, il voit sa résistance mise à l'épreuve.

À la fin de ces périodes (trois semaines, trois jours et trois minutes), le PJ doit réussir un test d'Endurance de DD 20. Un succès lui accorde une journée de répit (s'il est affamé ou assoiffé) ou un round supplémentaire (s'il étouffe). Par la suite, il doit effectuer à nouveau le test, mais avec un DD 25, puis 30, etc.

Lorsqu'il échoue, il perd une récupération et doit recommencer le test. Un PJ qui n'a plus de récupération, et qui échoue à nouveau au test, perd un nombre de points de vie égal à son niveau.

Lors de situations fatigantes, comme un combat, survivre sans air est beaucoup plus difficile.
Un personnage qui retient son souffle pendant un combat sous-marin, par exemple, doit effectuer un test d'Endurance de DD 20 à la fin de chaque tour de jeu au cours duquel il subit des dégâts.

Tout comme dans un environnement hostile, un PJ ne peut regagner de récupérations perdues suite à la faim, la soif ou la suffocation. À moins de, respectivement, manger, boire ou accéder à de l'air respirable.
Un personnage qui tombe à 0 point de vie (ou moins) continue à subir les dégâts liés à ces effets, comme indiqué précédemment, jusqu'à ce qu'il meure ou soit secouru.

LES PLANS

Le monde occupe une place spéciale au centre de l'univers. C'est l'endroit où s'affrontent les originels et les dieux (et parfois les dieux tout court) par le biais de leurs serviteurs, mortels ou immortels. Mais le monde est entouré par d'autres plans d'existence. Ce sont des dimensions voisines, berceaux présumés de sources de pouvoir, mais aussi de créatures toutes-puissantes comme les démons, les diables et même les dieux.

Avant la création du monde, l'univers était divisé en deux parties : la Mer Astrale et le Chaos Élémentaire. Des légendes affirment qu'au commencement, ils n'étaient qu'un. Même les dieux ne peuvent le confirmer, car ils sont originaires de la Mer Astrale.

La Mer Astrale

La Mer Astrale flotte au-dessus du monde. C'est un océan mercuriel piqué d'étoiles visibles sous la voûte céleste. Des points lumineux laissent deviner l'emplacement des dominions, les demeures divines qui flottent dans la Mer Astrale. Tous les dieux ne vivent pas dans les dominions. Par exemple Letherna, palais de Reine Corneille, est sis en Gisombre. Et le repère de Lolth, les Fosses Démoniaques, se cache au cœur des Abysses. Avandra, Mélora et Torog parcourent le monde alors que Sehanine et Vecna arpentent le cosmos dans son entier.

Arvandor est le royaume de l'énergie arcanique ainsi que de la beauté naturelle qui se reflète en Féerie. C'est le domaine de Corellon et parfois de Sehanine. Arvandor semble faire autant partie de la Féerie que de la Mer Astrale. Des voyageurs affirment l'avoir atteint en passant par les deux plans.

La Cité Lumineuse d'Hestavar, comme son nom l'indique, est une immense métropole où Érathis, Ioun et Pélor résident. Les habitants les plus puissants de tous les plans trouvent le chemin menant à la Cité Lumineuse. Ils y vendent et achètent des marchandises exotiques. Tythérion, également appelé la Nuit Perpétuelle, est le domaine enténébré que se partagent Tiamat et Zéhir. La lumière ne perce jamais dans ces profondeurs insondables. Les serpents comme les dragons hantent ces étendues indicibles.

Au cœur de la Mer Astrale domine la Forteresse de Fer de Chernoggar, place forte dirigée par Baine. Comme son nom le suggère, c'est un fort titanesque, hérissé de fer rongé par la rouille. Il est réputé imprenable. Malgré cela, Gruumsh a planté son camp sur le champ de bataille éternel entourant ses murs. Il s'est juré de réduire la place forte à l'état de ruines. Des guerriers immortels combattent et meurent de chaque côté dans ce conflit. Ils reviennent à la vie à la tombée de la nuit, prêts à reprendre les armes.

Céleste est le domaine paradisiaque de Bahamut et Moradin. Kord passe aussi beaucoup de temps sur ces contreforts montagneux, car il entretient une amitié de longue date avec les autres dieux. Cependant, son caractère orageux l'empêche de considérer Céleste comme son foyer. Lorsqu'un voyageur entreprend d'atteindre cet endroit, il arrive à la base d'un pic majestueux. Sous lui, des chaînes montagneuses émergent à peine d'une mer de nuages.

Les Neuf Enfers sont le domaine d'Asmodée et de ses diables. Ce plan est une sombre fournaise, constituée de cavernes grandes comme des continents. Elles sont gouvernées par des despotes, même si tous, concrètement, subissent le joug inflexible d'Asmodée.

SIGIL, LA CITÉ DES PORTES

Quelque part entre les plans tourne la Cité des Portes. Cette métropole très animée de Sigil ne flotte pas vraiment dans la Mer Astrale, mais on ne peut pas dire non plus qu'elle soit ancrée dans le Chaos Élémentaire. Les échanges planaires ont libre cours dans ses rues, facilités par la présence de nombreux portails menant à tous les coins de l'univers (y compris ceux qui restent encore à explorer). La dirigeante de la Cité des Portes est la très énigmatique Dame de la Douleur, dont l'origine est matière à bien des rumeurs.

Le Chaos Élémentaire et les Abysses

À la base de l'univers, le Chaos Élémentaire bouillonne. C'est une tempête d'éléments en constant mouvement (feu et foudre, terre et eau, tourbillons d'éclairs, etc). Tout comme les dieux sont nés de la Mer Astrale, les premiers habitants du Chaos Élémentaire furent les originels : des puissances constituées d'éléments purs. Ils bâtirent l'univers à partir de la matière brute tirée du Chaos Élémentaire. Si nul ne les avait arrêtés, l'univers aurait été dispersé pour retourner à son état premier. Ce sont les dieux qui ont fait que le monde perdure ; un concept totalement étranger aux originels.

Le Chaos Élémentaire ressemble à un plan sur lequel les voyageurs peuvent se déplacer. Cependant, le paysage est parsemé de rivières d'éclairs, de mers de feu, d'icebergs flottant dans les airs, de montagnes de glace, ou tout autre agrégat de matière brute. En étant prudent, il est possible de descendre lentement dans les couches inférieures du Chaos Élémentaire. Dans ses tréfonds, ce dernier se transforme en un maelström de plus en plus sombre et dangereux.

C'est au plus profond de ce tourbillon que se trouvent les Abysses, le domaine des démons. Tharizdun, le Dieu Enchaîné, planta un fragment de mal absolu dans le Chaos Élémentaire avant que l'univers ne soit achevé. Les dieux l'enfermèrent pour cet acte blasphématoire. Cet événement est décrit plus en détail dans le passage consacré aux démons du *Bestiaire Fantastique*. Les Abysses sont tout aussi entropiques que le Chaos Élémentaire lui-même. Mais autant ce dernier n'est qu'une force sauvage, autant les Abysses sont une pure concentration de malfaisance.

Le monde et ses reflets

Le monde n'a pas vraiment de nom. Cependant, ceux qui éprouvent le besoin de lui en donner un, lui en ont trouvé un grand nombre (du plus poétique au plus prosaïque). Il s'appelle donc la création, le monde du centre, le monde physique, le monde créé ou la Première Œuvre. Les originels formèrent le monde à partir de matière brute, tirée du Chaos Élémentaire. Voyant cela depuis la Mer Astrale, les dieux furent fascinés par cette création.

Créatures pensantes et porteuses d'idéaux, les dieux virent la possibilité d'améliorer le travail des originels à l'infini. Leur imagination prit alors forme et substance, tirant son origine du foisonnement de création qui flottait dans le cosmos. La vie se répandit à la surface du monde, les éléments en fusion se séparèrent pour former les mers et les terres, la lumière se transforma pour devenir le soleil, la lune et les étoiles. Les dieux tirèrent un peu d'essence astrale pour la mélanger avec une minuscule parcelle de matière. Ils créèrent ainsi les mortels, destinés à peupler le monde et leur vouer un culte. C'est ainsi que les elfes, nains, humains et autres firent leur apparition dans le monde. Fous furieux que les dieux s'approprient leur création, les originels commencèrent une guerre qui secoua l'univers jusque dans ses fondations. Mais les dieux en sortirent vainqueurs et le monde conserva la forme qu'il a encore de nos jours.

Alors qu'il prenait forme, les originels considérèrent que certaines parties étaient trop vives et brillantes. Ils s'en débarrassèrent. De même, ils en trouvèrent d'autres trop ténébreuses. Elles connurent le même sort. Ces petits bouts de création s'agrégèrent, fusionnèrent et prirent la forme de reflets du monde. Alors que les dieux intervenaient dans la création, d'autres parcelles du monde s'éparpillèrent en Féerie et en Gisombre, faisant apparaître des créatures vivantes, elles-mêmes reflets des mortels nés dans le monde physique. C'est ainsi que naquirent les deux jumeaux : la merveilleuse Féerie et la ténébreuse Gisombre.

La Gisombre est le sombre reflet du monde. Elle le touche là où les ténèbres sont les plus profondes, y empiétant parfois, ou happant d'infortunés voyageurs. Elle n'est pas complètement mauvaise, mais tout en Gisombre a une facette sinistre et enténébrée. Lorsque les créatures mortelles meurent, leur esprit voyage d'abord en Gisombre pour ensuite s'évanouir vers leur destination finale.

À l'opposé, la Féerie est un reflet enchanteur du monde physique. Les forces arcaniques y coulent comme autant de rivières cristallines. Sa beauté, tout comme sa majesté, n'ont aucun équivalent dans le monde. Toute créature issue de Féerie porte en elle une part de cette puissance mystique.

Au-delà

Les érudits déclarent que l'univers, tel qu'il est décrit ici, ne forme pas un tout. Quelque chose doit exister au-delà de la Mer Astrale et du Chaos Élémentaire. La preuve de cette thèse est l'existence de créatures totalement étrangères, d'aberrations monstrueuses comme l'aboleth ou l'orbe babélien. Ces êtres ne semblent appartenir à aucune partie du monde, ni même à aucun plan avoisinant. De plus, là où elles se trouvent dans le monde physique, la réalité se délite. Ce phénomène a conduit les sages à poser l'hypothèse de l'existence d'un lieu qu'ils appellent le Royaume Lointain : un endroit où les lois de la réalité ne fonctionnent pas de la même façon que dans l'univers connu.

De plus, les âmes des morts, si elles voyagent d'abord à travers la Gisombre, dépassent cette dernière au bout d'un certain temps. Certaines sont récupérées par les dieux qui les accueillent dans leurs dominions, mais d'autres partent pour un royaume dépassant toutes les connaissances actuelles.



EVA WIDERMANN

LES DIEUX

Les divinités du monde de D&D sont puissantes, mais pas omnipotentes. Elles sont bien informées, mais pas omniscientes. Enfin, elles voyagent beaucoup, mais ne sont pas omniprésentes. Elles sont les seules créatures de tout l'univers à n'être constituées que d'essence astrale. Les dieux sont des créatures spirituelles, des concepts, ils n'ont pas à subir les mêmes limitations que les êtres de chair.

Du fait de cette nature astrale, les dieux peuvent accomplir des tâches impossibles pour les créatures physiques. Ils peuvent apparaître dans l'esprit d'êtres vivants, leur parler dans leurs rêves ou lors de visions, sans être présents physiquement. Ils sont aussi dotés du don d'ubiquité et peuvent entendre les prières de leurs adorateurs (sans pour autant les écouter). Au prix d'un petit effort, ils peuvent aussi adopter une forme tangible. Ils le font, par exemple, lorsque d'ambitieux mortels de niveau épique osent les défier dans leur propre domaine. Sous cette forme, ils peuvent se battre et être vaincus, ce qui implique qu'ils prennent le risque d'en subir les conséquences. Cependant, il faut bien plus qu'un coup d'épée ou un sort pour détruire un dieu. Les dieux ont déjà tué d'autres dieux (Asmodée étant le premier à l'avoir fait), et les originels en ont aussi tué durant la grande guerre qui les opposa à eux. Pour qu'un mortel accomplisse un tel exploit, il lui faut de puissants rituels capables de lier le dieu à sa forme physique. Et une fois que ces rituels ont été lancés, il faut vaincre le dieu lors d'une bataille réellement épique.

LES DIEUX

Dieu	Alignement	Domaines d'influence
Asmodée	Mauvais	Domination, pouvoir, tyrannie
Avandra	Bon	Chance, changement, commerce, voyage
Bahamut	Loyal bon	Honneur, justice, noblesse, protection
Baine	Mauvais	Conquête, guerre
Corellon	Non aligné	Arts, beauté, magie arcanique, printemps
Érathis	Non aligné	Civilisation, invention, lois
Gruumsh	Chaotique mauvais	Destruction, tourment
Ioun	Non aligné	Compétence, connaissance, prophétie
Kord	Non aligné	Bataille, force, tempêtes
Lolth	Chaotique mauvais	Araignées, mensonges, ombres
Mélora	Non aligné	Mer, nature
Moradin	Loyal bon	Artisans, création, famille
Pélor	Bon	Agriculture, été, soleil, temps
Reine Corneille	Non aligné	Destin, hiver, mort
Sehanine	Non aligné	Amour, automne, duperie, lune
Tharizdun	Chaotique mauvais	Annihilation, folie
Tiamat	Mauvais	Cupidité, richesse, vengeance
Torog	Mauvais	Emprisonnement, Outreterre
Vecna	Mauvais	Morts-vivants, secrets
Zéhir	Mauvais	Obscurité, poison, serpents

Les serviteurs les plus puissants des dieux sont les exarques. Certains d'entre eux sont des anges dont le service exemplaire leur a permis d'obtenir ce statut. D'autres furent un jour des humains dont l'accomplissement fut tel, qu'ils en furent transfigurés. Les exarques d'Asmodée sont des diables et Bahamut, tout comme Tiamat, donne ce titre aux dragons les plus puissants. Chaque exarque est un exemple unique en son genre, doté de pouvoirs bien supérieurs à ceux des autres anges, mortels ou monstres.

Les dieux maléfiques

Les dieux bons, loyaux bons ou non alignés sont décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Ce n'est pas le cas de ceux qui sont mauvais ou chaotiques mauvais car le jeu part du principe que les PJ les considèrent, eux et leurs serviteurs, comme des adversaires. Par contre, les personnages malfaisants de votre campagne peuvent vouer un culte à ces dieux maléfiques.

Asmodée

Asmodée est le dieu mauvais de la tyrannie et de la domination. Il règne sur les Neuf Enfers avec une poigne de fer et une incroyable éloquence. En plus des diables, les créatures mauvaises comme les rakshasas lui vouent un culte, sans parler des tieffelins et des sorciers qui murmurent régulièrement son nom. Ses règles sont strictes et ses punitions terribles :

- Cherchez à prendre l'ascendant sur les autres. Vous pourrez alors régner avec la même poigne de fer que le Seigneur de l'Enfer.
- Rendez le mal pour le mal. Si quelqu'un est bon avec vous, exploitez cette faiblesse à votre avantage.
- Ne montrez aucune pitié ou miséricorde pour ceux qui se retrouvent en dessous de vous lors de votre ascension au pouvoir. Les faibles ne méritent aucune sorte de compassion.

Baine

Baine est le dieu mauvais de la guerre et des conquêtes. Les nations humaines ou gobelines portées sur la guerre le servent et lancent des campagnes en son nom. Les guerriers ou paladins mauvais lui vouent un culte. Ses préceptes sont :

- Ne vous laissez jamais submerger par la peur. Elle doit toujours saisir le cœur de vos ennemis.
- Punissez l'insubordination et le désordre.
- Poussez vos compétences jusqu'à la perfection, que vous soyez un général réputé ou un simple mercenaire.

Gruumsh

Gruumsh et le dieu chaotique mauvais de la destruction, seigneur des hordes barbares en maraude. Alors que Baine cherche la conquête, Gruumsh pousse ses dévots au pillage et au massacre. Les orques sont ses plus fervents serviteurs. Ils en veulent plus particulièrement aux elfes et aux

éladrins, parce que Corellon a arraché l'un des yeux de Gruumsh. Le dieu borgne donne des ordres plutôt élémentaires à ses troupes :

- Envahissez et détruisez.
- Laissez votre force écraser le faible.
- Faites ce que vous voulez et ne laissez personne vous arrêter.

Lolth

C'est la déesse chaotique mauvaise de l'ombre, des mensonges et des araignées. Tisser des intrigues et trahir sont ses ordres. Ses prêtresses sont une source constante d'anarchie dans la société pourtant stable des drows. Même si c'est une déesse et non un démon, on l'appelle souvent la Reine Démoniaque des Araignées. Elle demande à ses serviteurs de :

- Faire tout ce qu'ils peuvent pour prendre le pouvoir et le conserver.
- Privilégier la discrétion et la calomnie à l'attaque frontale.
- Chercher la mort des elfes et des éladrins dès que l'occasion se présente.

Tharizdun

Tharizdun est le dieu chaotique mauvais à l'origine des Abysses. Il n'est mentionné ni dans le *Manuel des Joueurs*, ni dans le *Bestiaire Fantastique*, car peu connaissent son existence. Seule une poignée de cultes déments le sert et le surnomme le Dieu Enchaîné (ou l'Œil Élémentaire Ancestral). Tharizdun ne parle pas à ses serviteurs, si bien que ses préceptes sont inconnus. Ses cultes, par contre, observent les suivants :

- Canalisez tout le pouvoir possible vers le Dieu Enchaîné. Il pourra ainsi briser ses entraves.
- Restaurez les anciennes reliques et chapelles vouées au Dieu Enchaîné.
- Travaillez à la destruction du monde afin de préparer la libération de Tharizdun.

Tiamat

Tiamat est la déesse mauvaise de la richesse, de la cupidité et de la jalousie. Elle règne sur les dragons chromatiques, ainsi que sur tous ceux qui font passer le désir de richesse avant tout autre principe de vie. Elle ordonne à ses serviteurs de :

- Amasser les richesses : accumulez et ne dépensez rien. La richesse est votre seule récompense.
- Ne pardonner aucun affront et de ne laisser aucun tort impuni.
- Prendre ce que vous voulez aux autres. Ceux qui n'ont pas la force de défendre leurs possessions ne méritent tout simplement pas de les garder.

Torog

Torog est le dieu mauvais de l'Outreterre, protecteur des geôliers et des tortionnaires. Une superstition assez répandue prétend que si son nom est prononcé, le Roi Rampant sort de terre et emporte l'imprudent dans son domaine pour une éternité d'emprisonnement et de torture. Les geôliers et les tortionnaires prient son nom dans les ténèbres des caves et des cellules. Les créatures d'Outreterre lui vouent aussi un culte et obéissent aux préceptes suivants :

- Recherchez et respectez les lieux au plus profond de la terre.
- Réjouissez-vous lorsque vous infligez la douleur. De même, considérez la douleur que vous recevez comme un hommage à Torog.
- Liez avec soin tout ce qui est sous votre contrôle. Empêchez vos prisonniers de s'échapper.

Vecna

Vecna est le dieu mauvais des morts-vivants, de la nécromancie et des secrets. Il règne sur ce qui ne doit pas être connu et sur ce que les gens cherchent à cacher. Les lanceurs de sorts maléfiques et les conspirateurs lui vouent un culte. Ces préceptes sont :

- Ne révélez jamais tout ce que vous savez.
- Trouvez les ténèbres cachées en vous et entretenez-les. Trouvez-les aussi chez les autres et exploitez-les à votre avantage.
- Opposez-vous aux serviteurs de tous les autres dieux. Ainsi, Vecna pourra régner seul sur l'univers.

Zéhir

Zéhir est le dieu mauvais de l'obscurité, du poison et des assassins. Les serpents sont sa création préférée et les yuan-tis le prient plus que toute autre divinité, en précipitant notamment des sacrifiés dans des puits remplis de reptiles. Il pousse ses serviteurs à :

- Se cacher sous le manteau de la nuit, afin que leurs actions restent secrètes.
- Tuer en son nom et considérer chaque meurtre comme un sacrifice.
- Utiliser les poisons et se complaire parmi les reptiles.

Magie divine maléfique

Les divinités maléfiques et chaotiques ont, comme les autres dieux, des prêtres et des paladins. Cependant, les pouvoirs présentés dans le *Manuel des Joueurs* sont fortement orientés pour servir aux personnages bons ou loyaux bons. Les joueurs peuvent trouver étrange de combattre un paladin de Zéhir dont l'arme rayonne d'un pur éclat.

Vous pouvez modifier l'origine des pouvoirs sans pour autant en changer les effets. Ils paraîtront plus en accord avec les serviteurs des dieux malfaisants. Par exemple, vous pouvez changer le type de dégâts d'une prière. Les prêtres et paladins mauvais infligeront des dégâts nécrotiques plutôt que radiants. Lorsqu'une prière est censée aveugler un adversaire grâce à une lumière bénie, elle va plutôt voiler les yeux du personnage en générant une poix ténébreuse qui lui colle aux yeux. Le feu divin qui consume une cible avec des dégâts de feu peut se transformer en acide gluant qui attaque les chairs ou en feu violacé ayant les mêmes effets.

LES ARTEFACTS

Les artefacts sont uniques. Ce sont des objets magiques dont la création et l'existence ne peuvent être expliquées par les lois de la magie. Contrairement aux objets normaux, les artefacts sont une partie intégrante de la toile de la réalité. Ce sont des pièces majeures de l'histoire de l'univers.

Ils ont un niveau, mais pas de prix. Ils ne peuvent être achetés ou fabriqués. De plus, leur nature éphémère assure qu'ils n'auront pas un grand impact à long terme sur la richesse des PJ. Tout comme un objet magique normal, le niveau de l'artefact indique la puissance de ses pouvoirs et propriétés. Cependant, les artefacts ne répondent pas aux mêmes lois de la magie.

Un artefact ne peut être fabriqué, désenchanté ou détruit par les méthodes utilisées pour un objet magique classique. De fait, l'accès des PJ à des artefacts (ainsi que leur conservation) est entièrement sous votre contrôle. Un aventurier peut partir en quête d'un artefact précis dont l'existence est connue, ou du moins supposée. Cependant, même dans ce cas, il ne met la main dessus que si le MD le décide.

De même, un PJ peut rechercher une méthode spécifique pour détruire un artefact connu. Cette destruction ne sera possible que si elle s'intègre parfaitement dans le cadre de votre campagne. Détruire un artefact demande des efforts titanesques. Ces objets sont connus pour résister à tous les types de dégâts ou d'altération forcée de leur forme. De plus, chaque artefact a une façon unique d'être détruit. Par exemple, vous pouvez décider qu'un personnage peut détruire l'*œil de Vecna* en se jetant lui-même (avec l'*œil* placé dans son orbite) dans le Gouffre de Pyradon, un abîme sans fond des profondeurs du Chaos Élémentaire. La *main de Vecna*, par contre, peut survivre à un tel traitement. Elle ne pourrait être détruite que si son possesseur se coupe lui-même le bras à l'aide de l'épée du dieu mort dont le crâne orne à présent le *sceptre d'Orcus*.

Limites d'utilisation des artefacts

Les artefacts ne sont pas considérés comme des objets magiques lorsqu'il s'agit d'utiliser leurs pouvoirs quotidiens. En d'autres termes, l'utilisation d'un pouvoir quotidien d'artefact ne vous coûte pas une utilisation de pouvoir quotidien d'objet magique (et ne compte pas dans cette limite).

Comportement d'un artefact

Les artefacts sont conscients, cependant, ils ne communiquent pas obligatoirement et ont leurs propres buts. Par bien des aspects, ils fonctionnent comme des PNJ. Ils coopèrent avec leur propriétaire aussi longtemps que ses actions correspondent à leurs buts et leur nature.

Chaque description d'artefact contient une liste de buts, ainsi que des notes sur la façon de les incarner en fonction de leur personnalité. Certains d'entre eux sont maléfiques et cherchent à corrompre leur porteur, alors que d'autres le pousseront à agir héroïquement.

De plus, les pouvoirs d'un artefact changent en fonction du comportement et de la symbiose avec son porteur. Lorsque ce dernier agit dans le sens que désire l'objet, l'artefact devient plus puissant. Mais lorsque le porteur agit à l'encontre de ses désirs ou de ses buts, sa puissance diminue. L'état d'esprit de l'artefact est indiqué par sa valeur de symbiose.

Symbiose

La valeur de symbiose d'un artefact mesure l'attitude de l'objet par rapport à son porteur. L'échelle va de 0 (en colère) à 20 (heureux).

Lorsqu'un PJ entre en possession d'un artefact, il commence avec une symbiose de 5. La race du porteur, sa classe ainsi que d'autres caractéristiques peuvent modifier la symbiose de départ. Les différentes actions du personnage feront augmenter ou diminuer cette valeur tant qu'il sera en possession de l'objet. Lorsque l'artefact est heureux des actions de son propriétaire, la symbiose augmente. Si le porteur va à l'encontre des désirs de l'objet, la symbiose diminue.

Le porteur est au courant de ce qui fait varier la symbiose. Il est de l'intérêt de l'artefact de lui faire comprendre rapidement ce qu'il attend de lui. Cependant, vous devez garder la valeur de symbiose secrète, en indiquant uniquement au joueur si les pouvoirs ou propriétés de l'objet changent. Le joueur ne doit jamais savoir précisément si l'objet est sur le point de modifier son attitude.

SYMBIOSE

Valeur	Attitude de l'artefact
16-20	Heureux
12-15	Satisfait
5-11	Normal
1-4	Mécontent
0 ou moins	En colère

Changer de main

Peu importe leur nature, les artefacts partagent un trait commun : la capacité de changer de main. Lorsqu'un PJ prend possession de la *hache des seigneurs nains*, il réalise immédiatement que, comme tous les héros et êtres malfaisants qui ont porté l'arme avant lui, cette acquisition n'est que temporaire.

Les artefacts ont des buts spécifiques. Lorsque le porteur permet à l'artefact de progresser dans sa quête, ou quand il

LES ARTEFACTS ET LA RPGA

Les artefacts ne sont pas autorisés lors des événements organisés par la RPGA, sauf, bien entendu, si l'événement lui-même tourne autour d'un tel objet. Si vous obtenez ce type d'objet pendant une manifestation de la RPGA, il « change de main » automatiquement à la fin de l'aventure. Vous ne pouvez le conserver en vue d'un autre événement organisé.

lui prouve, au contraire, que c'est sans espoir, l'objet passe à un autre propriétaire. Pendant quelques niveaux, intégrez les buts de l'artefact à votre intrigue générale ainsi qu'aux quêtes éventuelles des PJ. Réfléchissez à la disparition de l'objet dans l'histoire, avant même d'autoriser un aventurier à mettre la main dessus.

En règle générale, prévoyez qu'un artefact reste en possession d'un personnage pendant un à trois niveaux de jeu. Vous pouvez toujours faire des exceptions, bien entendu, mais c'est la période de temps moyen pour permettre à un artefact de jouer un rôle dans votre campagne.

D'ailleurs, il quitte son propriétaire lorsque vous le décidez. Une quête particulièrement épique peut servir de porte de sortie pour un tel objet. Il peut, par exemple, devoir se sacrifier pour compléter la mission. Il peut aussi être détruit, drainé de toute puissance, lorsqu'il est utilisé pour porter le coup final au champion du mal que combattent les PJ. Il peut aussi décider tout simplement qu'il y a d'autres lieux à voir et d'autres choses à y faire. Bien entendu, toutes les sorties ne sont pas obligatoirement héroïques. Un adversaire peut voler l'objet pour son propre usage ou au contraire, c'est l'artefact, mauvais, qui change de main pour tenter d'éliminer les aventuriers.

Lorsqu'un artefact décide de partir, il disparaît de manière appropriée, en fonction de son attitude du moment ou de l'histoire de votre campagne. Un artefact bienveillant comme la *hache des seigneurs nains* choisira un moment de calme pour partir. Si son attitude est positive, il attendra que le PJ passe de niveau, lui dira adieu, et lui souhaitera bonne chance dans ses prochaines aventures. Si son attitude est négative, il disparaît à la fin d'une rencontre, faisant part à son porteur de sa déception.

Un artefact malveillant comme l'*œil de Vecna* n'aura aucun problème à quitter son propriétaire au pire moment (par exemple en s'extrayant de l'orbite du personnage au beau milieu d'un combat).

Comprendre un artefact

Plus que tout autre objet magique, un artefact fait partie intégrante de l'univers. Son histoire est liée à l'histoire ou aux légendes qui remontent à des temps anciens, ou parfois à des futurs tout aussi lointains. Ce chapitre détaille quatre artefacts à titre d'exemples. Vous en trouverez d'autres dans des suppléments et univers de campagne. Pour bien comprendre un artefact et sa place dans votre monde, posez-vous les questions suivantes :

1. Qu'est-ce que c'est ? Que veut-il ? Tous les artefacts possèdent une personnalité et des motivations propres. Il n'est pas utile de créer un historique complet de l'objet, surtout si les PJ n'ont que peu de chances de l'apprendre au cours de la campagne. Cependant, réfléchissez à la façon dont l'artefact communique, et à ce qu'il dit. Traitez-le comme un PNJ normal : dotez-le de particularités et de connaissances propres, tout comme vous le feriez avec un grand méchant.

2. Modificateurs de symbiose : chaque artefact est doté de un à trois modificateurs de symbiose positifs, pour presque autant de négatifs. Ils correspondent à la personnalité de l'objet, ainsi qu'à ses buts. La symbiose d'un artefact augmente de 1d10 lorsque le porteur gagne un niveau. D'autres modificateurs positifs peuvent inclure le fait d'achever une mission au nom d'un groupe ou d'une personne spécifique (une religion, une organisation, l'héritier d'une famille, etc.), ou de tuer un certain type d'adversaire. Les modificateurs négatifs peuvent inclure tout comportement que l'objet réprouve, le fait de refuser un ordre ou de le présenter à une personne qu'il pourrait considérer comme un meilleur porteur.

3. Liez les effets à l'attitude : les artefacts possèdent généralement des pouvoirs et des propriétés qui fonctionnent de la même manière, quelle que soit leur symbiose avec leur porteur. Ces pouvoirs sont comparables à ceux d'objets magiques d'un niveau similaire à celui de l'artefact (un bonus d'altération identique dans le cas d'armes, d'armures ou d'amulettes), ou d'autres capacités qui sont fonction des pouvoirs du personnage.

L'artefact ne libère véritablement ses pouvoirs que s'il a confiance en son porteur. Quand la symbiose entre les deux augmente, l'artefact gagne en puissance. Ses pouvoirs peuvent même dépasser les capacités les plus hautes du personnage. Cependant, ils sont rarement de plus de cinq niveaux que celui du porteur.

D'un autre côté, lorsque l'attitude d'un artefact est négative, ses pouvoirs sont moins importants. Ces derniers, ainsi que ses caractéristiques, perdent en efficacité. Il inflige des malus qui encouragent (ou découragent) un certain comportement, ou cherche même activement à infliger des blessures à son porteur ou à son entourage.

Un porteur peut toujours utiliser les pouvoirs simples de l'artefact, à moins que ce dernier ne le lui interdise explicitement. Les pouvoirs accordés par l'attitude d'un artefact ne sont cependant disponibles que si ce dernier possède la valeur minimum de symbiose requise.

La cotte d'invulnérabilité d'Arnd

La *cotte d'invulnérabilité d'Arnd* est un artefact adapté à des personnages qui se situent au moins à mi-chemin de l'échelon héroïque.

Cotte d'invulnérabilité d'Arnd **Niveau héroïque**

Cette étincelante cotte de mailles appartenait à un prêtre de Kord, très pauvre, connu pour avoir libéré son village d'un baron tyrannique. Imprégnée de l'esprit combatif et de la sainteté du prêtre, la cotte cherche à retrouver sa gloire passée.

La *cotte d'invulnérabilité d'Arnd* est une *cotte de mailles* +2.
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance 5 à l'acide, l'électricité et le feu.
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde.
Pouvoir (à volonté ✦ arme, divine) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de paladin *coup vaillant* (prière de niveau 1).
Pouvoir (à volonté) : action mineure. Transformez l'une des résistances conférée par la *cotte* en l'une des suivantes : acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, psychique ou radiant. Cette résistance demeure jusqu'à ce que vous utilisiez le pouvoir de nouveau pour la changer.
Pouvoir (à volonté) : action mineure. Transformez la *cotte* en harnois, armure d'écailles ou cotte de mailles.
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Vous pouvez dépenser une récupération.

Buts de la cotte d'invulnérabilité d'Arnd

- Accompagner un héros qui entrera dans la légende.
- Faire ses preuves en affrontant des dangers et des menaces de plus en plus grands.
- Défaire les tyrans.

Incarner la cotte d'invulnérabilité d'Arnd

L'artefact cherche constamment le danger. Il pousse donc son porteur à prendre des risques inconsidérés. Il n'est pas satisfait tant que ce dernier ne s'est pas jeté au cœur de la bataille. La stratégie et la réflexion ne sont pas vraiment des priorités pour la *cotte*. Elle ne communique pas avec son porteur. Par contre, elle transmet ses sentiments. Son porteur se sentira donc transporté dans la bataille, mais désespéré dans la défaite.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est acclamé par les foules pour l'accomplissement d'une quête majeure	+1
Le porteur a vaincu un adversaire d'au moins trois niveaux de plus que lui (maximum 1/jour)	+1
Le porteur tombe à 0 point de vie (ou moins) durant la bataille	-1
Le porteur fuit un combat	-1

Heureux (16-20)

« Il n'y a aucune limite aux exploits que nous pouvons accomplir. »

La *cotte* est enthousiaste à l'idée d'assurer la protection d'un tel héros. Elle rayonne littéralement de fierté, libérant une lumière faible sur un rayon de 2 cases.

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance 10 à l'acide, l'électricité et le feu. Ceci remplace les résistances normales de l'artefact.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +5 en Volonté contre les effets de terreur.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous créez une *aura de courage* (aura 2) qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous et vos alliés pris dans l'aura bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets d'attaque.

Satisfait (12-15)

« Nous sommes destinés à de grandes choses. »

La *cotte d'invulnérabilité d'Arnd* est satisfaite du courage et du dynamisme de son porteur. Elle le pousse, grâce à ses pouvoirs, à tenter des actions d'éclat.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Volonté contre les effets de terreur.

Pouvoir (quotidien) : action libre.
Vous gagnez 1 point d'action.

Normal (5-11)

« La gloire n'attend personne. Il faut savoir la saisir. »

La *cotte* veut que le porteur sorte de sa retenue. Elle le pousse à tenter des actions d'éclat.

Mécontent (1-4)

« Tout n'est pas perdu. Je peux toujours me racheter. »

Spécial : vous subissez un malus de -2 à toutes les défenses contre les créatures d'un niveau inférieur ou égal au vôtre.

En colère (0 ou moins)

« Je ne mérite pas une telle armure. »

La *cotte* considère son propriétaire comme un lâche et cherche un porteur plus méritant.

Le bonus d'altération de la CA de la *cotte* tombe à +1.

Spécial : vous subissez un malus de -5 à toutes les défenses contre les créatures d'un niveau inférieur ou égal au vôtre.

Changer de porteur

« Nos noms seront cités dans les légendes. »

L'artefact considère que le courage de son porteur ne nécessite plus d'être soutenu.

Lorsque ce dernier gagne un niveau, la *cotte d'invulnérabilité d'Arnd* se désagrège, produisant un *résidium* d'une valeur de 5 000 po. Son esprit et sa magie se transportent dans une autre armure, quelque part dans le monde.

De plus, le porteur bénéficie d'un bonus permanent de +1 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation. Même ceux qui ne sont pas au fait de son courage discernent une aura de grandeur émanant de sa personne (une réminiscence de la *cotte*).

Si l'artefact change de porteur parce que ce dernier ne lui convient pas, il subit un malus permanent de -1 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation. De plus, l'armure se désagrège, produisant une poussière sans valeur.

La hache des seigneurs nains

La *hache* est un artefact adapté à des personnages de niveaux épiques.

Hache des seigneurs nains — **Niveau épique**

Parmi les cinq outils donnés aux premiers nains par Moradin, la hache des seigneurs nains n'apparaît qu'en temps de crise grave (le plus souvent entre les mains d'un champion destiné à sauver la race des nains).

La *hache des seigneurs nains* est une *grande hache de tonnerre* +5 possédant les pouvoirs et caractéristiques suivants :

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +5d6 dégâts, ou +5d10 dégâts contre les créatures de taille supérieure à M.

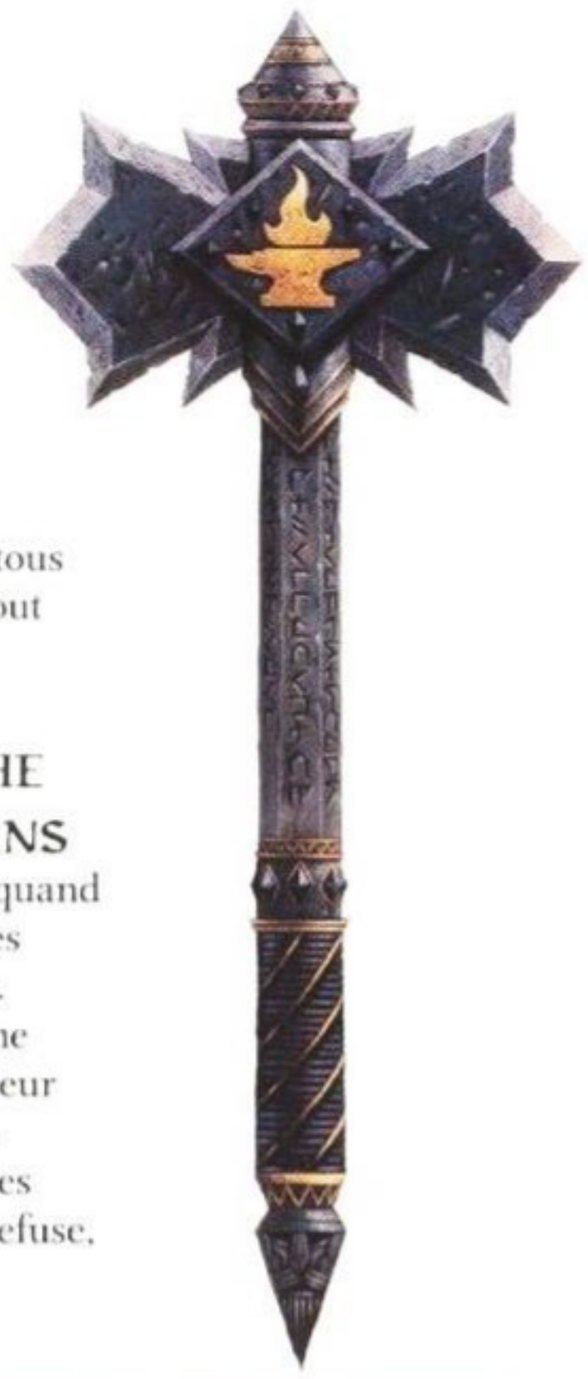
Propriété : cette arme inflige 2d10 dégâts supplémentaires aux créatures de taille supérieure à M.

Propriété : vous pouvez lancer la *hache* comme une arme de jet lourde (portée 5/10). Elle revient dans votre main après avoir été lancée à la façon d'une arme de jet magique.

Propriété : vous pouvez parler et comprendre la langue des nains, ainsi que lire l'écriture davek.

Pouvoir (quotidien ✦ divine, guérison) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de paladin *repousser la mort* (prière de niveau 16).

Pouvoir (quotidien) : action libre. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsque vous touchez un adversaire avec la *hache*. L'ennemi se retrouve à terre. Le terrain se craquelle, se fracture et se transforme en terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre dans un rayon de 2 cases de cet adversaire. Vos alliés et vous pouvez vous déplacer normalement sur ce terrain.



Buts de la hache des seigneurs nains

- Aider les nains à se développer en conservant leurs traditions ancestrales.
- Mettre les gobelins et les géants face à la mort qu'ils méritent vraiment.
- Devenir un exemple pour tous ceux dignes d'estime, partout dans le monde.

Incarner la hache des seigneurs nains

L'artefact est taciturne, même quand on le compare aux autres armes connues douées de conscience. La *hache* donne des ordres d'une voix bourrue que seul son porteur peut entendre. Elle pousse son propriétaire à combattre tous les géants qu'il rencontre. S'il s'y refuse, elle se renfrogne.

SYMBIOSE

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur est nain	+2
Le porteur remplit une quête pour le compte de chefs nains	+1
Le porteur tue un géant (maximum 1/jour)	+1
Le porteur ou un de ses alliés attaque un nain (max. 1/rencontre)	-2
Le porteur désobéit à un ordre des chefs nains	-2

Heureux (16-20)

« Un millier d'ancêtres nains montrent le chemin de cette lame. Je ne suis qu'un des maillons de cette chaîne héroïque. »

À ce niveau, la *hache* est parfaitement en accord avec celui qui la manipule. Ensemble ils accomplissent la volonté des nains.

Le bonus d'altération de la *hache* monte à +6.

Critique : +6d6 dégâts, ou +6d10 dégâts contre les créatures de taille supérieure à M.

Propriété : cette arme inflige 3d10 dégâts supplémentaires contre les créatures de taille supérieure à M.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous créez une *aura de tonnerre* (aura 1) qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tous les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans cette aura subissent 15 dégâts de tonnerre et se retrouvent à terre.

Spécial : un exarque ou un ange au service de Moradin peut occasionnellement sortir de la *hache* pour vous donner des indications mystiques ou vous lancer dans une quête. Il ne combattra pas à vos côtés.

Satisfait (12-15)

« Tremblez, géants ! Cette hache a déjà répandu le sang de vos ancêtres ! »

Le porteur a prouvé qu'il méritait de représenter la race naine. La *hache* exécute ses ordres tant qu'il continue à prouver qu'il mérite sa confiance.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous pouvez vous soigner, récupérant des points de vie comme si vous dépensiez une récupération.

Normal (5-11)

« La hache me demande de prêter allégeance aux nains. »

La *hache* reste sur la réserve. Elle est prudente vis-à-vis du porteur tant que ce dernier n'a pas prouvé sa valeur et sa fidélité.

Mécontent (1-4)

« Je déçois la hache... et les nains. »

Le porteur combat les nains ou désobéit à leurs chefs légitimes. Du coup, la *hache* est mécontente. S'il ne change pas rapidement d'attitude, elle partira.

Spécial : vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre toutes les créatures, à l'exception des géants et des gobelins. Ce malus s'applique que vous attaquiez ou non avec la *hache*.

En colère (0 ou moins)

« Je l'ai abandonnée. La hache est en colère. »

Le porteur ne répond pas aux attentes de la *hache* : il ne va pas en rester propriétaire bien longtemps.

Le bonus d'altération de la *hache* tombe à +4.

Critique : +4d6 dégâts, ou +4d10 dégâts contre les créatures de taille supérieure à M.

Propriété : cette arme inflige 2d10 dégâts supplémentaires contre les créatures de taille supérieure à M.

Spécial : vous subissez un malus de -5 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre toutes les créatures, à l'exception des géants et des gobelins. Ce malus s'applique que vous attaquiez ou non avec la *hache*.

Changer de porteur

« La hache me dit qu'elle est demandée ailleurs à présent. »

L'artefact souhaite aller là où il sera le plus utile. Au bout d'un moment, il sait qu'il sera plus efficace entre les mains de quelqu'un d'autre. Lorsque le personnage monte de niveau, la *hache* disparaît. Elle emporte avec elle ses pouvoirs et ses capacités, permettant à un nouveau héros de la découvrir. Si elle estime que la relation qu'elle entretenait avec son porteur était satisfaisante (au minimum), elle lui laisse une *grande hache de tonnerre* +6 pour la remplacer.

WAYNE ENGLAND

La Main de Vecna

La *main* est un artefact adapté à des personnages qui sont au moins au milieu de l'échelon parangonique.

Elle ne fait rien sauf si elle est attachée au moignon d'un bras, là où se trouvait jadis une main. Couper cette dernière pour placer l'artefact inflige des dégâts égaux à la moitié des points de vie maximums du porteur. Une fois qu'elle est fixée, la *main* fait partie intégrante du corps. Elle conserve son apparence sinistre, mais fonctionne comme une main normale.

Main de Vecna — **Niveau parangonique**

Comptant parmi les deux reliques de Vecna avant qu'il ne devienne un dieu, la main de Vecna est une main noirâtre et momifiée, glaciale au toucher. Elle conserve une part de la puissance mortelle de Vecna (une puissance orientée vers le mal).

Emplacement d'objet : main

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme.

Propriété : lorsque vous recourez à un pouvoir d'attaque conféré par la *main*, vous pouvez utiliser votre valeur de caractéristique physique la plus élevée (Force, Constitution ou Dextérité) pour le jet d'attaque, quelle que soit la valeur de caractéristique ordinaire de ce pouvoir.

Pouvoir (à volonté ✦ arcanique, focaliseur) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de sorcier *poigne diabolique* (sort de niveau 1).

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de sorcier *symbole de malheur* (sort de niveau 7).

Pouvoir (rencontre) : action de mouvement. Vous pouvez utiliser le pouvoir de sorcier *pattes d'araignée* (sort de niveau 6).

Buts de la main de Vecna

- Rejoindre l'*œil de Vecna*
- Répandre la parole de Vecna dans le monde.
- Extirper les secrets les mieux enfouis pour pousser leurs détenteurs à la trahison.
- S'unir avec un porteur vivant relativement puissant, de préférence un bon manipulateur de magie arcanique.

Incarner la main de Vecna

La *main de Vecna* peut bouger indépendamment de son porteur afin de communiquer. Elle utilise un langage des signes étrange que seule la personne attachée à l'artefact peut comprendre. Lorsqu'un personnage humanoïde touche la main, elle prend vie, infligeant une griffure à la main gauche de l'imprudent. À cet instant précis, le personnage ressent un afflux de puissance, accompagné de la sensation que ses plus grands désirs sont à portée.

Symbiose

Tant que la main n'est pas installée, elle n'a aucune valeur de symbiose et le porteur ne bénéficie d'aucun des pouvoirs ou capacités.

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur peut lancer au moins un sort arcanique	+2
Le porteur a remplacé l'un de ses yeux par l'*œil de Vecna*	+2
Le porteur trahit un ami proche en difficulté	+1
Le porteur arrache un secret capital à un prisonnier	+1
Le porteur ou un allié tue un mort-vivant (maximum 1/rencontre)	-2
Le porteur passe 8 heures en présence d'un lanceur de sorts arcaniques de plus haut niveau que lui (maximum 1/jour)	-2

Heureux (16-20)

« Je suis la main de Vecna dans le monde. »

La *main de Vecna* est heureuse de son hôte... pour le moment. Elle se focalise sur la progression des plans du dieu, concernant sa domination du monde. Elle est certaine d'avoir trouvé un porteur utile à ses ambitions.

Propriété : le bonus d'objet aux tests d'Athlétisme passe à +5.

Propriété : vous subissez un malus de -5 aux tests de Diplomatie.

Pouvoir (quotidien ✦ arcanique, focaliseur) : action mineure. Vous créez une *aura de mort* (aura 10) qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Pendant cette durée, tous les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans la zone ou y pénètrent subissent 10 dégâts nécrotiques. Chaque fois qu'un ennemi subit des dégâts de cette façon, vous regagnez 10 points de vie.

Satisfait (12-15)

« Tout le pouvoir tient dans la paume de cette main ! »

La *main de Vecna* est raisonnablement satisfaite de son hôte, mais en cherche un meilleur. Elle se contente de le servir, mais, de temps en temps, elle agit de son propre chef pour lui rappeler qui dirige. Le porteur peut se réveiller en pleine nuit, pour découvrir que la *main* est fermement agrippée à sa gorge.

Propriété : le bonus d'objet aux tests d'Athlétisme passe à +3.

Propriété : vous subissez un malus de -2 aux tests de Diplomatie.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique) : action simple. Vous pouvez projeter une boule d'énergie nécrotique partant de la *main* (explosion de zone 1 à 10 cases ou moins). L'attaque s'effectue avec votre valeur de caractéristique physique la plus élevée contre les Réflexes de la cible. Lorsqu'elle touche, elle inflige 2d10+5 dégâts nécrotiques et 5 dégâts continus (sauvegarde annule) à tous les ennemis pris dans l'explosion.

Normal (5-11)

« Je sens le pouvoir de la main. »

Lorsqu'elle vient d'être fixée au moignon du porteur, la *main* est plutôt communicative. Elle tente de négocier les relations qu'elle aura avec son hôte et explique ce qu'elle aime ou déteste faire.

Mécontent (1-4)

« La main ne fait pas ce que je veux. Elle fait ce qu'elle veut. »

La *main de Vecna* pense que son porteur n'est pas à même de satisfaire ses ambitions. Elle en cherche donc activement un nouveau. Cependant, elle pousse

la malveillance jusqu'à se jouer un peu de son hôte, même dans des situations périlleuses.

Propriété : vous subissez un malus de -2 aux tests de Diplomatie.
Spécial : une fois par jour, la *main* peut choisir de laisser tomber ce qu'elle porte et tenter de vous étrangler. Elle effectue une attaque spéciale contre votre Vigueur, en lançant 1d20+ votre niveau. Si l'attaque touche, vous êtes hébété (sauvegarde annule). Vous ne pouvez pas utiliser la *main* pour attaquer, manipuler des objets ou profiter de ses pouvoirs jusqu'à ce que vous réussissiez un jet de sauvegarde.

Généralement la *main* s'en prend d'abord à son hôte lors de périodes d'accalmie. Elle veut lui rappeler qui commande. Après cet avertissement, elle considère qu'elle peut recommencer n'importe quand : le porteur a été prévenu.

En colère (0 ou moins)

« Retirez-la ! Restez hors de sa portée ! »

À ce niveau de la relation, la *main de Vecna* est en guerre ouverte contre son porteur. Elle cherche à le torturer le plus possible avant de dénicher un propriétaire plus adapté.

Propriété : vous subissez un malus de -5 aux tests de Diplomatie.
Spécial : une fois par jour, la *main* peut choisir de laisser tomber ce qu'elle porte et tenter de vous étrangler. Elle effectue une attaque spéciale contre votre Vigueur, en lançant 1d20+ votre niveau. Si l'attaque touche, vous êtes hébété (sauvegarde annule). Vous ne pouvez pas utiliser la *main* pour attaquer, manipuler des objets ou profiter de ses pouvoirs jusqu'à ce que vous réussissiez un jet de sauvegarde.
Spécial : chaque fois que vous ratez une attaque, il y a 25% de risques que la *main* utilise *poigne diabolique* contre l'un de vos alliés situé à portée du sort (déterminé aléatoirement par le MD).



WAYNE ENGLAND

Changer de porteur

« Je suis Vecna. »

La *main de Vecna* consume son porteur : son corps comme son esprit. Le personnage meurt immédiatement et son corps tombe en poussière. Même s'il est rappelé à la vie, l'ancien porteur aura un moignon jusqu'à sa mort : un souvenir lui rappelant qu'un jour, il a possédé la *main*.

La *main* rejoint son créateur. Vecna obtient immédiatement toutes les connaissances du porteur décédé et se délecte des secrets ainsi acquis. Au bout d'un moment, il renvoie la *main* dans le monde pour récolter les secrets d'autres personnages, qui n'ont rien demandé ou qui au contraire sont avides de connaissances arcaniques.

Si le porteur de la *main* possède aussi l'*œil*, ce dernier retourne aussi à son dieu.

L'œil de Vecna

L'*œil* est un artefact adapté à des personnages de niveaux parangoniques.

L'*œil de Vecna* n'a aucun effet à moins d'être placé de façon permanente dans une orbite vide. Retirer un globe oculaire pour le remplacer par l'*œil de Vecna* est un processus particulièrement horrible qui inflige des dégâts égaux à trois fois la valeur de récupération du personnage. Ces points de vie ne peuvent être récupérés que si le porteur prend un repos prolongé. Une fois en place, l'*œil de Vecna* devient une partie du corps de son propriétaire et fonctionne comme un œil normal (malgré son aspect inhabituel).

Œil de Vecna — **Niveau parangonique**

Comptant parmi les deux reliques de Vecna avant qu'il ne devienne un dieu, l'œil de Vecna, est un orbe rouge, embaumé, qui bat comme s'il était vivant, mais qui est pourtant froid comme de la glace. Il conserve une part de la puissance mortelle de Vecna (une puissance orientée vers le mal).

Emplacement d'objet : tête
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Arcanes, Intuition et Perception.
Propriété : l'*œil* vous confère la vision dans le noir.
Propriété : lorsque vous recourez à un pouvoir d'attaque conféré par l'*œil*, vous pouvez utiliser votre valeur de caractéristique mentale la plus élevée (Intelligence, Sagesse ou Charisme) pour le jet d'attaque, quelle que soit la valeur de caractéristique ordinaire de ce pouvoir.
Pouvoir (à volonté ✦ arcanique, charme, focaliseur, psychique) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de sorcier *regard spectral* (sort de niveau 1).
Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de sorcier *mélasse spirituelle* (sort de niveau 7).
Pouvoir (quotidien ✦ arcanique) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir de sorcier *œil du sorcier* (sort de niveau 16).

Buts de l'œil de Vecna

- Rejoindre la *main de Vecna*.
- Répandre la parole de Vecna dans le monde.
- Extirper les secrets les mieux enfouis pour pousser leurs détenteurs à la trahison.
- S'unir avec un porteur relativement puissant, de préférence un bon manipulateur de magie arcanique.

Incarner l'œil de Vecna

L'artefact communique silencieusement avec son porteur : il lui donne des ordres en créant des hallucinations plus vraies que nature. Au début, ces visions sont subtiles. Avec le temps, elles deviennent sinistres et plus explicites.

Sa capacité à communiquer est limitée lorsqu'il n'est pas logé dans une orbite. Ceux qui le possèdent sans pour autant l'installer reçoivent des visions de puissance (toujours dans le sens de leurs désirs). Ils devinent aussi très exactement ce qu'ils doivent faire pour accéder aux pouvoirs de l'*œil*.

Symbiose

Tant que l'*œil* n'est pas installé, il n'a aucune valeur de symbiose et le porteur ne bénéficie d'aucun de ses pouvoirs ou capacités.

Valeur de départ	5
Le porteur gagne un niveau	+1d10
Le porteur peut lancer au moins un sort arcanique	+2
Le porteur se fixe la *main de Vecna*	+2
Le porteur trahit un ami proche en difficulté	+1
Le porteur arrache un secret capital à un prisonnier	+1
Le porteur ou un allié tue un mort-vivant (maximum 1/rencontre)	-2
Le porteur passe 8 heures en présence d'un lanceur de sorts arcaniques de plus haut niveau que lui (maximum 1/jour)	-2

Heureux (16-20)

« Nous ne faisons qu'un, l'œil et moi. »

L'œil de Vecna est heureux de son hôte... pour le moment. Il se focalise sur la progression des plans du dieu, concernant sa domination du monde. Il est certain d'avoir trouvé un porteur utile à ses ambitions.

Propriété : le bonus d'objet aux tests d'Arcanes, Intuition et Perception passe à +5.

Propriété : vous subissez un malus de -5 aux tests de Diplomatie.

Pouvoir (quotidien ✦ arcanique, focaliseur) : action mineure. Vous créez une *aura de vision* (aura 10) qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Pendant cette durée, vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique effectués contre toutes les cibles qui se trouve à l'intérieur de cette zone.

Satisfait (12-15)

« L'œil... Il me révèle tant... »

L'œil de Vecna est raisonnablement satisfait de son hôte, mais en cherche un meilleur. Il se contente de le servir, mais lui fait subir de terribles hallucinations de temps en temps pour lui rappeler qui commande.

Propriété : le bonus d'objet aux tests d'Arcanes, Intuition et Perception passe à +2.

Propriété : vous subissez un malus de -2 aux tests de Diplomatie.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique) : action simple. Vous pouvez projeter un rayon d'énergie nécrotique partant de l'*œil*. L'attaque s'effectue avec votre valeur de caractéristique mentale la plus haute contre la Vigueur de la cible. Lorsqu'elle touche, elle inflige 3d6+5 dégâts nécrotiques et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Normal (5-11)

« Je sens le pouvoir de l'œil. »

Lorsqu'il vient tout juste d'intégrer une orbite, l'*œil* est plutôt communicatif. Il tente de négocier les relations qu'il aura avec le porteur et explique ce qu'il aime ou déteste faire.

Mécontent (1-4)

« L'œil me montre des choses... des choses indicibles... »

L'œil de Vecna pense que son porteur n'est pas à même de satisfaire ses ambitions. Il en cherche donc activement un nouveau. Cependant, il pousse la malveillance jusqu'à se jouer un peu de son hôte, même dans des situations périlleuses.

Propriété : vous subissez un malus de -2 aux tests de Diplomatie.

Spécial : une fois par jour, n'importe quand, l'*œil* peut implanter une vision d'horreur dans votre esprit. Il effectue une attaque spéciale contre votre Volonté, en lançant 1d20 + votre niveau. Si son attaque touche, vous êtes étourdi (sauvegarde annule).

L'*œil* implante généralement la vision pendant une situation anodine, cherchant à convaincre son porteur d'être plus obéissant. Ceci dit, il pourrait très bien changer d'avis et le faire au beau milieu d'un combat.

En colère (0 ou moins)

« Arrachez-le ! Ne le laissez pas vous voir ! »

À ce point de la relation, l'*œil* est en guerre ouverte contre son porteur. Il cherche à le torturer le plus possible avant de passer à un propriétaire plus acceptable.

Propriété : vous subissez un malus de -5 aux tests de Diplomatie.

Spécial : une fois par jour, n'importe quand, l'*œil* peut implanter une vision d'horreur dans votre esprit. Il effectue une attaque spéciale contre votre Volonté, en lançant 1d20 + votre niveau. Si son attaque touche, vous êtes étourdi et aveuglé (sauvegarde annule les deux).

Spécial : chaque fois que vous effectuez un test d'initiative au début d'une rencontre, il y a 25% de risques que l'*œil* utilise *regard spectral* contre l'un de vos alliés situé à portée du sort (déterminé aléatoirement par le MD).

Spécial : l'*œil* peut parler à votre place lorsque vous êtes étourdi ou inconscient. Il peut utiliser votre voix naturelle ou opter pour un murmure lugubre à faire frissonner.

Changer de porteur

« Je suis Vecna. »

L'*œil de Vecna* consume son porteur, son corps comme son esprit. Le personnage meurt immédiatement et son corps tombe en poussière. Même s'il est rappelé à la vie, l'ancien porteur aura une orbite vide jusqu'à sa mort : un souvenir lui rappelant qu'un jour, il a possédé l'*œil*.

L'*œil* rejoint son créateur. Vecna obtient immédiatement toutes les connaissances du porteur décédé et se délecte des secrets ainsi acquis. Au bout d'un moment, il renvoie l'*œil* dans le monde pour récolter les secrets d'autres personnages, qui n'ont rien demandé ou qui au contraire sont avides de connaissances arcaniques.

Si le porteur de l'*œil* possède également la *main*, cette dernière retourne aussi à son dieu.

LANGUES

Le *Manuel des Joueurs* présente les dix langues parlées ainsi que les six écritures de l'univers de D&D. Le *Bestiaire Fantastique* précise quant à lui les langues parlées et comprises par les créatures. Bien entendu, au cas par cas, ces données peuvent changer.

Un univers ne comptant que dix langues peut paraître irréaliste. Il y a pourtant une explication en parfaite cohérence avec le monde de D&D. Et en plus, c'est beaucoup plus simple pour le jeu.

Les dieux possèdent leur propre langage, l'universel, qu'ils parlent avec leurs anges ou leurs serviteurs. Lorsqu'un ange ou un dieu parle l'universel, ceux qui écoutent, même s'ils ne connaissent pas cette langue, la comprennent comme si c'était la leur. Les dieux et les anges peuvent choisir de rendre incompréhensibles leurs paroles, mais en général tout le monde comprend l'universel.

Lorsque les dieux créèrent les races qui parcourent le monde, chacune entendit l'universel à sa façon, en fonction de sa nature. C'est à partir de cette distinction que les langues fondamentales naquirent : le commun pour les humains et les halfelins, l'elfique pour les elfes et les éladrins, le gobelin pour les peaux vertes, le nain pour les nains et le draconique pour les dragons.

Les originels avaient leur propre langue. Elle n'avait rien en commun avec celle des dieux. Les titans et les géants adoptèrent une version déformée de ce langage. L'abyssal est aussi un langage dérivé de cette langue, même s'il a été aliéné et torturé par le mal, au cœur des ténèbres.

Ces langues fondamentales se répandirent chez les autres races et dans les autres plans. Elles furent transformées en dialectes locaux, mais sans modification majeure.

Les écritures suivent la même logique. L'universel et l'originel (la langue éponyme), ont leur propre écriture. Les races les plus importantes développèrent leur propre écriture pour retranscrire leur langue : le commun, les runes daveks pour le nain, l'écriture rellanique pour l'elfique et les lettres iokhariques pour le draconique. Le gobelin est la seule langue fondamentale qui n'a pas sa propre écriture, du fait de la nature sauvage et barbare de ces créatures. La langue des géants se transcrit en runes daveks naines, ce qui date de l'époque durant laquelle les nains étaient réduits en esclavage par ces créatures.

Le profond est un langage lié au mode de communication totalement étranger du Royaume Lointain. Il est utilisé par les créatures influencées par l'énergie de cet endroit au-delà du monde et des plans. Il est écrit en rellanique parce que les drows, qui hantent les mêmes régions de l'Outreterre, furent les premiers à le coucher sur parchemin.

Les langues dans le jeu

N'avoir que dix langues permet au jeu de garder sa fluidité. Il est assez simple pour un groupe de maîtriser presque toutes les langues. De plus, les créatures intelligentes qu'il peut rencontrer parlent au moins un peu le commun. Bien connaître une langue autorise les PJ à lire les inscriptions et les grimoires qu'ils peuvent trouver lors des aventures. Le rituel de niveau 1 Compréhension des langues pallie à un manque éventuel. En fait, la langue ne doit jamais devenir un problème dans le jeu, à moins que vous ne le désiriez.

Les aventuriers comme leurs adversaires peuvent utiliser les différentes langues comme des codes. Ils parlent ainsi sans être compris par leurs ennemis. Un arrogant noble éladrin peut refuser de s'abaisser à parler le commun, et ignorer ceux qui ne s'expriment pas en elfique. Les gobelins les plus sauvages peuvent ne pas comprendre le commun, obligeant les PJ à négocier la libération de prisonniers uniquement en gobelin. Lorsque vous utilisez les dialectes de cette façon, ne faites pas trop traîner la scène. Les joueurs ne pouvant participer risquent de s'ennuyer à force.

Les écritures ne sont pas liées à un seul langage. Tout comme différentes langues utilisent les mêmes lettres dans le monde réel, le commun peut être écrit en davek, en rellanique ou bien évidemment en commun. Les PJ peuvent se plonger dans des vieux textes en davek qui contiennent des mots en commun ou en abyssal. Pour les déchiffrer, il faut être familier avec les deux langues.

Les six écritures indiquées dans le *Manuel des Joueurs* ne sont sans doute pas les seules à exister dans l'univers. Vous pouvez décider qu'un ancien empire avait développé sa propre écriture et que les PJ ne la maîtrisent pas. Cela fonctionnera alors exactement comme un cryptogramme (cf. page 82). Les aventuriers devront trouver la rune ou le symbole qui correspond à chaque lettre en commun.

Mots de puissance

L'universel et l'abyssal sont des langues utilisées pour communiquer. Mais elles comprennent aussi des mots de puissance : des mots dont les syllabes contiennent de la magie à l'état pur (dans le cas de l'universel) ou du mal absolu (abyssal). Les PJ ne peuvent connaître ces langues dès le départ. Ils peuvent, avec le temps, apprendre les bases de la communication dans ces langages, mais ils n'en maîtriseront jamais parfaitement la prononciation. Les mortels qui apprennent l'universel n'ont pas la capacité d'être compris par tous. Les textes qui contiennent ces mots (dans les deux langues) peuvent libérer des effets magiques incroyablement puissants. De tels grimoires ou parchemins peuvent être considérés comme des artefacts.

CHAPITRE 10

LA BOÎTE À OUTILS DU MD

EN TANT que maître du donjon, vous faites constamment appel à votre imagination pour présenter de nouveaux défis à vos joueurs. Vous n'êtes même pas limité par les règles sur les rencontres de ce livre ou la sélection de monstres du *Bestiaire Fantastique* ; seule votre imagination dicte ce que vous pouvez faire. Ce chapitre va vous aider à dépasser les bases et à faire de D&D *votre* jeu.

La personnalisation d'une campagne est autant un art qu'une science. Vous trouverez ici beaucoup de règles nouvelles permettant de créer et de modifier les monstres et autres défis. Ce chapitre vous donne aussi de nombreux conseils pour libérer votre imagination sans déséquilibrer vos parties. Avant tout, vous êtes là pour vous amuser !

Ce chapitre contient les sections suivantes :

- **Personnaliser les monstres :** des outils pour vous aider à ajuster les capacités des monstres existants et pour leur ajouter des rôles ou des niveaux de classe.
- **Créer des monstres :** comment créer vos propres monstres pour compléter ceux du *Bestiaire Fantastique*.
- **Créer des PNJ :** comment créer des personnages qui seront des adversaires et des alliés. Ils fonctionnent plus ou moins comme les PJ, en s'appuyant sur les mêmes classes et les mêmes règles de base.
- **Créer des règles maison :** des conseils pour personnaliser votre campagne avec des règles de votre conception.
- **Donjons aléatoires :** ces règles vous permettent de créer une aventure en moins de deux. Elles vous donnent aussi les bases pour écrire un donjon.
- **Rencontres aléatoires :** une façon de créer des défis en quelques instants, voire sans maître du donjon !



DAN SCOTT


DAN SCOTT

PERSONNALISER LES MONSTRES

Le *Bestiaire Fantastique* contient des centaines d'ennemis pour vos aventures, mais il n'est pourtant pas exhaustif. Vous pouvez personnaliser les monstres existants pour bonifier leur utilité, les rendre plus forts, plus faibles ou juste différents.

Que vous vouliez promouvoir un ogre de quelques niveaux ou en faire un berserker d'élite, cette section vous offre tous les outils nécessaires pour personnaliser les monstres. Vous trouverez également les règles permettant d'ajouter une classe à un monstre et de puiser des pouvoirs de combat dans le *Manuel des Joueurs*.

Plusieurs méthodes permettent d'ajuster un monstre existant : changer son niveau, lui donner de l'équipement, altérer son aspect et son comportement ou lui appliquer un archétype. Toutes ces approches sont exposées dans cette section.

Augmenter ou baisser le niveau

Il est facile de rehausser le niveau d'un monstre. Vous n'avez qu'à augmenter ses jets d'attaque, ses défenses et sa CA de 1 pour chaque niveau supplémentaire. Tous les deux niveaux, augmentez également les dégâts de ses attaques de 1. Enfin, le monstre gagne des points de vie supplémentaires à chaque niveau, en fonction de son rôle (cf. la table de profil des monstres selon leur rôle, page 184).

Pour réduire le niveau d'un monstre, agissez de même, mais dans l'autre sens. Pour chaque niveau en moins, réduisez les jets d'attaque, les défenses et la CA de la créature de 1 et réduisez ses points de vie en onction de son rôle. Tous les deux niveaux, réduisez aussi ses dégâts de 1.

Cette méthode fonctionne bien tant que l'on ajoute ou retranche jusqu'à 5 niveaux. Au-delà, le monstre change tellement qu'il vaut mieux partir d'une autre créature de même rôle et plus proche du niveau souhaité.

Ajout d'équipement

Vous pouvez ajouter de l'équipement à un monstre pour le rendre un peu plus dangereux, ou pour mettre des trésors entre les mains des aventuriers. Plutôt que de prendre un objet au hasard, choisissez-en un qui a un sens dans la rencontre. Pensez bien à inclure ces objets dans le trésor global que vous donnez durant l'aventure (cf. *Trésors*, page 124).

Armure : quand vous ajoutez une armure à un monstre, vous devez d'abord déterminer si elle est d'une qualité suffisante pour améliorer sa CA. Commencez avec le bonus d'armure effectif du monstre, qui fait la part de la CA venant de l'armure et de la résistance de son épiderme. Ce nombre est égal à sa CA moins 10 moins son modificateur de Dextérité ou d'Intelligence (choisir le plus élevé des deux). Ne comptez pas le modificateur de Dextérité ou d'Intelligence si la créature porte une armure lourde. Retirez le bonus d'armure effectif de la CA du monstre, puis ajoutez le bonus de la nouvelle armure. Si la créature est passée d'une armure lourde à une armure légère, vous pouvez aussi ajouter son modificateur de Dextérité ou d'Intelligence à sa CA.

Si le profil de la créature ne mentionne pas d'armure, utilisez la valeur la plus élevée entre sa CA d'origine et sa nouvelle CA après lui avoir ajouté une armure. La plupart des créatures ont un cuir naturellement épais qui confère un bonus d'armure à la CA. Si la créature porte une armure moins performante que son armure naturelle, elle se tourne vers le bonus à la CA de son armure naturelle. Une armure manufacturée, comme une cotte de mailles, et une armure naturelle, comme la carapace d'un insecte ou les écailles d'un dragon, ne se cumulent pas.

Par exemple, un sauvage ogre a normalement une classe d'armure de 19 (on imagine qu'il porte une sorte d'armure de peaux primitive). Son bonus d'armure effectif est de +5 (19 - 10 - 4 [Dex]). Lui donner une cotte de mailles améliore sa CA de 1, la portant à 20, puisque le bonus de l'armure est de +6, soit un point de plus que son bonus effectif.

Objets magiques : un monstre équipé d'objets magiques peut utiliser les pouvoirs que ceux-ci lui confèrent. *Bonus d'altération :* un monstre ne bénéficie des bonus d'altération aux jets d'attaque, aux défenses ou à la CA que s'il est supérieur à son seuil de magie, indiqué dans la table ci-dessous.

Le seuil de magie d'un monstre est une représentation abstraite de son équipement, de sa puissance et de son efficacité générale contre des PJ de son niveau. Si vous donnez à un monstre un objet magique qui lui confère un bonus aux jets d'attaque et aux jets de dégâts ou aux défenses, retirez le seuil de magie de ce bonus avant de l'appliquer. Par exemple, si vous donnez à ce sauvage ogre de niveau 8 une *massue magique* +2, n'ajoutez que +1 à ses jets d'attaque et ses jets de dégâts, puisque son seuil de magie est de +1.

SEUIL DE MAGIE DES MONSTRES

Niveau du monstre	Seuil de magie
1-5	+0
6-10	+1
11-15	+2
16-20	+3
21-25	+4
26-30	+5

Rappelez-vous que le profil d'un monstre est approprié à son niveau. Modifier ses valeurs d'attaque, de défense ou de dégâts revient donc à changer ce niveau (cf. ci-dessus). Résistez à la tentation d'offrir à tous vos monstres de meilleures armes et armures. Remettre à tous vos sauvages ogres des harnois et des *épées à deux mains* +3 peut vous paraître raisonnable, mais ils ont alors les mêmes valeurs d'attaque, de dégâts et de défense qu'un monstre de plus haut niveau, ce qui en fait des défis bien plus coriaces que d'autres brutes de niveau 8.

Si vous voulez confier à un monstre un équipement qui modifie ses valeurs d'attaque, de défense et de dégâts de

plus d'un point, envisagez de réaliser ces modifications en changeant son niveau. Par exemple, ces sauvages ogres en harnois maniant des *épées à deux mains* +3 ont une CA, des jets d'attaque et des jets de dégâts de trois points de plus que la normale. C'est proche de ce qu'aurait un monstre avec trois niveaux de plus (+3 à toutes les défenses, +3 aux jets d'attaque et +1 aux dégâts), alors vous pourriez aussi bien en faire des monstres de niveau 11 et leur donner les points de vie supplémentaire allant avec ces autres avantages.

Changement d'aspect

Les aventuriers explorent les ruines envahies par la jungle d'une ancienne cité maintenant hantée par les yuan-tis. Là, ils découvrent d'étranges humanoïdes arboricoles aux longs bras qui chevauchent des guêpes géantes. Qui sont ces êtres mystérieux ?

Cette technique est utile pour prendre les joueurs par surprise même s'ils connaissent le *Bestiaire Fantastique* par cœur. Utilisez le profil d'un monstre donné, mais changez complètement son aspect quand vous le décrivez aux joueurs. Vous pouvez aussi réaliser des changements mineurs dans ses pouvoirs, en modifiant un type de dégâts ou en changeant les détails d'une arme (des tentacules devenant une longue queue par exemple).

Archétypes

Un archétype est en quelque sorte une recette permettant de modifier un monstre. Chacun s'accompagne d'instructions visant à modifier points de vie et défenses, tout en ajoutant des pouvoirs et capacités. Vous n'avez qu'à choisir un monstre et un archétype, suivre les instructions et c'est prêt !

Cette section contient plus d'une douzaine d'archétypes permettant de personnaliser les monstres. Les **archétypes de fonction** adaptent un monstre à un dessein particulier dans l'aventure. Vous pouvez aussi ajouter un archétype de fonction à un PNJ (cf. *Créer des PNJ*, page 186, pour plus d'informations). Les **archétypes de classe** permettent quant à eux d'ajouter des aptitudes propres à une classe de personnage à un monstre.

Archétypes multiples : chacun de ces archétypes est censé fonctionner seul, transformant un monstre en adversaire d'élite. Cependant, vous pouvez transformer un monstre normal en monstre solo en lui ajoutant deux archétypes. Suivez les instructions de chaque archétype, l'un après l'autre, mais n'ajoutez le bonus aux points de vie que de l'un d'eux (à votre discrétion). Puis, doublez les points de vie totaux de la créature et portez le bonus aux jets de sauvegarde du monstre à +5.

Vous pouvez également promouvoir un monstre d'élite à solo en lui ajoutant un archétype, puis en doublant ses points de vie avant d'ajuster ses jets de sauvegarde comme ci-dessus.

Cette méthode est rapide et facile, mais elle comporte certains risques. Par exemple, les points de vie du monstre modifié peuvent être inférieurs à la moyenne d'un monstre solo de son rôle et de son niveau. Une fois les modifications effectuées, vérifiez le résultat en comparant les valeurs et les pouvoirs obtenus à ceux de monstres de puissance similaire.

ARCHÉTYPES DE FONCTION	ARCHÉTYPES DE CLASSE
Acolyte démoniaque	Guerrier
Adepte du givre	Magicien
Berserker sauvage	Maître de guerre
Champion des batailles	Paladin
Champion momie	Prêtre
Chevalier de la mort	Rôdeur
Démagogue	Sorcier
Dévastateur	Voleur
Fils des flammes	
Garde du corps	
Kaiser de l'ombre	
Liche	
Maître de la mort	
Seigneur momie	
Seigneur vampire	
Surgeon féerique	

Comment lire un archétype

Un archétype dresse la liste des changements à apporter au profil du monstre et lui confère de nouveaux pouvoirs et capacités. En général, si un archétype ne modifie pas une certaine valeur, cette entrée n'apparaît pas dans la liste.

Chaque archétype dévoile aussi les éventuels prérequis qu'un monstre doit remplir. Certains peuvent être ajoutés à n'importe quelle créature, tandis que d'autres ne fonctionnent qu'avec un type précis de monstre ou à certains échelons d'aventure.

Le monstre modifié conserve tous ses pouvoirs et capacités d'origine, à l'exception de ceux qui sont redondants ou contradictoires avec ceux que confère l'archétype.

Voici un exemple d'archétype, la liche.

Liche

Prérequis : niveau 11, Intelligence 13

Liche (mort-vivant) — **Artilleur ou contrôleur d'élite** — px d'élite

Sens vision dans le noir
Défenses CA +2 ; Vigueur +4 ; Volonté +4
Immunités maladies, poison
Résistances nécrotique 5 + 1/2 niveau
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution (contrôleur)
ou +6 par niveau + valeur de Constitution (artilleur)
Régénération 10. Si la liche subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant.

Pouvoirs

Aura nécromantique (nécrotique) aura 5
Toute créature vivante qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts nécrotiques.

Maître des sorts (mineure ; recharge ⁙ ⁞⁞)
La liche regagne l'usage d'un pouvoir de rencontre ayant déjà servi.

Maître nécrotique
La liche peut convertir n'importe quel pouvoir d'attaque en nécrotique. Changez le mot-clé d'énergie du pouvoir en nécrotique, ou ajoutez nécrotique à un pouvoir d'attaque qui n'inflige normalement pas de dégâts d'énergie.

Tous les archétypes commencent par un bref passage décrivant leur nature, suivi par un paragraphe expliquant à quels types de créatures ou de classes il s'applique.

Prérequis : cette entrée apparaît si le monstre doit remplir certains critères pour acquérir l'archétype, comme un type précis ou un niveau minimum.

Le reste des informations est présenté sous la forme d'un profil de monstre, pour simplifier son insertion au profil existant.

Rôle : le rôle de combat du monstre apparaît dans le coin supérieur droit de l'en-tête du profil.

Type et mot-clé : la partie gauche de la deuxième ligne de l'en-tête du profil donne cette information. Si un archétype ajoute un mot-clé au monstre, comme mort-vivant, c'est ici qu'il est indiqué. Le monstre conserve ses mots-clés précédents.

Sens : ajoutez ces capacités à l'entrée « Sens » du monstre.

Défenses : ajustez la CA et les autres défenses du monstre comme le décrit cette entrée.

Immunités/résistances/vulnérabilité : ajoutez ces entrées et valeurs. Si le monstre possède déjà une ou plusieurs de ses capacités, utilisez la valeur la plus favorable.

Jets de sauvegarde +2 : tous les monstres d'élite bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Points d'action 1 : tous les monstres d'élite ont 1 point d'action.

Points de vie : ajoutez le nombre de points de vie qui apparaît et correspond au nouveau rôle du monstre, sans oublier la valeur de Constitution.

Pouvoirs : ajoutez les pouvoirs indiqués au profil du monstre, en calculant les valeurs d'attaque et de dégâts. Le niveau d'un pouvoir d'attaque dépend généralement du niveau du monstre ; il est donné sous la forme « niveau + *n* » où « niveau » est le niveau du monstre et « *n* » un nombre à ajouter à cette valeur. Les dégâts sont ajustés par un modificateur de caractéristique, comme pour les pouvoirs d'attaque des personnages.

CAPACITÉS REDONDANTES OU CONTRADICTOIRES

Quand vous appliquez un archétype à un monstre, vous vous contentez d'ajouter les capacités et les pouvoirs de cet archétype à ceux que possède déjà la créature. Néanmoins, il arrive que ces nouveaux pouvoirs et capacités soient opposés ou identiques à ceux d'origine.

Dans ce cas, la règle de base veut que les valeurs numériques des capacités ne se cumulent pas (cf. *Bonus et malus*, page 275 du *Manuel des Joueurs* pour plus de détails). Le monstre conserve donc la valeur qui lui est la plus favorable.

Les points suivants concernent des situations particulières :

- Si un monstre est vulnérable à un certain type de dégâts et qu'il reçoit un archétype conférant une résistance ou une immunité à ce même type de dégâts, il conserve sa vulnérabilité. Par exemple, une créature ayant une vulnérabilité nécrotique 10 qui gagne une résistance nécrotique 10 grâce à un archétype subit maintenant les dégâts normaux de la part des attaques nécrotiques, ni plus ni moins. Cependant, si un effet la prive de sa résistance nécrotique, elle reste vulnérable aux dégâts nécrotiques.
- Si un archétype confère à un monstre un pouvoir de rencontre qu'il possède déjà, il peut alors l'utiliser deux fois par rencontre. Cependant, considérez-les comme distincts ; en effet, celui qui est conféré par l'archétype peut avoir une condition de recharge différente, par exemple.

ARCHÉTYPES DE FONCTION

Les archétypes de fonction adaptent un monstre ou un PNJ à un dessein particulier dans une aventure. Certains reflètent une catégorie de félons classiques, comme le maître de la mort qui commande aux armées de morts-vivants. D'autres aident un monstre à occuper une niche utile dans le cadre de la rencontre, comme le garde du corps qui retient le groupe pendant que son maître poursuit ses plans.

ACOLYTE DÉMONIAQUE

Cet archétype s'adresse aux prêtres sévères d'Orcus, chefs déments de sectes vouées à Démogorgon, berserkers sacrés de Baphomet et ouailles d'autres seigneurs démons. Un seigneur démon doit personnellement investir un acolyte de son pouvoir, faisant de lui un adversaire particulièrement dangereux.

Vous pouvez appliquer l'archétype « acolyte démoniaque » à n'importe quel humanoïde ou créature magique dans le but de représenter le clergé d'un culte démoniaque. Si vous modifiez un PNJ, cet archétype fonctionne mieux avec les classes de magicien, prêtre et sorcier. Les prêtres qui se sont détournés des dieux et qui ont cherché le pouvoir des démons sont des candidats idéaux pour de telles « bénédictions ».

Prérequis : humanoïde ou créature magique

Acolyte démoniaque — **Contrôleur d'élite (meneur)**
Humanoïde ou créature magique (démon) — px d'élite

Défenses CA +1 ; Vigueur +2 ; Volonté +2
Résistances 5 (choisir un type) au niveau 1, 10 (choisir deux types) au niveau 11, 15 (choisir trois types) au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution

Pouvoirs

Bouclier de majesté abyssale aura 5
Les alliés pris dans l'aura acquièrent les résistances de l'acolyte démoniaque.

Dévoreur d'âme (réaction immédiate, quand un allié situé dans un rayon de 5 cases de l'acolyte tombe à 0 point de vie ou moins)
L'acolyte démoniaque regagne un nombre de points de vie égal à la moitié de son niveau.

Puissance abyssale
L'acolyte démoniaque bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de dégâts de toutes ses attaques. Ce bonus passe à +4 au niveau 11 et à +6 au niveau 21.

ADEPTE DU GIVRE

Un adepte du givre est un champion du froid élémentaire, spécialement choisi pour son adhésion stricte au pouvoir de son maître. Les êtres élémentaires confèrent la puissance de la glace à ces serviteurs les plus fidèles, comme un prêtre totalement dévoué ou un combattant d'une habileté hors pair.

Vous pouvez appliquer l'archétype « adepte du givre » à n'importe quel humanoïde ou créature magique, pour représenter un monstre béni par le pouvoir du froid élémentaire. Si vous modifiez un PNJ, cet archétype fonctionne mieux avec les classes de magicien et de sorcier.

Prérequis : humanoïde ou créature magique

Adepte du givre	**Contrôleur d'élite**
Humanoïde ou créature magique (élémentaire)	px d'élite

Défenses CA +2 ; Vigueur +2
Résistances froid 5 au niveau 1, froid 10 au niveau 11, froid 15 au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Pouvoirs

Corps de glace
Toute créature qui touche l'adepte du givre avec une attaque de corps à corps est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Maître de la glace
L'adepte du givre peut convertir n'importe lequel de ses pouvoirs d'attaque en froid. Changez le mot-clé d'énergie du pouvoir par froid, ou ajoutez ce dernier à un pouvoir d'attaque qui n'inflige normalement pas de dégâts d'énergie.

Berserker sauvage

Un berserker sauvage est un champion du combat, brutal et violent. Il n'a pas besoin d'alliés pour vaincre, mais puise dans ses propres forces et son incroyable endurance.

Vous pouvez appliquer l'archétype « berserker sauvage » à n'importe quelle créature humanoïde. Il est idéal pour créer un félon basé sur une race humanoïde maléfique, comme un chef de guerre orque, un chef géant des collines ou le champion d'une tribu d'hommes-lézards. Si vous modifiez un PNJ, cet archétype fonctionne mieux avec les classes de guerrier et de paladin.

Prérequis : humanoïde

Berserker sauvage	**Brute d'élite (meneur)**
Humanoïde	px d'élite

Défenses Vigueur +4
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +10 par niveau + valeur de Constitution
Régénération 5 au niveau 1, 10 au niveau 10, 15 au niveau 21
Pouvoirs

Furie meurtrière
Le berserker sauvage gagne 1 point d'action lorsqu'il réduit un adversaire à 0 point de vie (ou moins) pour la première fois au cours d'une rencontre.

Rebuffade sauvage (réaction immédiate, quand il est touché par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Le berserker sauvage effectue une attaque de base de corps à corps.

Champion des batailles

Le champion des batailles est un monstre humanoïde plus costaud que la moyenne venu d'une nation ou d'une tribu civilisée, comme un roi gobelin, un duelliste drow ou le commandant d'une garnison de nains. C'est non seulement un combattant aguerri, mais aussi un point de ralliement pour ses alliés sur le champ de bataille.

Vous pouvez appliquer l'archétype « champion des batailles » à n'importe quel monstre humanoïde. Si vous modifiez un PNJ, cet archétype fonctionne mieux avec les classes de guerrier, maître de guerre et paladin.

Prérequis : humanoïde

Champion des batailles	**Soldat d'élite (meneur)**
Humanoïde	px d'élite

Défenses CA +2 ; Vigueur +2
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Pouvoirs

Assaut mobilisateur
Quand il réussit un coup critique, le champion des batailles et tous ses alliés situés dans un rayon de 5 cases regagnent un nombre de points de vie égal à la moitié du niveau du champion des batailles.

Don pour la bataille
Le champion des batailles peut réussir des coups critiques sur des jets d'attaque naturels de 19 ou 20.

Tactique du seigneur des batailles
Le champion des batailles et ses alliés infligent 1d6 dégâts supplémentaires contre les ennemis que le champion des batailles prend en tenaille. Augmentation des dégâts supplémentaires à 2d6 au niveau 11 et à 3d6 au niveau 21.

Champion momie

Un champion momie est le résultat d'un noir rituel censé prolonger l'existence d'une créature au-delà de sa vie mortelle ou la ramener à la vie. Ces rituels sont généralement réservés à des combattants et des champions religieux importants, mais ils peuvent aussi être une malédiction pour une âme infortunée.



Vous pouvez appliquer l'archétype « champion momie » à n'importe quelle créature humanoïde, surtout si elle joue un rôle de brute ou de meneur.

Ce monstre a une forte connotation divine, si bien que les PNJ ayant cet archétype sont souvent des guerriers, paladins ou prêtres au service d'un dieu.

Prérequis : humanoïde, niveau 11

Champion momie	**Brute d'élite (meneur)**
Humanoïde (mort-vivant)	px d'élite

Sens vision dans le noir
Défenses CA +2 ; Vigueur +2 ; Volonté +4
Immunités maladies, poison
Résistances nécrotique 10 au niveau 11, nécrotique 15 au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +10 par niveau + valeur de Constitution
Régénération 10. Si le champion momie subit des dégâts de feu, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant.

Pouvoirs

⊕ **Coup putréfiant** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Niveau + 5 contre CA ; 2d8 + modificateur de Force dégâts nécrotiques, et la cible contracte la putréfaction de momie (cf. page 49). Le niveau de putréfaction de momie est égal au niveau du champion momie.

Désespoir (terreur) aura 5
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque contre un champion momie.

Chevalier de la mort

Les chevaliers de la mort sont de puissants combattants qui ont reçu la non-vie éternelle, soit comme punition pour une grave trahison, soit comme récompense pour une vie entière passée au service d'un noir maître. L'âme d'un chevalier de la mort est liée à son arme, ajoutant des dégâts nécrotiques à son habileté martiale. Les chevaliers de la mort font de bons meneurs pour les groupes de morts-vivants.

Vous pouvez appliquer l'archétype « chevalier de la mort » à n'importe quel monstre. La plupart des chevaliers de la mort sont à l'origine des PNJ protecteurs, comme des guerriers ou des paladins. Cependant, des monstres jouant un rôle de soldat peuvent faire des chevaliers de la mort efficaces. C'est le cas par exemple des géants du feu, des githyankis et des abominations yuan-tis.

Prérequis : niveau 11

Chevalier de la mort	**Soldat d'élite (meneur)**
(mort-vivant)	px d'élite

Sens vision dans le noir
Défenses CA +2 ; Vigueur +4 ; Volonté +2
Immunités maladies, poison
Résistances nécrotique 10 au niveau 11, nécrotique 15 au niveau 21
Vulnérabilités radiant 10
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution

Pouvoirs

Arme spirituelle ✦ arme, nécrotique
Lorsqu'il attaque avec son arme de corps à corps, le chevalier de la mort inflige 5 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible.

↼ **Flammes impies** (simple ; recharge ⁙ ⁞⁞) ✦ **feu, nécrotique**
Explosion de proximité 2 ; niveau + 2 contre Réflexes ; 6d8 + modificateur de Constitution dégâts de feu et nécrotiques aux créatures vivantes ; les morts-vivants pris dans l'explosion (y compris le chevalier de la mort) infligent 2d6 dégâts de feu supplémentaires avec les attaques de corps à corps jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du champion de la mort.

Maréchal des morts-vivants
Aura 10 ; les alliés morts-vivants de niveau inférieur pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.

Démagogue

Cet archétype correspond à un félon ayant une incroyable présence, qui désire manipuler et utiliser autrui. Ses servants sont des fanatiques dévoués à la cause, quel qu'en soit le prix, la mort ou pire.

Vous pouvez appliquer l'archétype « démagogue » à n'importe quel humanoïde ou créature magique pour représenter le chef d'une organisation ou d'un groupe maléfique. Il convient à tout PNJ ou monstre dirigeant et utilisant ses semblables.

Prérequis : humanoïde ou créature magique

Démagogue	**Contrôleur d'élite (meneur)**
Humanoïde ou créature magique	px d'élite

Défenses Vigueur +2 ; Volonté +4 ; +4 à toutes les défenses contre les effets de charme et de terreur
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution

Pouvoirs

Défense de la foule
Le démagogue bénéficie d'un bonus de +1 à toutes les défenses pour chaque allié qui lui est adjacent.

Fanatisme face à la mort aura 5
Les alliés (autre que les sbires) d'un niveau inférieur pris dans l'aura restent en vie lorsqu'ils tombent à 0 point de vie (ou moins). Une créature affectée meurt à la fin de son tour de jeu suivant si elle est encore à 0 point de vie (ou moins).

Fuite habile (mouvement ; recharge ⁙ ⁞⁞)
Le démagogue se déplace jusqu'à deux fois sa VD. Il ne peut se déplacer que dans les cases qui l'éloignent de ses ennemis. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Arme spirituelle

Le procédé de transformation en chevalier de la mort requiert que son lanceur lie son essence immortelle à l'arme utilisée dans le rituel. Si cette arme spirituelle est brisée ou détruite, le chevalier de la mort peut la remettre dans un état parfait en la touchant, au prix d'une action mineure.

Un chevalier de la mort est hébété et affaibli tant qu'il n'a pas son arme spirituelle en sa possession. Toute autre créature que le chevalier de la mort est hébétée et affaiblie tant qu'elle porte l'arme spirituelle.

L'arme spirituelle perd ses propriétés d'arme spirituelle lorsque le chevalier de la mort est détruit.

Dévastateur

Le dévastateur est un expert en magie de bataille. Il excelle à la projection d'un feu nourri de sorts destructeurs balayant ses ennemis sur place.

Vous pouvez appliquer l'archétype « dévastateur » à n'importe quelle créature humanoïde pour représenter un lanceur de sorts entraîné à la guerre. Si vous modifiez un PNJ, cet archétype fonctionne mieux avec les classes de magicien, prêtre et sorcier.

Prérequis : humanoïde

Dévastateur	**Artilleur d'élite**
Humanoïde	px d'élite

Défenses CA +2 ; Réflexes +2
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +6 par niveau + valeur de Constitution
Pouvoirs

Façonneur de sorts
Quand le dévastateur utilise un pouvoir d'attaque de zone ou une explosion de proximité, il peut choisir jusqu'à deux alliés situés dans l'aire d'effet du pouvoir. Ceux-ci ne sont pas visés par le pouvoir.

Pouvoir infini (mineure ; recharge ⚅)
Le dévastateur regagne l'usage d'un pouvoir de rencontre ayant déjà servi.

Fils des flammes

Un fils des flammes est un champion du feu élémentaire, spécialement choisi pour sa dévotion à la flamme qui consume tout. Les êtres élémentaires confèrent la puissance du feu aux serviteurs les plus fidèles.

Vous pouvez appliquer l'archétype « fils des flammes » à n'importe quel humanoïde ou créature magique, pour représenter un monstre imprégné par le pouvoir du feu élémentaire. Si vous modifiez un PNJ, cet archétype fonctionne mieux avec les classes de magicien et de sorcier.

Prérequis : humanoïde ou créature magique

Fils des flammes	**Contrôleur d'élite**
Humanoïde ou créature magique (élémentaire)	px d'élite

Défenses CA +1 ; Vigueur +2 ; Réflexes +2
Résistances feu 5 au niveau 1, feu 10 au niveau 11, feu 15 au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Pouvoirs

Corps de flammes
Toute créature qui touche le fils des flammes avec une attaque de corps à corps subit des dégâts de feu égaux à 2 + la moitié du niveau du fil des flammes.

Maître du feu
Le fils des flammes peut convertir n'importe lequel de ses pouvoirs d'attaque en feu. Changez le mot-clé d'énergie du pouvoir en feu, ou ajoutez énergie du feu à un pouvoir d'attaque qui n'inflige normalement pas de dégâts d'énergie.

Garde du corps

Les félons dénichent toujours des pigeons sans cervelle pour exécuter leurs plans. Mais ils ont aussi besoin d'assistants compétents et capables. Le garde du corps est l'un des servants les plus importants qu'un félon puisse avoir, un combattant au corps à corps fanatique et prêt à donner sa vie pour protéger son maître.

Vous pouvez appliquer l'archétype « garde du corps » à n'importe quelle créature humanoïde. Si vous modifiez un PNJ, cet archétype fonctionne mieux avec les classes de guerrier, paladin et rôdeur.

Prérequis : humanoïde

Garde du corps	**Soldat d'élite**
Humanoïde	px d'élite

Défenses CA +2 ; Vigueur +2 ; Réflexes +1 ; Volonté +1
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Pouvoirs

Porteur de bouclier
Les alliés adjacents au garde du corps bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA.

Présence indomptable
Chaque fois qu'un garde du corps attaque un ennemi, que son attaque touche ou rate, il marque cette cible. La marque dure jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Quand une victime est marquée, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque si l'attaque ne comprend pas le garde du corps parmi ses cibles. Une créature ne peut être sujette qu'à une seule marque à la fois. Une nouvelle marque remplace une marque déjà en place.
De plus, quand un ennemi marqué et adjacent au garde du corps se décale ou effectue une attaque qui ne comprend pas le garde du corps, ce dernier a droit à une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi au prix d'une interruption immédiate.



CHRIS STEVENS AND ESPEN GRUNDETJERN

Kaiser de l'ombre

La Gisombre offre ses pouvoirs à tous ceux qui sont prêts à se plonger dans des savoirs interdits et de noirs rituels. Le kaiser de l'ombre canalise l'essence du plan dans son corps et dans son âme, provoquant une transformation radicale de ses capacités et de son aspect. Il a la peau gris clair, des cheveux noirs de jais et des yeux sans pupilles. Enfin, une aura obscure l'entoure d'ombre, lui donnant un air sinistre.

Vous pouvez appliquer l'archétype « kaiser de l'ombre » à n'importe quelle créature humanoïde, pour représenter un assassin ou un criminel ayant conclu un accord avec les pouvoirs de la Gisombre. Les gobelins, drows, shadar-kai et les monstres se fiant à la discrétion sont de bons choix pour cet archétype. Si vous modifiez un PNJ, cet archétype fonctionne mieux avec les classes de sorcier et de voleur.

Prérequis : humanoïde

Kaiser de l'ombre — **Chasseur d'élite**
Humanoïde (ombreux) — px d'élite

Sens vision dans le noir
Défenses CA +2 ; Réflexes +2 ; Volonté +2
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +6 par niveau + valeur de Constitution
Pouvoirs

Chape d'obscurité (mineure ; rencontre)
Explosion de proximité 1 ; ce pouvoir crée un nuage d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du kaiser de l'ombre. Ce nuage bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception du kaiser de l'ombre. Toute créature (à l'exception du kaiser de l'ombre) située dans le nuage est aveuglée jusqu'à ce qu'elle en sorte.

Manteau d'ombres (mineure ; rencontre)
Le kaiser de l'ombre est invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Monstres, pouvoirs et bonus à l'attaque

Lorsque vous appliquez un archétype de classe à un monstre, vous pouvez déterminer son bonus à l'attaque de deux façons. Utilisez celle qui donne le meilleur résultat, pour que vos félons aient une chance raisonnable de réussir leurs attaques.

La méthode la plus simple consiste à calculer le bonus à l'attaque en utilisant le niveau de la créature, son équipement (le cas échéant) et ses valeurs de caractéristique, comme vous le feriez pour un PJ. Cependant, ce résultat peut être moins élevé que le bonus à l'attaque envisagé pour le rôle et le niveau du monstre. Dans ce cas, calculez la valeur pour son rôle et son niveau et utilisez-la si elle est plus élevée. Pour faire cette comparaison, considérez le rôle fournit par l'archétype de classe, plutôt que le rôle original du monstre.

Faites appel à votre bon sens pour voir si la valeur est appropriée, mais gardez à l'esprit qu'un monstre doté d'un bonus à l'attaque moins élevé que prévu a peu de chances de constituer un véritable danger.

Liche

Les liches sont des comploteurs arcaniques maléfiques qui empruntent le chemin de la non-vie pour atteindre l'immortalité. Ils sont froids, manipulateurs et perpétuellement avides de puissance, de connaissances perdues et des plus terribles des secrets arcaniques.

Certaines liches connaissent un rituel qui leur assure de survivre à leur destruction en liant leur essence à un phylactère. Quand une liche ayant accompli ce rituel tombe à 0 point de vie (ou moins), son corps et ses possessions tombent en poussière, mais elle n'est pas détruite. Elle réapparaît (ainsi que toutes ses possessions) 1d10 jours plus tard à 1 case de son phylactère, à moins qu'il ait été découvert et détruit.

Vous pouvez appliquer l'archétype « liche » à n'importe quelle créature intelligente de niveau 11 ou plus. Il convient particulièrement aux PNJ arcaniques, comme les magiciens et les sorciers, ou aux monstres ayant des pouvoirs arcaniques, comme les tyrannœils et les oni. D'autres créatures très intelligentes peuvent également devenir des liches ; par exemple, les flagelleurs mentaux, qui usent de pouvoirs psioniques.

Prérequis : niveau 11, Intelligence 13

Liche — **Artilleur ou contrôleur d'élite**
(mort-vivant) — px d'élite

Sens vision dans le noir
Défenses CA +2 ; Vigueur +4 ; Volonté +4
Immunités maladies, poison
Résistances nécrotique 5 + 1/2 niveau
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution (contrôleur)
ou +6 par niveau + valeur de Constitution (artilleur)
Régénération 10. Si la liche subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant.
Pouvoirs

Aura nécromantique (nécrotique) aura 5
Toute créature vivante qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts nécrotiques.

Maître des sorts (mineure ; recharge ⚄ ⚅)
La liche regagne l'usage d'un pouvoir de rencontre ayant déjà servi.

Maître nécrotique
La liche peut convertir n'importe quel pouvoir d'attaque en nécrotique. Changez le mot-clé d'énergie du pouvoir en nécrotique, ou ajoutez nécrotique à un pouvoir d'attaque qui n'inflige normalement pas de dégâts d'énergie.

Maître de la mort

Un maître de la mort détient le summum du pouvoir nécromantique. Il peut relever des créatures de leur tombe pour le servir en tant que morts-vivants et châtier ses ennemis avec une magie néfaste qui absorbe leur vie pour son propre usage.

Vous pouvez appliquer l'archétype « maître de la mort » à n'importe quel humanoïde, généralement un prêtre, magicien ou sorcier. Il incarne un lanceur de sorts qui s'est penché sur les secrets de la nécromancie et qui les utilise pour créer et contrôler les morts-vivants.

Un maître de la mort est toujours accompagné par quatre sbires morts-vivants d'un niveau égal ou inférieur au sien.

Prérequis : humanoïde

Maître de la mort	**Contrôleur d'élite (meneur)**
Humanoïde (ombre)	px d'élite

Défenses CA +2 ; Vigueur +2 ; Volonté +2
Résistances nécrotique 5 au niveau 1 ; nécrotique 10 au niveau 11, nécrotique 15 au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution

Pouvoirs

Appel de la tombe (simple ; rencontre)
Distance 10 ; quatre sbires morts-vivants d'un niveau égal ou inférieur à celui du maître de la mort apparaissent dans un espace inoccupé situé à portée. Le tour de jeu de ces sbires morts-vivants a lieu juste après celui du maître de la mort.

Suaire mortuaire (nécrotique) aura 5
Tous les morts-vivants situés dans un rayon de 5 cases du maître de la mort perdent toute vulnérabilité aux dégâts radiants.

Seigneur momie

Un seigneur momie est le résultat d'un noir rituel censé prolonger l'existence d'une créature au-delà de sa vie mortelle ou la ramener à la vie. Ces rituels sont généralement réservés à des chefs religieux importants, mais ils peuvent aussi être de vraies malédictions pour des âmes infortunées.

Vous pouvez appliquer l'archétype « seigneur momie » à n'importe quelle créature humanoïde, surtout si elle joue un rôle de contrôleur ou de meneur. Ce monstre a une forte connotation divine, si bien que les PNJ qui ont cet archétype sont souvent des prêtres. Une prêtresse drow, un devin répugnard, un fouet kuo-toa ou un yuan-ti maléficié disciple de Zéhir font tous de bons candidats pour l'archétype de seigneur momie.

Prérequis : humanoïde, niveau 11

Seigneur momie	**Contrôleur d'élite (meneur)**
Humanoïde (mort-vivant)	px d'élite

Sens vision dans le noir
Défenses AC +2 ; Vigueur +2 ; Volonté +4
Immunités maladies, poison
Résistances nécrotique 10 au niveau 11, nécrotique 15 au niveau 21
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Régénération 10. Si le champion momie subit des dégâts de feu, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant.

Pouvoirs

Désespoir (terreur) aura 5
Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque contre le seigneur momie.

Malédiction de la momie (quand le seigneur momie tombe à 0 pv ou moins)
Explosion de proximité 10 ; niveau + 2 contre Volonté ; tous les ennemis pris dans l'explosion contractent la putréfaction de momie (cf. page 49). Le niveau de putréfaction de momie est égal au niveau du seigneur momie.

Seigneur vampire

Les seigneurs vampires sont des morts-vivants aussi puissants que dangereux. Certains sont d'anciens vampiriens libérés par la mort de leur créateur, d'autres sont des mortels ayant choisi de recevoir le « présent » de l'immortalité vampirique. Ils peuvent créer des armées de vampiriens sous leur domination ou transmettre leurs pouvoirs à des mortels de leur choix.

Vous pouvez appliquer l'archétype « seigneur vampire » à n'importe quelle créature humanoïde de niveau 11 ou plus. Les seigneurs vampires gardent l'apparence qu'ils avaient de leur vivant, bien qu'ils soient plus pâles et que leurs canines soient légèrement plus saillantes. Ils sont totalement maléfiques.

Prérequis : humanoïde, niveau 11

Seigneur vampire	**Contrôleur ou franc-tireur d'élite**
Humanoïde (mort-vivant)	px d'élite

Sens vision dans le noir
Défenses CA +2 ; Vigueur +2 ; Réflexes +2 ; Volonté +2
Immunités maladies, poison
Résistances nécrotique 5 au niveau 1, nécrotique 10 au niveau 11, nécrotique 15 au niveau 21
Vulnérabilité radiant 10
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Régénération 10 (la régénération ne fonctionne pas quand le seigneur vampire est exposé à la lumière directe du soleil)



III MOYER

Pouvoirs

† Absorption de sang (simple ; rencontre ; se recharge quand une créature adjacente est en péril) ✦ **guérison**
Avantage de combat nécessaire ; niveau + 2 contre Vigueur ; 2d12 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule), et le seigneur vampire regagne un nombre de points de vie égal au quart de son total normal.

Forme de brume (simple ; rencontre) ✦ **métamorphose**
Le seigneur vampire devient immatériel et gagne une VD en vol 12, mais ne peut plus effectuer d'attaques. Il peut rester sous forme de brume jusqu'à 1 heure ou mettre un terme à l'effet au prix d'une action mineure.

↗ Regard dominateur (mineure ; recharge ⚅) ✦ **charme**
Distance 5 ; niveau + 2 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule, avec un malus de -2 au jet de sauvegarde). *Effet secondaire* : la cible est hébétée (sauvegarde annule). Le seigneur vampire ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.

Surgeon féerique

Les surgeons féeriques sont des incarnations de Féerie. Ils ont été subtilement transformés par la magie puissante et incontrôlée de ce plan. Certains d'entre eux ont été longuement exposés à une grande magie féerique. D'autres sont les favoris de seigneurs fées, qui leur ont conféré des dons spéciaux en échange de leurs services et de leur fidélité.

Vous pouvez appliquer l'archétype « surgeon féerique » à n'importe quelle bête ou créature humanoïde, représentant là un être imprégné du pouvoir mystique des fées.

Prérequis : bête ou humanoïde

Surgeon féerique	**Franc-tireur d'élite**
Bête ou humanoïde (fée)	px d'élite

Défenses CA +1 ; Réflexes +2 ; Volonté +2
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution

Pouvoirs

↗ Appel de la nature (simple ; recharge ⚅)
Distance 10 ; niveau + 2 contre Volonté ; la cible est tirée de 5 cases et hébétée (sauvegarde annule).

† Beauté indéniable (interruption immédiate, quand le surgeon féerique est visé par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Niveau + 2 contre Volonté contre l'attaquant ; l'attaquant doit viser une créature différente ou mettre un terme à son attaque.

Passage dans la brume (mouvement ; rencontre)
Le surgeon féerique se téléporte jusqu'à 3 cases.

Archétypes de classe

Les archétypes de classe vous permettent d'ajouter des aptitudes d'une classe de personnage à un monstre. Les huit archétypes suivants représentent toutes les classes du *Manuel du Joueur*.

Ajouter une classe à un monstre existant revient simplement à lui superposer l'archétype correspondant. Si vous souhaitez faire évoluer le monstre dans une classe, augmentez d'abord son niveau comme expliqué page 174, puis ajoutez l'archétype de classe correspondant.

Cette méthode fonctionne mieux avec les profils de monstres existants. Utilisez les règles de création de nouveaux monstres (cf. page 184) si vous ajoutez des niveaux de classe à une créature que vous avez conçue.

Si l'effet d'une aptitude ou d'un pouvoir de classe dépend du niveau, comme le *mot de guérison* du prêtre, utilisez le niveau du monstre. Comme d'habitude, le monstre conserve ses propres capacités et pouvoirs, à moins qu'ils soient contradictoires ou redondants avec ceux de l'archétype.

Choisir des pouvoirs de classe

Le cœur de l'application d'un archétype de classe est le choix des pouvoirs convenant au monstre. Pour un monstre d'échelon héroïque, choisissez un pouvoir de cette liste pour chaque catégorie : pouvoirs d'attaque (à volonté, de rencontre et quotidien) et pouvoirs utilitaires. Pour les monstres des échelons supérieurs, choisissez des pouvoirs supplémentaires, comme indiqué ci-dessous.

- **Pouvoirs à volonté :** choisissez-en un.
- **Pouvoirs de rencontre :** choisissez-en un d'un niveau égal ou inférieur à celui du monstre. Pour un monstre de niveau 11 ou plus, choisissez-en un de plus. Ces deux pouvoirs doivent être de différents niveaux.
- **Pouvoirs quotidiens :** choisissez-en un d'un niveau égal ou inférieur à celui du monstre. Pour un monstre de niveau 21 ou plus, choisissez-en un de plus. Ces deux pouvoirs doivent être de différents niveaux.
- **Pouvoirs utilitaires :** Choisissez-en un d'un niveau égal ou inférieur à celui du monstre. Pour un monstre de niveau 11 ou plus, choisissez-en un de plus. Pour un monstre de niveau 21 ou plus, choisissez-en un troisième. Les pouvoirs doivent tous être de différents niveaux.

Comment lire un archétype de classe

Les archétypes de classe suivent globalement le même format que les archétypes de fonction. Les catégories qui n'apparaissent que dans les archétypes de classe sont expliquées ci-dessous.

Source de pouvoir : cette information interagit parfois avec d'autres règles du jeu (cf. page 54 du *Manuel des Joueurs* pour plus d'informations).

Compétences : si le monstre a déjà une formation dans une compétence que lui confère l'archétype, il ne peut pas choisir une autre compétence à la place.

Aptitudes de classe : référez-vous aux entrées correspondantes du *Manuel des Joueurs* pour avoir la description de ces aptitudes de classe.

Focaliseur : si un archétype de classe permet à une créature d'utiliser un ou plusieurs focaliseurs, cette information apparaît ici.

Maniement des armes/port des armures : si le monstre utilise déjà les types d'armes ou d'armure que confère l'archétype, il ne peut pas en choisir d'autres à la place.

Guerrier

Source de pouvoir : martiale.

Guerrier	Soldat d'élite

Défenses Vigueur +2
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples de corps à corps, armes simples à distance, armes de guerre de corps à corps, armes de guerre à distance
Port des armures étoffe, cuir, peau, mailles, écailles ; bouclier léger, bouclier lourd
Formations de compétences deux compétences de la liste de classe du guerrier
Aptitudes de classe catégorie d'armes favorite, défi en combat, supériorité au combat

Magicien

Source de pouvoir : arcanique.

Magicien	Artilleur d'élite

Défenses Volonté +2
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +6 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes bâton, dague
Port des armures étoffe
Formations de compétences Arcanes, plus une autre compétence de la liste de classe du magicien
Aptitudes de classe grimoire, magie rituelle, maîtrise de focaliseur arcanique, tours de magie
Focaliseurs baguettes, bâtons, orbes

Maître de guerre

Source de pouvoir : martiale.

Maître de guerre	Soldat d'élite (meneur)

Défenses Vigueur +1, Volonté +1
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples de corps à corps, armes simples à distance, armes de guerre de corps à corps
Port des armures étoffe, cuir, peau, mailles ; bouclier léger
Formations de compétences deux compétences de la liste de classe du maître de guerre
Aptitudes de classe autorité naturelle, chef de troupe, *parole inspiratrice*

Paladin

Source de pouvoir : divine.

Paladin	Soldat d'élite

Défenses Vigueur +1, Réflexes +1, Volonté +1
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples de corps à corps, armes simples à distance, armes de guerre de corps à corps
Port des armures étoffe, cuir, peau, mailles, écailles, harnois ; bouclier léger, bouclier lourd
Formations de compétences Religion, plus une autre compétence de la liste de classe du paladin
Aptitudes de classe conduit divin, *défi divin*, *imposition des mains*
Focaliseur symbole sacré

Prêtre

Source de pouvoir : divine.

Prêtre	Contrôleur d'élite (meneur)

Défenses Volonté +2
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples de corps à corps, armes simples à distance
Port des armures étoffe, cuir, peau, mailles
Formations de compétences Religion, plus une autre compétence issue de la liste de classe du prêtre
Aptitudes de classe conduit divin, *mot de guérison*, savoir de soigneur
Focaliseur symbole sacré

Rôdeur

Source de pouvoir : martiale.

Rôdeur	Franc-tireur d'élite

Défenses Vigueur +1, Réflexes +1
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples de corps à corps, armes simples à distance, armes de guerre de corps à corps, armes de guerre à distance
Port des armures étoffe, cuir, peau
Formations de compétences Exploration ou Nature (au choix), plus une autre compétence de la liste de classe du rôdeur
Aptitudes de classe style de combat, tir de proximité, traque

Sorcier

Source de pouvoir : arcanique.

Sorcier	Franc-tireur d'élite

Défenses Réflexes +1, Volonté +1
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples de corps à corps, armes simples à distance
Port des armures étoffe, cuir
Formations de compétences deux compétences de la liste de classe du sorcier
Aptitudes de classe *décharge occulte*, envoûtement, pacte occulte, tir de proximité
Focaliseurs baguettes, sceptres

Voleur

Source de pouvoir : martiale.

Voleur	Franc-tireur d'élite

Défenses Réflexes +2
Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes arbalète de poing, dague, épée courte, fronde, shuriken
Port des armures étoffe, cuir
Formation de compétences Larcin, plus une autre compétence de la liste de classe du voleur
Aptitudes de classe armes du voleur, attaque sournoise, frappe de la mante, tactique du roublard

CRÉER DES MONSTRES

Entre les créatures décrites dans le *Bestiaire Fantastique* (et de futurs ouvrages) et les règles de personnalisation des monstres (cf. page 174), vous devriez avoir de quoi combler tous vos besoins en monstres. Néanmoins, si vous voulez créer vos propres monstres, lisez attentivement les recommandations suivantes.

ÉTAPES DE CONCEPTION DES MONSTRES

Le respect de ces étapes ne vous livrera pas un monstre finalisé, mais une bonne esquisse.

1. Choisissez le niveau : le niveau du monstre détermine ses valeurs-clés, dont ses défenses, ses bonus à l'attaque et ses points de vie.

2. Choisissez un rôle : le rôle d'un monstre définit le genre de pouvoirs qu'il utilise en combat. Le Chapitre 4 décrit les rôles des monstres en détails et la table de profil des monstres selon leur rôle montre comment le rôle d'un monstre influe sur ses valeurs et les pouvoirs que vous lui donnez.

3. Déterminez les valeurs de caractéristique : mieux vaut réfléchir aux caractéristiques deux par deux, chaque paire correspondant à l'une des trois défenses (Vigueur, Réflexes et Volonté). Les valeurs de caractéristique aident également à déterminer les bonus à l'attaque, les tests de compétence et de caractéristique, et la classe d'armure du monstre.

En moyenne, la plus haute valeur de caractéristique d'une paire est égale à 13 + la moitié du niveau du monstre. Par exemple, la valeur moyenne d'un monstre de niveau 8 s'élève à 17 (c'est-à-dire 13 + 4). Cependant, fixez la caractéristique associée à l'attaque principale du monstre 3 points au-dessus, soit 16 + la moitié de son niveau. Un monstre de niveau 8 qui s'appuie sur les attaques de corps à corps devrait avoir une Force de 20.

4. Déterminez les points de vie : le niveau et le rôle déterminent les points de vie. Comme les PJ, le monstre gagne un nombre fixe de points de vie à chaque niveau. Utilisez la table de profil des monstres selon leur rôle pour calculer les points de vie.

5. Calculez la classe d'armure : la classe d'armure d'un monstre dépend de son niveau et de son rôle. La CA moyenne est égale à 14 + le niveau du monstre, mais certains rôles modifient cette valeur, comme indiqué sur la table.

6. Calculez les autres défenses : le niveau d'un monstre détermine ses défenses. Une défense associée à une valeur de caractéristique moyenne est égale à 12 + le niveau du monstre. Pour chaque tranche de 2 points de variation, ajustez la défense de +1 (si elle est plus élevée) ou de -1 (si elle est plus basse).

7. Choisissez les pouvoirs : la partie la plus complexe de la création de monstre est la conception de ses pouvoirs. Puisez votre inspiration dans les pouvoirs des créatures du *Bestiaire Fantastique*. Ce livre a une liste de monstres par niveau et par rôle, qui vous permettra de trouver rapidement d'autres créatures similaires à la vôtre. Puis, reprenez des pouvoirs qui semblent convenir, en les modifiant selon vos besoins, ou créez-en qui ont des effets similaires.

Chaque monstre doit avoir une attaque de base, qui peut être de corps à corps ou à distance, utilisable à volonté, mais certains types de monstres en ont une seconde. Ensuite ajoutez un pouvoir de rencontre ou un pouvoir rechargeable par échelon (un à l'échelon héroïque, deux à l'échelon parangonique, trois à l'échelon épique).

8. Calculez le bonus à l'attaque : le bonus à l'attaque du monstre varie en fonction de son niveau et de son rôle. Les pouvoirs qui visent la CA ont généralement un bonus à l'attaque plus élevé que ceux qui visent d'autres défenses.

9. Fixez les dégâts des attaques : utilisez la table de dégâts selon le niveau pour fixer les dégâts des attaques du monstre. La plupart des attaques à volonté doivent utiliser les dégâts normaux intermédiaires de la table. Pour les attaques contre plusieurs cibles, les attaques de corps à corps des artilleurs et les attaques de contrôleurs qui ont également des effets de contrôle, utilisez la colonne des dégâts normaux inférieurs. Pour les attaques peu précises (y compris les attaques de brutes) et les attaques infligeant de lourds dégâts des chasseurs, utilisez la colonne des dégâts normaux supérieurs. Utiliser les colonnes de dégâts limités pour les pouvoirs que le monstre ne peut utiliser qu'une ou deux fois dans un combat ; des pouvoirs accompagnés d'une recharge de rencontre ou des jets de recharge.

10. Détails supplémentaires : la conception d'un monstre ne s'arrête pas à l'aspect mathématique. Pour finir votre création, vous devez encore réfléchir à son apparence, à son comportement et à ses tactiques.

MONSTRES D'ÉLITE ET SOLOS

Les monstres d'élite et solos sont les ennemis les plus costauds que les PJ puissent affronter. Le Chapitre 4 expose plus en détails ces modificateurs de rôles. Ils font de parfaits félons, les vedettes d'une campagne, ou d'intimidants monstres de fin de donjon.

PROFIL DES MONSTRES SELON LEUR RÔLE

	Artilleur	Brute	Chasseur	Contrôleur	Franc-tireur	Soldat
Bonus à l'Initiative	-	-	+4	-	+2	+2
Points de vie	6 + Con + (niveau x 6)	10 + Con + (niveau x 10)	6 + Con + (niveau x 6)	8 + Con + (niveau x 8)	8 + Con + (niveau x 8)	8 + Con + (niveau x 8)
CA	Niveau +12	Niveau +12	Niveau +14	Niveau +14	Niveau +14	Niveau +16
Autres défenses	Niveau +12	Niveau +12	Niveau +12	Niveau +12	Niveau +12	Niveau +12
Attaque contre CA*	Niveau + 7	Niveau + 3	Niveau + 5	Niveau + 5	Niveau + 5	Niveau + 7
Attaque contre autres défenses*	Niveau + 5	Niveau + 1	Niveau + 3	Niveau + 4	Niveau + 3	Niveau + 5

* Réduisez le bonus à l'attaque de 2 pour les pouvoirs affectant plusieurs créatures.

DÉGÂTS SELON LE NIVEAU

Niveau	Dégâts normaux Inférieurs	Intermédiaires	Supérieurs
1-3	1d6 + 3	1d10 + 3	2d6 + 3
4-6	1d6 + 4	1d10 + 4	2d8 + 4
7-9	1d8 + 5	2d6 + 5	2d8 + 5
10-12	1d8 + 5	2d6 + 5	3d6 + 5
13-15	1d10 + 6	2d8 + 6	3d6 + 6
16-18	1d10 + 7	2d8 + 7	3d8 + 7
19-21	2d6 + 7	3d6 + 8	3d8 + 7
22-24	2d6 + 8	3d6 + 8	4d6 + 8
25-27	2d8 + 9	3d8 + 9	4d6 + 9
28-30	2d8 + 10	3d8 + 10	4d8 + 10

Niveau	Dégâts limités Inférieurs	Intermédiaires	Supérieurs
1-3	3d6 + 3	2d10 + 3	3d8 + 3
4-6	3d6 + 4	3d8 + 4	3d10 + 4
7-9	3d8 + 5	3d10 + 5	4d8 + 5
10-12	3d8 + 5	4d8 + 5	4d10 + 5
13-15	3d10 + 6	4d8 + 6	4d10 + 6
16-18	3d10 + 6	4d10 + 7	4d12 + 7
19-21	4d8 + 7	4d10 + 7	4d12 + 7
22-24	4d8 + 8	4d12 + 8	5d10 + 8
25-27	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9
28-30	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9

Des méchants iconiques de D&D, comme le comte vampire Strahd von Zarovich ou la demi-liche Acérérak, sont des monstres solos. Ces ennemis sont assez puissants par eux-mêmes pour s'opposer à tout un groupe d'aventuriers. Les monstres d'élite ont la puissance nécessaire pour se battre contre un groupe de plus bas niveau, mais ils ont normalement quelques alliés avec eux. Lareth le Bel, un prêtre maléfique de Lolth, est un bon exemple. Bien que puissant, il ne va jamais au combat sans des bandits, des gnolls ou des goules à ses côtés.

CRÉATION DE NOUVEAUX MONSTRES D'ÉLITE

Une bonne façon de créer un félon mémorable est de convertir un monstre existant en version d'élite. Par exemple, dans un donjon infesté de gobelins, un combattant gobelours d'élite fait un chef de tribu tout désigné. L'ajout d'un archétype permet de promouvoir facilement un monstre, qu'il provienne du *Bestiaire Fantastique* ou soit issu de votre imagination.

Vous pouvez également suivre ces recommandations pour promouvoir un monstre au statut d'élite.

1. Ajustez le rôle : le niveau et le rôle du monstre ne changent pas, mais c'est maintenant une version élite.

2. Ajustez les points de vie : les points de vie d'un monstre d'élite sont égaux au double de ceux du monstre normal, plus deux fois sa valeur de Constitution.

3. Ajustez les défenses : augmentez jusqu'à trois défenses, y compris la CA, de 2 points. Commencez par les meilleures défenses du monstre. Si votre monstre a une défense constituant un point faible, ne l'augmentez pas.

4. Ajustez les jets de sauvegarde : tous les monstres d'élite bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

5. Ajoutez 1 point d'action : tous les monstres d'élite ont 1 point d'action.

6. Ajustez les pouvoirs et capacités : bien que votre créature d'élite représente deux monstres en combat, elle n'a qu'un ensemble d'actions par tour de jeu. Cela revient donc à échanger deux groupes d'actions contre un seul. C'est pourquoi un monstre d'élite a besoin d'occasions supplémentaires d'attaquer, de gêner ou de réagir aux PJ.

Se recharge quand il est en péril pour la première fois : en règle générale, les monstres d'élite sont plus dangereux au moment critique. Pour cela, choisissez un de ses pouvoirs de rencontre. Il gagne un nouvel usage de ce pouvoir lorsqu'il est en péril pour la première fois de la rencontre.

Actions immédiates : un monstre d'élite a généralement les moyens d'interférer ou de répondre aux actions des PJ. Plusieurs des archétypes présentés plus haut comprennent des pouvoirs qui confèrent une action immédiate, que ce soit une interruption ou une réaction, pour contrer ou répondre à une attaque ou un déplacement ennemi.

Attaques supplémentaires : plutôt que des actions immédiates, vous pouvez permettre à une créature d'élite d'effectuer une attaque supplémentaire durant son tour de jeu. Cela peut être une attaque spéciale qu'elle a le droit d'utiliser une fois au prix d'une action mineure au cours de son tour de jeu, ou simplement une double attaque au prix d'une action simple.

CRÉATION DE NOUVEAUX MONSTRES SOLOS

Vous pouvez transformer une créature de base en un terrifiant monstre solo lors du dénouement d'une aventure.

Vous obtiendrez rapidement un monstre solo en appliquant deux archétypes à un monstre ordinaire (ou un archétype à un monstre d'élite), comme décrit dans la section *Archétypes*, mais vous pouvez également créer un monstre solo de A à Z.

1. Ajustez le rôle : le niveau et le rôle du monstre ne changent pas, mais c'est maintenant une version solo.

2. Ajustez les points de vie : les points de vie d'un monstre solo sont égaux à huit fois son niveau +1, plus sa valeur de Constitution. Pour obtenir ses points de vie totaux, multipliez ce résultat par 4 s'il est de niveau 10 ou moins, ou par 5 s'il est de niveau 11 ou plus.

3. Ajustez les défenses : augmentez jusqu'à trois défenses, y compris la CA, de 2 points.

4. Ajustez les jets de sauvegarde : tous les monstres solos bénéficient d'un bonus de +5 aux jets de sauvegarde.

5. Ajoutez 1 point d'action : tous les monstres solos ont 2 points d'action.

6. Ajustez les pouvoirs et capacités : un monstre solo représente cinq monstres en combat ; il a donc besoin de différents moyens d'entreprendre des actions supplémentaires. Il doit également disposer de davantage d'alternatives pour utiliser ses pouvoirs lors de son tour de jeu et embêter les PJ.

Plus de pouvoirs à volonté : choisissez un des pouvoirs de rencontre de la créature. Elle peut maintenant l'utiliser à volonté.

Actions simples supplémentaires : le plus simple est de permettre au monstre solo de s'en prendre à tout un groupe en lui conférant des actions simples supplémentaires à chacun de ses tours de jeu. Ainsi, il peut toujours effectuer au moins deux attaques, voire une troisième lorsque c'est nécessaire en dépensant un point d'action.

CRÉER DES PNJ

Les personnages non joueurs sont les figurants de la pièce dont les personnages de vos joueurs sont les vedettes. Ils donnent vie à vos aventures et à votre campagne, créant un monde qui paraît plus réel.

Les PNJ sont le plus souvent des êtres humanoïdes avec un véritable but dans votre campagne et une personnalité. Par exemple, un paladin de Reine Corneille qui rôde dans la région, un individu louche qui pourrait aussi bien être un ennemi qu'un allié. Ou un prêtre manipulateur d'Asmodée qui dirige une secte secrète de son dieu et serait le principal adversaire de votre aventure. Ou encore un champion orque violent mais honorable, un puissant maître de guerre et en fin de compte un autre allié ou ennemi. Tous ont une couleur fortement liée à leur classe et au lien qu'ils entretiennent avec le reste du monde.

Cela étant dit, aucun PNJ n'a besoin d'un passé, d'une personnalité et d'un profil aussi détaillés que ceux d'un PJ savamment pensé. La plupart des PNJ n'ont besoin que d'un nom, de quelques compétences et d'un mot ou deux sur la place qu'ils occupent dans le monde et les relations qu'ils nouent avec les PJ. Par exemple, Avarun, le prêtre local, vénère Érathis et possède quelques parchemins de rituel qu'il peut utiliser : Guérison des maladies (4), Rappel à la vie (1) et Rémission (2).

Vous pouvez aussi écrire sept phrases pour résumer les éléments essentiels d'un PNJ afin qu'il puisse véritablement interagir avec les PJ.

Occupation : la première phrase présente le PNJ et décrit son mode de vie.

Description physique : cette phrase dépeint brièvement l'apparence du PNJ. En plus des bases (taille et corpulence, couleur de la peau, des cheveux et des yeux, etc.), pensez également à une bizarrerie qui aidera les joueurs à l'identifier. Lancer les dés ou choisissez une bizarrerie sur la table, ou imaginez-en une par vous-même.

Caractéristiques et compétences : là, vous pouvez noter les caractéristiques du PNJ qui sortent de l'ordinaire, comme une grande force ou une bêtise monumentale. Vous pouvez également mentionner des compétences spéciales, même si elles ne sont pas associées à l'occupation du personnage. Ces notes vous aideront plus tard à créer un profil adapté.

Valeurs et motivations : résumez les valeurs auxquelles est attaché le PNJ, ce qui le pousse à agir. Ces facteurs peuvent avoir un impact sur les interactions du groupe avec cette personne. Ils vous aident aussi à décider des réactions du PNJ face aux aventuriers.

Comportement : cette phrase décrit comment le PNJ interagit avec autrui, les traits marquants qui resteront gravés dans l'esprit des joueurs. Un PNJ peut être poli, sarcastique, vulgaire, prévenant ou condescendant. Notez aussi si ce comportement s'applique différemment selon qu'il s'adresse à une connaissance ou à des étrangers.

Connaissances utiles : le PNJ sait-il quelque chose qui pourrait intéresser les PJ ? Cette information peut être tout à fait mineure ou être la clé menant les PJ à la suite de l'aventure.

Particularités : décrivez un trait mémorable du PNJ, quelque chose dont les joueurs se souviendront. Ils peuvent oublier un nom, mais pas le forgeron au vocabulaire si riche. Lancer les dés ou choisissez une particularité sur la table, ou imaginez-en une par vous-même.

PARTICULARITÉS DES PNJ

d20	Particularité
1	Aime chanter, siffler ou chantonner doucement
2	Parle en rimes ou en vers
3	A une voix particulièrement grave ou aiguë
4	Articule mal, bégaye ou zézaye
5	Articule très distinctement les mots
6	Parle fort
7	Chuchote
8	Use de langage fleuri ou emploie des mots très longs
9	Se trompe fréquemment de mot
10	Use de jurons et d'expressions colorées
11	Fait constamment des blagues et des farces
12	Prédit facilement le pire
13	Ne tient pas en place en raison d'une grande nervosité
14	Louche
15	Regarde au loin
16	Mâchonne
17	Fait les cent pas
18	Tapote des doigts
19	Se ronge les ongles
20	Joue avec une mèche de cheveux ou les poils de la barbe

BIZARRERIES DES PNJ

d20	Bizarrerie
1	Bijoux caractéristiques (boucles d'oreille, collier, bracelets)
2	Piercing
3	Vêtements flamboyants ou voyants
4	Vêtements très propres ou de cérémonie
5	Haillons dégoûtants
6	Balafre impressionnante
7	Dent manquante
8	Doigt manquant
9	Couleur d'yeux inhabituelle (ou yeux vairons)
10	Tatouage
11	Marque de naissance
12	Couleur de peau inhabituelle
13	Chauve
14	Cheveux ou barbe nattés
15	Couleur de cheveux inhabituelle
16	Tic nerveux à l'œil
17	Nez caractéristique
18	Posture caractéristique (bossu ou raide comme un piquet)
19	Particulièrement beau
20	Particulièrement laid

ÉTAPES DE LA CONCEPTION DE PNJ

Quand le *Bestiaire Fantastique* ne vous donne pas l'entrée exacte dont vous avez besoin, suivez ces recommandations pour concevoir un PNJ. Rappelez-vous que beaucoup de PNJ ont simplement besoin d'un nom, d'une courte description (comme expliqué plus haut), d'une ou deux compétences-clés, et peut-être d'un rituel. La plupart n'ont ni classe ni rôle (au sens des monstres). Ne prenez la peine de créer un profil de PNJ que s'il servira d'adversaire ou d'allié d'aventure aux PJ. Dans le cas contraire, c'est une perte de temps.

Dans le même ordre d'idée, traitez les PNJ comme des monstres ; c'est-à-dire qu'il ne faut leur donner que ce dont vous aurez besoin pour les jouer dans une rencontre ou une aventure. Ne dotez pas un PNJ d'un profil aussi détaillé qu'un PJ. La majorité des PNJ, même les adversaires, n'ont pas besoin de plus de détails qu'un monstre. Toutefois, si vous voulez bâtir un félon occupant toute une campagne, il peut être intéressant de le détailler à la manière d'un PJ, mais cela doit rester l'exception qui confirme la règle.

1. Choisissez le niveau : le niveau du PNJ détermine ses caractéristiques-clés, ainsi que la menace qu'il représente pour le groupe.

2. Choisissez la race et la classe : décidez quelle classe évoque étroitement le rôle du PNJ. Certaines classes conviennent à plusieurs rôles, selon les pouvoirs que vous choisissez. Utilisez les profils de classe de PNJ qui suivent.

3. Déterminez les valeurs de caractéristique : utilisez les valeurs standard (cf. page 17 du *Manuel des Joueurs*). Placez les six nombres au mieux en fonction de la classe du PNJ, en appliquant les modificateurs raciaux. Puis, ajustez-les selon le niveau du PNJ, comme vous le feriez pour un PJ. La table suivante reprend les augmentations de caractéristiques totales à chaque niveau (elles ne sont pas cumulatives).

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE DES PNJ

Valeurs standard : 16, 14, 13, 12, 11, 10.

Niveau	Augmentations des valeurs de caractéristique
4	+1 à deux
8	+2 à deux
11	+3 à deux, +1 à toutes les autres
14	+4 à deux, +1 à toutes les autres
18	+5 à deux, +1 à toutes les autres
21	+6 à deux, +2 à toutes les autres
24	+7 à deux, +2 à toutes les autres
28	+8 à deux, +2 à toutes les autres

4. Déterminez les points de vie et les récupérations : les points de vie d'un PNJ dépendent principalement de sa classe, de son rôle et de son niveau, comme précisé ci-dessous. Fondamentalement, un PNJ est traité comme un monstre et son total de points de vie doit donc être proche de celui d'un monstre.

Les PNJ peuvent utiliser des récupérations. Comme les monstres, ils ont une récupération par échelon. Ainsi, un PNJ héroïque (niveaux 1 à 10) a une récupération, tandis qu'un PNJ épique (niveau 21 et plus) en a trois. À l'instar des PJ, les PNJ peuvent utiliser leur second souffle une fois par rencontre au prix d'une action simple.

5. Calculez les défenses : déterminez les valeurs de Vigueur, Réflexes et Volonté du PNJ en utilisant la formule standard : 10 + 1/2 niveau + modificateur de caractéristique correspondant. Calculez sa classe d'armure comme vous le feriez pour un PJ, y compris les bonus de l'armure.

Après avoir calculé ces nombres, ajoutez les bonus découlant de la classe ou de la race à toutes les défenses. Puis, ajoutez le bonus de niveau qui représente les améliorations basées sur la progression, tel que c'est décrit dans l'encadré *Bonus de niveau et seuil de magie*.

Si vous donnez à un PNJ un objet magique qui confère un bonus aux défenses, vous devez également soustraire le seuil de magie de ce bonus, comme expliqué dans l'encadré.

BONUS DE NIVEAU DES PNJ ET SEUIL DE MAGIE

Niveau	Niveau de bonus	Seuil de magie
1-5	+1	+0
6-10	+3	+1
11-15	+5	+2
16-20	+7	+3
21-25	+9	+4
26-30	+11	+5

6. Choisissez les pouvoirs : comme indiqué ci-dessous.

Pouvoirs à volonté : choisissez-en un.

Pouvoirs de rencontre : choisissez-en un du niveau du PNJ. Ajoutez-en un second pour un PNJ de niveau 11 ou plus.

Pouvoirs quotidiens : choisissez-en un du niveau du PNJ. Ajoutez-en un second pour un PNJ de niveau 21 ou plus.

Pouvoirs utilitaires : choisissez-en un du niveau du PNJ. Ajoutez-en un deuxième pour un PNJ de niveau 11 ou plus, et un troisième pour un PNJ de niveau 21 ou plus.

BONUS DE NIVEAU ET SEUIL DE MAGIE

Au fil de sa progression, un PJ choisit des talents et gagne des objets magiques qui améliorent ses bonus à l'attaque et ses défenses. Le bonus de niveau, donné sur la table ci-dessus, est une abstraction qui aide les PNJ à rester dans la course avec les aventuriers. D'une certaine façon, il représente les talents que vous ne vous fatiguez pas à choisir, les objets magiques de bas niveau et le pouvoir intrinsèque du PNJ.

Ajoutez ce nombre à la classe d'armure et autres défenses, aux jets d'attaque et aux jets de dégâts du PNJ.

Le seuil de magie d'un PNJ est lié au bonus de niveau. Si vous lui donnez un objet magique qui confère un bonus aux jets d'attaque et aux jets de dégâts ou aux défenses, soustrayez le seuil de magie à ce bonus avant de l'appliquer.

Par exemple, si vous confiez à un PNJ de niveau 12 une *épée longue magique* +4, n'ajoutez qu'un bonus de +2 à ses jets d'attaque et jets de dégâts, car le seuil de magie à ce niveau est de +2.

7. Choisissez les compétences : prenez une compétence ou deux dans lesquelles le PNJ est formé, en utilisant les informations ci-dessous.

8. Choisissez l'équipement : sélectionnez les armes et l'armure en vous reportant au Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs* (en prenant en compte la classe et la race du PNJ).

Vous pouvez donner au PNJ un objet magique d'un niveau correspondant, mais si c'est un adversaire, comptez l'objet dans le trésor de l'aventure (cf. *Distribuer des trésors*, page 125 pour plus de détails).

9. Calculez les bonus à l'attaque et aux dégâts : calculez les bonus à l'attaque et les bonus aux dégâts du PNJ, comme vous le feriez pour un PJ, puis ajoutez le bonus de niveau à chacun, comme vous l'avez fait pour les défenses à l'étape 5. L'arme choisie à l'étape 8 détermine quant à elle les dégâts des pouvoirs qui lui sont associés.

Si vous donnez un objet magique au PNJ, souvenez-vous de soustraire le seuil de magie, comme vous l'avez fait pour les défenses à l'étape 5.

10. Choisissez les rituels : il peut être logique de remettre certains parchemins de rituel au PNJ, surtout si c'est un allié des aventuriers. Les parchemins de rituel conviennent bien aux PNJ qui ne sont pas des lanceurs de rituel. Rappelez-vous que les félons peuvent exécuter de puissants rituels « hors caméra », tant que cela contribue à la progression de l'histoire.

PNJ GUERRIER

Source de pouvoir : martiale. **Rôle :** soldat
Défenses Vigueur +2
Pv 8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples de corps à corps, armes simples à distance, armes de guerre corps à corps, armes de guerre à distance
Port des armures étoffe, cuir, peau, mailles, écailles ; bouclier léger, bouclier lourd
Formations de compétences deux compétences de la liste de guerrier
Aptitude de classe défi en combat

PNJ MAGICIEN

Source de pouvoir : arcanique. **Rôle :** artilleur
Défenses Volonté +2
Pv 6 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes bâton, dague
Port des armures étoffe
Formations de compétences Arcanes, plus une autre compétence de la liste de magicien
Aptitudes de classe grimoire, magie rituelle, maîtrise de focaliseur arcanique
Focaliseurs baguettes, bâtons, orbes

PNJ MAÎTRE DE GUERRE

Source de pouvoir : martiale. **Rôle :** soldat (meneur)
Défenses Vigueur +1, Volonté +1
Pv 8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples de corps à corps, armes simples à distance, armes de guerre de corps à corps
Port des armures étoffe, cuir, peau, mailles ; bouclier léger
Formations de compétences deux compétences de la liste de maître de guerre
Aptitudes de classe chef de troupe, *parole inspiratrice*

PNJ PALADIN

Source de pouvoir : divine. **Rôle :** soldat
Défenses Vigueur +1, Réflexes +1, Volonté +1
Pv 8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples de corps à corps, armes simples à distance, armes de guerre de corps à corps
Port des armures étoffe, cuir, peau, mailles, écailles, harnois ; bouclier léger, bouclier lourd
Formations de compétences Religion, plus une autre compétence de la liste de paladin
Aptitudes de classe conduit divin, *imposition des mains*
Focaliseur symbole sacré

PNJ PRÊTRE

Source de pouvoir : divine. **Rôle :** contrôleur (meneur)
Défenses Volonté +2
Pv 8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples
Port des armures étoffe, cuir, peau, mailles
Formations de compétences Religion, plus une autre compétence de la liste de prêtre
Aptitudes de classe conduit divin (un pouvoir), *mot de guérison*
Focaliseur symbole sacré

PNJ RÔDEUR

Source de pouvoir : martiale. **Rôle :** franc-tireur
Défenses Vigueur +1, Réflexes +1
Pv 8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples de corps à corps, armes simples à distance, armes de guerre de corps à corps, armes de guerre à distance
Port des armures étoffe, cuir, peau
Formations de compétences Exploration ou Nature (au choix), plus une autre compétence de la liste de rôdeur
Aptitudes de classe style de combat, traque

PNJ SORCIER

Source de pouvoir : arcanique. **Rôle :** franc-tireur
Défenses Réflexes +1, Volonté +1
Pv 8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes armes simples de corps à corps, armes simples à distance
Port des armures étoffe, cuir
Formations de compétences deux compétences de la liste de sorcier
Aptitudes de classe *décharge occulte*, envoûtement, pacte occulte
Focaliseurs baguettes, sceptres

PNJ VOLEUR

Source de pouvoir : martiale. **Rôle :** franc-tireur
Défenses Réflexes +2
Pv 8 par niveau + valeur de Constitution
Maniement des armes arbalète de poing, dague, épée courte, fronde, shuriken
Port des armures étoffe, cuir
Formations de compétences Larcin, plus une autre compétence de la liste de voleur
Aptitudes de classe armes du voleur, attaque sournoise, frappe de la mante

CRÉER DES RÈGLES MAISON

En tant que maître du donjon, vous portez plusieurs casquettes : narrateur, arbitre, acteur, créateur d'aventure et scénariste. Certains MD aiment en ajouter une sixième à cette pile : celle de concepteur de règles. Les règles maison sont des variantes des règles de base spécifiquement conçues pour la campagne d'un MD. Elles contribuent à l'intérêt de vos parties en leur donnant une touche unique, car elles sont le reflet de votre monde.

Une règle maison sert également de « rustine » pour un élément du jeu que votre groupe n'apprécie pas. Les règles de D&D ne peuvent pas tenir compte des campagnes et des styles de jeu de chaque groupe. Si vous n'êtes pas d'accord avec la façon dont elles traitent un point particulier, vous avez le droit de le changer.

Ces conseils ne vont pas vous transformer en expert de la conception de jeux ; nous aurions besoin de plus d'une page pour cela. Une fois que vous aurez saisi ces idées, le meilleur moyen d'en apprendre plus sur la conception ludique sera de jouer, de voir ce qui est amusant et ce qui ne l'est pas, et d'exploiter vos découvertes pour vous guider dans vos efforts.

LA CONCEPTION DE RÈGLES POUR DÉBUTANTS

Avant de commencer à concevoir une règle maison, demandez-vous si elle est nécessaire. Une nouvelle règle ne pourra rien pour vos parties si elle ne résout pas les problèmes de l'ancienne. Gardez à l'esprit les points suivants :

- Pourquoi veux-je changer cette règle ?
- Où va me mener le changement ?
- Comment ma nouvelle règle va-t-elle parvenir à ses fins ?

Réfléchissez sérieusement aux raisons qui vous poussent à changer ou à ajouter une règle. Réagissez-vous à un problème récurrent dans votre campagne, ou à un simple incident ? Les problèmes isolés peuvent être réglés par d'autres moyens. Vous devez aussi vous demander si les autres joueurs ressentent un besoin de changement. Vous avez l'autorité nécessaire pour faire ce que vous voulez de votre jeu, mais vos efforts ne serviront à rien si vous n'avez plus de joueurs.

Si un changement semble toujours nécessaire, pensez à ce que la règle fera une fois modifiée ou ajoutée. Vous devez avoir une bonne compréhension du rôle d'une règle avant d'entamer sa conception. D'abord, pensez à vos intentions, pas à l'aspect mécanique. Imaginez l'effet qu'elle doit avoir à la table de jeu quand on l'utilise.

Une fois que vous avez déterminé le rôle de la règle, rédigez son fonctionnement. Ce premier jet n'a pas à être exhaustif ou à ressembler à un texte de loi. Vous pouvez modifier la règle ou faire appel à votre bon sens en cour de jeu.

Jouer avec la nouvelle règle est une part importante du procédé de création. Gardez l'œil sur la façon dont elle affecte le jeu. Remplit-elle le but souhaité ? Votre groupe s'amuse-t-il davantage grâce à elle ? Si ce n'est pas le cas, essayez de la corriger, ou repartez de zéro. Une règle est rarement parfaite du premier coup.

EXEMPLES DE RÈGLES MAISON

Voici quelques exemples de règles maison, suivis par des commentaires quant à leur but présumé.

Maladresse

Lorsque vous obtenez un 1 naturel sur un jet d'attaque, votre tour de jeu s'arrête immédiatement et vous conférez un avantage de combat à tous les attaquants jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Si le jet est effectué dans le cadre d'une attaque de proximité ou de zone, résolvez tous les autres jets d'attaque avant de conclure votre tour de jeu.

Une maladresse, ou échec critique, est une attaque ratée qui laisse l'attaquant en mauvaise posture. De nombreux MD aiment ouvrir la porte aux maladresses sur un 1 naturel pour compenser la possibilité d'un coup critique sur un 20 naturel. Cette règle simule l'incertitude du combat, où même un combattant expérimenté peut faire un faux pas ou se méprendre sur une attaque au point de ne pas être en mesure de répondre à une contre-attaque.

L'exception qui a trait aux attaques de proximité et de zone est un point que vous découvririez probablement au cours du jeu. Les pouvoirs de ce type affectent toutes les cibles en même temps, et non une par une ; il n'est donc pas logique d'arrêter l'attaque en cours. De cette façon, si un magicien obtient une maladresse sur le jet d'attaque d'une *boule de feu*, le sort brûlera tout de même les autres monstres de la zone.

Les personnages utilisant des pouvoirs qui leur confèrent plusieurs jets d'attaque feront plus de maladresses que les autres, puisqu'ils effectuent davantage de jets d'attaque (et obtiennent donc plus de 1 naturels). Le magicien du groupe pourrait ainsi se sentir frustré de faire des maladresses à chaque combat tout simplement parce qu'il lance trois fois plus d'attaques que le guerrier.

Une règle de maladresse ajoute un sentiment d'incertitude à chaque attaque. Elle fonctionne mieux avec les joueurs qui aiment le danger. Enfin, il est aussi amusant de profiter de la maladresse d'un monstre.

Réussites et échecs critiques

Sur un test de compétence ou de caractéristique, un 20 naturel est un succès critique et un 1 naturel un échec critique.

En cas de succès critique, le test est automatiquement réussi et vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de cette compétence jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans un défi de compétences, vous gagnez même une victoire supplémentaire.

En cas d'échec critique, le test est automatiquement raté et vous subissez un malus de -5 aux tests de cette compétence jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans un défi de compétences, vous recevez une défaite supplémentaire.

Cette règle maison étend la symétrie des 1 et 20 naturels aux tests de compétence. Certains MD n'aiment pas l'idée qu'un test de compétence réussisse toujours, ou inversement, qu'une tentative désespérée ne puisse pas réussir. Cette règle maison ajoute une couche d'incertitude et de tension aux situations sans combat, particulièrement dans les défis de compétences (cf. page 72). Monstres et PNJ peuvent aussi en profiter (ou en pâtir), ce qui risque de produire des effets inattendus en jeu.

DONJONS ALÉATOIRES

Les personnages sont-ils entrés dans le Grand Labyrinthe de la cité minotaure contre toute attente ? Peut-être avez-vous simplement moins de temps que d'habitude pour préparer la partie, ou voulez-vous un environnement de donjon un peu loufoque ? Que vous vouliez préparer quelque chose rapidement ou vous amuser un jour de pluie, la création de donjons aléatoires est un moyen simple de remplir une feuille de papier quadrillé.

Les tables fournies dans cette section vous aideront à créer rapidement l'environnement d'un donjon. Vous pouvez dessiner vous-même les salles et les couloirs en partant de nos exemples, ou utiliser les *Plans de donjon D&D* pour les représenter. Les dimensions sont données en cases.

Pour commencer, copiez une des zones dessinées dans cette section sur une feuille de papier quadrillé, ou utilisez une photocopie du quadrillage des pages 222 et 223 de ce livre. Si vous bâtissez un donjon alors que vos joueurs sont à la table, posez les plans à la vue de tous pour créer la zone de départ ou dessinez-la sur votre quadrillage. Ensuite, choisissez une sortie (ou laissez les joueurs décider) et lancez un d20, puis consultez la table des couloirs ou la table des portes ci-après.

Ça finit comment ?

En suivant ces instructions, vous arriverez certainement à un réseau tentaculaire remplissant toute une feuille de papier quadrillé. Si vous voulez un donjon un peu plus raisonnable, vous devez vous fixer une limite de taille avant de commencer.

Ne sortez pas de la feuille : si un élément dépasse du bord de votre feuille, raccourcissez-le ou limitez-le. Un couloir peut tourner ou arriver à un cul-de-sac au bord de la feuille. Une salle peut être plus petite, ou remplacée par un escalier ou un autre couloir en cul-de-sac.

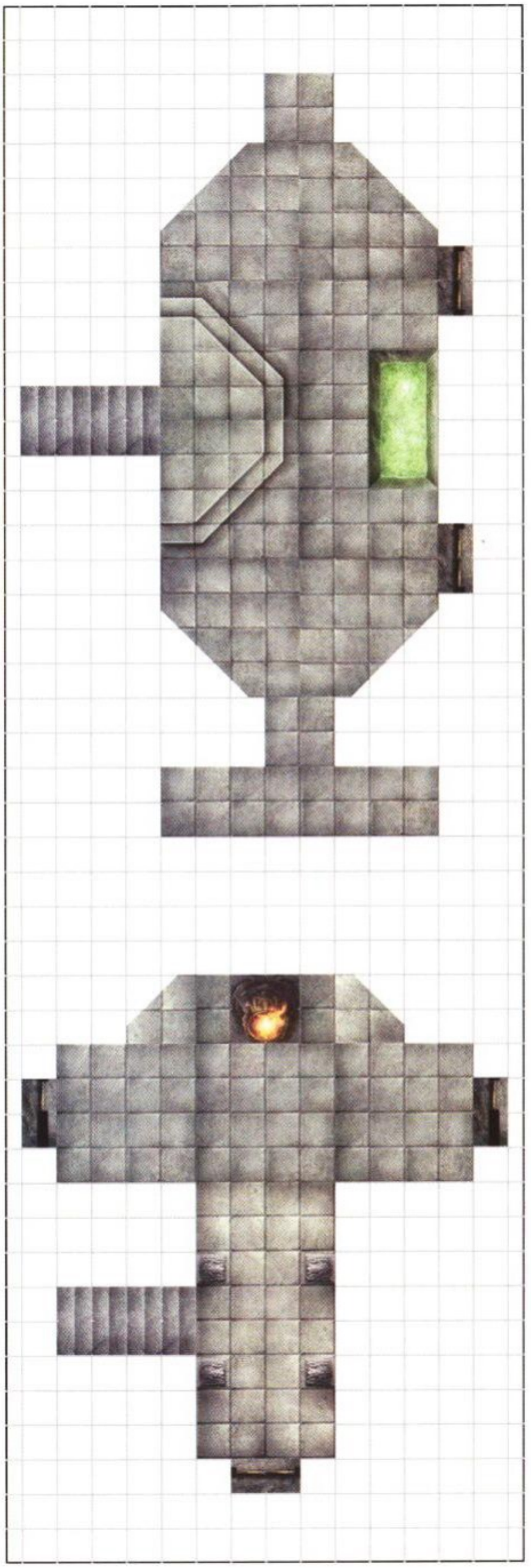
Un niveau à la fois : une fois que vous avez créé huit à dix salles, arrêtez-vous. Le résultat donne une section de donjon qui devrait faire passer les aventuriers d'un niveau et leur donner le trésor correspondant. Vous pouvez revenir en arrière et effacer les portes et couloirs que vous n'avez pas encore remplis, ou trouver le moyen de les relier les uns aux autres.

Couloirs

Un donjon peut commencer par un couloir, ce dernier pouvant aussi servir de séparateur entre les portes et les salles.

Résultat de 1-19 : si le couloir finit sur une porte, une salle ou un escalier, référez-vous à la section appropriée et lancez à nouveau le dé sur la table correspondante.

Si le couloir se divise ou propose un passage latéral, choisissez une voie et continuez à lancer le dé sur la table des couloirs. Si le couloir continue et propose aussi une porte ou un escalier, choisissez le couloir, la porte ou l'escalier, et lancez le dé sur la table correspondante. Décidez de la case dans laquelle se trouve une ouverture,



une porte ou un escalier, en dessinant l'élément sur la carte ou en posant un plan de donjon sur la table.

Si le couloir finit en cul-de-sac, choisissez une autre sortie et lancez le dé sur la table indiquée.

Résultat de 20 : un résultat de 20 indique une rencontre aléatoire quelconque, qu'il s'agisse d'un piège, d'un danger ou de monstres. La section *Rencontres aléatoires*, page 193, vous aidera à préciser ce qui se passe.

COULOIRS

d20	Couloir
1	Tout droit de 4 cases
2	Tout droit de 8 cases
3-5	S'achève sur une porte
6	Tout droit de 4 cases, porte sur la droite
7	Tout droit de 4 cases, porte sur la gauche
8	Tout droit de 4 cases, passage latéral sur la droite
9	Tout droit de 4 cases, passage latéral sur la gauche
10	Intersection à trois branches (en T)
11	Intersection à quatre branches
12	Virage à 90° sur la gauche
13	Virage à 90° sur la droite
14-15	Donne dans une salle (pas de porte)
16	Donne sur un escalier
17	Tout droit de 4 cases, escalier sur la droite
18	Tout droit de 4 cases, escalier sur la gauche
19	Cul-de-sac
20	Rencontre aléatoire

Portes

La première étape de la création de portes aléatoires est de décider si elles sont faciles à ouvrir ou non. Si vous voulez des portes de difficulté variable, consultez d'abord la table des types de portes. Une porte est plus ou moins facile à ouvrir en fonction de sa construction et de l'échelon de jeu (lancez le dé sur la colonne correspondante). Référez-vous à la page 64 pour plus de détails sur les différents types de portes et de herses.

TYPES DE PORTES

d20	Type de porte Héroïque	Parangonique	Épique
1-4	Pas coincée	Barrée ou verrouillée	Pierre
5-8	Bois	Pierre	Fer
9-11	Barrée	Fer	Herse en bois
12-14	Pierre	Herse en bois	Adamantium
15-17	Fer	Adamantium	Herse en fer
18-20	Herse en bois	Herse en fer	Herse en adamantium

Après avoir décidé de la difficulté de la porte, lancez un autre d20 et référez-vous à la table suivante pour voir ce qui se trouve derrière.

DERRIÈRE UNE PORTE

d20	Élément
1-2	Couloir à gauche et à droite
3-8	Couloir droit devant
9-18	Salle
19	Escalier
20	Fausse porte et piège

Résultat de 1-8 : si le dé indique un couloir, référez-vous à la section *Couloirs* ci-contre et lancez à nouveau le dé sur cette table.

Résultat de 9-18 : si le dé indique une salle, référez-vous à la section *Salles* ci-dessous et lancez à nouveau le dé sur cette table.

Résultat de 19 : si le dé indique un escalier, référez-vous à la section *Escaliers* page suivante et lancez à nouveau le dé sur cette table. Si votre donjon n'a qu'un niveau, relancez ce dé ou remplacez le résultat par une sortie d'un autre type.

Résultat de 20 : un résultat de 20 indique une fausse porte qui déclenche un piège. Consultez *Pièges et dangers*, page 84, pour choisir un piège adapté au niveau des PJ.

Salles

Souvent, une porte ou un couloir mène à une salle d'un type ou d'un autre. Bien que les petites salles soient possibles, de grandes surfaces conviennent mieux aux combats puisqu'elles permettent plus de mouvement et de terrains variés. Les pièces figurant sur la table suivante sont assez grandes pour laisser beaucoup d'espace au groupe et aux monstres ou dangers.

Lancez d'abord le dé sur la table de taille et forme des salles, puis référez-vous à la table de sorties des salles pour déterminer le nombre de sorties (l'entrée ne compte pas). Vous devrez décider du nombre de sorties se trouvant sur chaque mur, ou pourrez choisir un plan de donjon en ayant le nombre juste. Pour chaque sortie qui ne prend pas la forme d'un escalier, lancez un autre d20 afin de voir si c'est une porte ou un couloir. Si votre donjon n'a qu'un étage, relancez tous les résultats comprenant des escaliers ou remplacez-les par des sorties d'un autre type.

TAILLE ET FORME DES SALLES

d20	Salle
1-2	Carrée, 8 x 8 cases
3-4	Carrée, 10 x 10 cases
5-6	Rectangulaire, 6 x 8 cases
7-8	Rectangulaire, 8 x 10 cases
9-10	Rectangulaire, 10 x 16 cases
11-12	Octogonale, 8 x 8 cases
13-14	Octogonale, 8 x 12 cases
15-16	Octogonale, 12 x 12 cases
17-18	Irrégulière, approximativement 8 x 10 cases
19-20	Irrégulière, approximativement 10 x 16 cases

SORTIES DES SALLES

d20	Sorties
1-5	Aucune
6-11	Une
12-15	Deux
16-17	Trois
18	Quatre
19	Seulement un escalier
20	Un escalier et une sortie

Pour chaque sortie autre qu'un escalier, lancez 1d20 :

1-10, la sortie est une porte

11-20, la sortie est un couloir

Enfin, lancez le dé sur la table suivante pour les éléments inhabituels dans la chambre, que vous placez à votre guise. Vous pouvez lancer le dé plusieurs fois si vous le désirez, ou placer le même élément dans plusieurs cases, mais faites attention à ne pas encombrer la pièce. La section *Terrain*, page 60, renferme plus de conseils sur la bonne utilisation du terrain.

ÉLÉMENTS DES SALLES

d20	Éléments
1-3	Décombres ou autre terrain difficile
4-5	Crevasse ou gouffre
6-7	Statue, obélisque ou objet similaire
8-9	Fosse
10-13	Bassin, fontaine ou mare
14-16	Meubles
17-18	Autel, brasero ou symbole arcanique sur le sol
19	Plate-forme ou estrade
20	Sarcophage

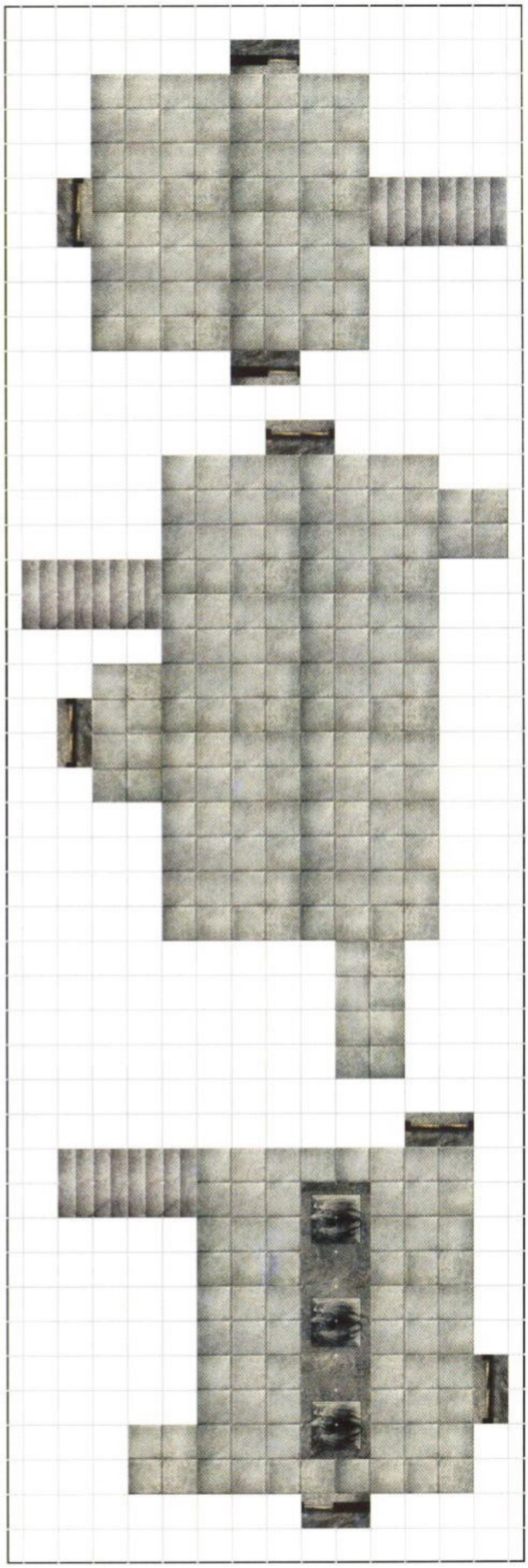
Escaliers

L'existence d'escaliers présume que le donjon possède plus d'un étage. Si vous voulez que votre donjon reste simple, relancez les résultats des autres tables ou remplacez-les par d'autres éléments.

Dans le cadre de cette entrée, un escalier désigne n'importe quel moyen permettant de monter ou descendre, comme une cheminée, un boyau (avec ou sans ascenseur) et une échelle. Vous pouvez décider librement de la distance qui sépare les différents étages de votre donjon, 9 mètres étant une bonne base de départ.

ESCALIERS

d20	Escalier
1	Monte vers un cul-de-sac
2	Descend vers un cul-de-sac
3-9	Descend d'un étage
10-14	Monte d'un étage
15-17	Trappe et échelle montant d'un étage
18-19	Trappe et échelle descendant d'un étage
20	Puits montant et descendant d'un étage



RENCONTRES ALÉATOIRES

Parfois, vous aurez besoin d'un groupe de monstres à aligner en toute hâte face aux aventuriers. Cette section vous explique comment peupler ces donjons aléatoires avec des rencontres constituant de vrais défis. Nous vous révélerons aussi le secret permettant de jouer à D&D sans maître du donjon !

Une rencontre aléatoire est généralement moins complexe qu'une rencontre que vous créez vous-même, mais elle n'est pas nécessairement moins amusante. En effet, vous pouvez créer des défis tactiques intéressant avec quelques jets de dés.

Bases de la rencontre

Avant de créer votre rencontre aléatoire, vous devez d'abord établir sa difficulté et sa nature. Lancez un d20 et consultez la table suivante.

DIFFICULTÉ DES RENCONTRES

d20	Difficulté
1-4	Facile
5-16	Moyenne
17-20	Difficile

Ensuite, lancez un d10 sur la table d'archétype de rencontre ci-dessous pour déterminer le type de la rencontre. Les archétypes de rencontre sont décrits aux pages 58 et 59.

ARCHÉTYPE DE RENCONTRE

d10	Archétype
1-2	Commandant et troupes
3-4	Meute de loups
5-6	L'antre du dragon
7-8	Maîtrise du champ de bataille
9-10	Doubles lignes

Si vous voulez plus de diversité, et une chance d'inclure des pièges et dangers (cf. Chapitre 5), lancez à nouveau un d10 et consultez la table d'élément supplémentaire de rencontre ci-dessous.

ÉLÉMENT SUPPLÉMENTAIRE DE RENCONTRE

d10	Élément supplémentaire
1-4	Aucun
5	Remplacez un monstre par un piège
6	Remplacez un monstre par un danger
7	Remplacez un monstre par un chasseur
8	Suivez l'archétype, en ajoutant un piège
9	Suivez l'archétype, en ajoutant un danger
10	Suivez l'archétype, en ajoutant un chasseur

Chaque archétype de rencontre du Chapitre 4 suggère une composition pour différents niveaux de difficulté. Si l'archétype offre des options multiples pour une difficulté donnée (comme la meute de loups, vous pouvez en choisir une ou la tirer au hasard).

Vient ensuite la partie délicate : le choix des monstres (ou des pièges et dangers) constituant la rencontre. Pour les pièges et les dangers, choisissez un exemple du Chapitre 5 proche du niveau souhaité. Pour les monstres, plongez-vous dans la liste du *Bestiaire Fantastique* classée par niveau et par rôle. Vous pouvez choisir les créatures souhaitées dans la liste ou tirer au hasard. Disons que vous créez une rencontre de type commandant et troupes pour un groupe de niveau 4, et que vous avez besoin de quatre soldats ou brutes pour la remplir. Le *Bestiaire Fantastique* comprend quatre brutes de niveau 4 et trois soldats de niveau 4. Pour choisir aléatoirement parmi ces sept monstres, lancez un d8. Si vous obtenez un 8, choisissez plutôt un monstre de niveau 5.



ANNI STOKES

Le jeu de cartes de rencontre

Vous pouvez générer des rencontres aléatoires en constituant un jeu de cartes représentant des monstres, pièges et dangers. Les cartes incluses dans les produits du *Jeu de figurines D&D* sont idéales pour cela, puisqu'elles proposent un résumé des principales caractéristiques des monstres pouvant servir de référence. Cette approche nécessite un peu de préparation, mais donne de bons résultats.

Avant la partie, vous devez constituer un jeu de cartes de rencontre. Pour une aventure comprenant huit à dix rencontres, visez un paquet de cinquante cartes. Vous ne les utiliserez probablement pas toutes, mais le mélange donnera de la variété. Faites une sélection de rôles s'approchant de la liste suivante :

PROPORTIONS DE MONSTRES

- 18 soldats ou brutes
- 14 francs-tireurs
- 5 sbires
- 5 artilleurs
- 5 contrôleurs
- 2 chasseurs
- 1 monstre solo

Dans cette sélection de monstres, prenez une fourchette de défis correspondant aux lignes suivantes. Dans chaque cas, « niveau » fait référence au niveau des personnages.

NIVEAU DE MONSTRE

- 7 de niveau - 2
- 30 entre niveau - 1 et niveau + 1
- 8 de niveau + 2 ou niveau + 3
- 5 de niveau + 4 ou niveau + 5

Vous pouvez choisir les monstres au hasard, mais vous créez des rencontres plus intéressantes et séduisantes en suivant un thème, comme les monstres aberrants ou les adorateurs maléfiques. Le mélange de thèmes marche bien ; par exemple, avec les créatures aberrantes, vous pouvez avoir un fort contingent de démons et d'adorateurs démoniaques. Plusieurs cartes peuvent représenter le même monstre.

Générer des rencontres

Quand vient le temps de générer une rencontre, tirez une carte du paquet pour chaque aventurier du groupe. Chaque carte représente un monstre de ce rôle, à deux exceptions près. Une carte indiquant un soldat ou une brute représente deux monstres identiques, tandis qu'une carte de sbire en représente quatre.

Une fois que vous avez tiré toutes vos cartes, formez une rencontre en observant les principes suivants. Mélangez dans le paquet les cartes que n'utilisez pas pour la rencontre suivante.



RALPH HORSLEY

- Chaque rencontre doit contenir deux brutes ou soldats, plus deux ou trois monstres jouant d'autres rôles. Si votre groupe compte plus de cinq joueurs, ajoutez un monstre par personnage supplémentaire.
- Si vous tirez un chasseur, mettez-le de côté et tirez une autre carte. Construisez une rencontre avec le reste des cartes et la nouvelle, puis ajoutez-y le chasseur.
- Un monstre solo est la seule créature dans la rencontre.

Remettez toutes les autres cartes dans le paquet. Si certains monstres semblent particulièrement adaptés à la situation, prenez-les directement dans le paquet plutôt que de tirer au hasard.

Astuces

Vous pouvez ajouter des caractéristiques spéciales à certaines des cartes de votre paquet pour agrémenter vos rencontres et faire qu'elles ressemblent plus à une aventure.

Boss : ajoutez une carte pour un monstre puissant (six ou sept niveaux au-dessus des PJ), qui sera le « boss », le principal félon de l'aventure. Le but du groupe est de le vaincre. La première fois que vous tirez la carte, ne l'ajoutez pas à la rencontre ; tirez-en une autre en remplacement et remettez le boss dans le paquet. Cela donne aux joueurs un premier aperçu, préparant la confrontation à venir avec cet ennemi. Le boss a pu filer par une porte située derrière les autres créatures, ou se tient à l'abri tout en observant l'affrontement. Il peut lancer une provocation comme : « Vous êtes tombés dans mon piège, stupides aventuriers ! », avant de s'éclipser. Un boss particulièrement rusé peut s'échapper deux fois avant d'affronter les héros.

Une autre façon de traiter un boss est de laisser sa carte à côté du paquet au début de l'aventure. Une fois que les PJ ont vaincu un ou deux monstres importants, mettez la carte dans le paquet et mélangez. Par exemple, vous pouvez décider que le boss arrivera après que le groupe a rencontré le monstre solo.

Jeu évolutif : pour créer un sentiment de progression, vous pouvez changer votre donjon avec le temps. Pour cela, commencez avec un jeu de cartes de rencontre. Au fil de l'exploration des PJ, ajoutez des cartes d'un second paquet contenant des rencontres plus difficiles.

Pour utiliser cette option, vous devrez créer deux jeux de cartes de rencontre, les créatures du second étant de plus haut niveau que celles du premier. Quand le groupe vainc des monstres, déclenche des pièges ou surmonte un danger du premier paquet, remplacez ces cartes par un nombre égal de cartes du second paquet. Tant que l'aventure continue, les rencontres sont de plus en plus difficiles.

Vous pouvez combiner cette option avec un boss. Dans ce cas, mettez de côté sa carte jusqu'à ce que les personnages vainquent une ou plusieurs créatures du second paquet. Alors, mettez sa carte dans le second paquet et mélangez.

Une variante intéressante consiste à donner un thème différent aux deux paquets. Le premier pourrait contenir principalement des vermines et des animaux, tandis que le second sera rempli de prêtres maléfiques, e morts-vivants et de gardes humanoïdes. Dans cet exemple, les aventuriers doivent trouver et détruire un temple maléfique. Ils rencontrent d'abord divers habitants du donjon, puis des membres du temple, menant à la bataille finale.

Pièges et dangers : vous pouvez ajouter des pièges, dangers et éléments de terrain intéressants à vos rencontres aléatoires. Pour cela, incluez des cartes les représentant, en plus des cinquante cartes de monstres. Chaque fois que vous tirez une de ces cartes, ajoutez-la à la rencontre et prenez une autre carte dans le paquet.

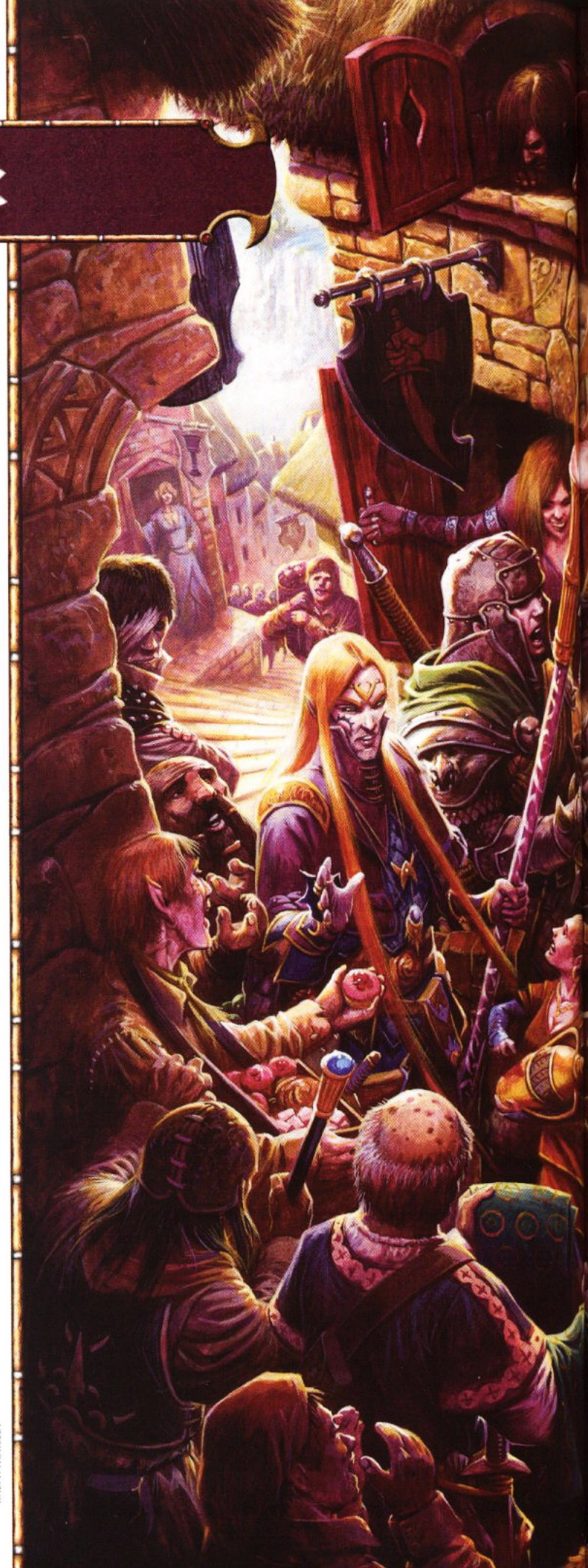
Jouer sans MD

Ce conseil peut sembler incongru dans le *Guide du Maître*, mais il est parfaitement possible de jouer à D&D sans maître du donjon. Si vous recherchez avant tout des combats amusants et excitants, avec seulement une esquisse d'intrigue ou de motivation, un donjon aléatoire et un jeu de cartes de rencontres aléatoires sont tout ce dont vous avez besoin. Quelqu'un doit préparer le jeu de cartes, et quelqu'un doit jouer les monstres durant la partie. Cela n'a pas à être la même personne. Tous les joueurs peuvent décider ensemble ce que font les monstres et laisser le joueur visé par une attaque (ou son voisin de gauche) effectuer le jet d'attaque.

Un donjon aléatoire sans MD est un bon moyen de passer une séance de jeu quand votre MD habituel n'est pas disponible. C'est aussi une activité amusante à la pause du midi, tant que votre école ou votre bureau s'accommode d'un groupe de gens lançant des dés et poussant des cris de guerre !

CHAPITRE 11

CASCADONNE



Où vont les PJ quand ils ne bataillent pas à travers de lugubres souterrains et qu'ils n'explorent pas d'antiques ruines ? Où vont-ils dépenser le butin qu'ils ont amassé et où se reposent-ils en attendant la prochaine aventure ? La réponse est simple : dans un refuge civilisé.

Le refuge civilisé est un havre dans lequel les héros peuvent communiquer avec leurs mécènes, se tenir informés des dernières rumeurs, vendre des objets d'art ou magiques et acheter de l'équipement. Il peut s'agir d'un village elfe haut perché dans les arbres, proche d'un souterrain exploré par les héros ; d'un bourg marchand prospère dominé par les humains, par lequel transitent des gens dignes d'intérêt ; d'une forteresse naine aux confins du royaume ou d'une véritable cité dont la population se compte en milliers d'habitants. Quelle que soit la nature de ce refuge civilisé, c'est l'endroit où les PJ reviennent entre chaque aventure et où débutent beaucoup d'intrigues.

Ce chapitre vous présente un nouveau bourg du nom de Cascadonne, qui pourra servir de refuge civilisé pour votre première partie de D&D.

- **Le bourg de Cascadonne :** un bref historique de la communauté, des personnalités locales et des lieux notables. À Cascadonne, les PJ trouveront des auberges où dormir, des tavernes où se détendre, des marchands avec lesquels faire des affaires et des pistes d'aventure rien qu'en s'entretenant avec leurs protecteurs et les diverses relations qu'ils se feront au fil des semaines.
- **Le val de Nentir :** les alentours de Cascadonne sont encore une frontière instable, parsemée de ruines et d'antres grouillant de monstres. Cette rubrique décrit le territoire environnant Cascadonne.
- **Impliquer les joueurs :** quelques suggestions sur la manière de lier l'histoire des PJ à Cascadonne et à ses habitants.
- **La bastide des kobolds :** une aventure prête à jouer. Si vous vous sentez prêt à jouer le rôle de maître du donjon, ce scénario est fait pour vous !

RALPH HORSLEY



LE BOURG DE CASCADONNE

Cascadonne est située entre les collines de Lune et les chutes du Nentir. Les voyageurs et les négociants empruntent la vieille route du Roi sur un axe nord-sud, mais aussi la route Marchande des nains qui vient de l'est, et la croisée des fleuves. Les crêtes environnantes abritent plusieurs vallons où vivent fermiers et forestiers (certains se situant à plus de dix kilomètres du bourg). En général, ceux des alentours de Cascadonne gagnent leur vie en travaillant à la ferme ou en gardant le bétail, tandis que ceux du bourg sont artisans, ouvriers ou marchands. Pour ceux qui n'ont pas les qualifications requises, il reste toujours le travail de porteur, certes moins enviable, qui consiste à transférer des marchandises entre Valquai et Montequai.

Cascadonne importe des produits manufacturés des grandes villes situées en aval et de la ferronnerie de la communauté naine de Martel. Le bourg exporte quant à lui du bois d'œuvre, du cuir, des fruits et des céréales. Il entretient également des relations commerciales avec la communauté proche d'Havrefroid. Les collines environnantes comptent plusieurs carrières de marbre qui en produisaient autrefois de grandes quantités, mais la demande en roche ornementale est désormais limitée dans la région et seuls quelques tailleurs de pierre ont réussi à maintenir leur activité.

CASCADONNE

Petit bourg construit sur les ruines d'une ville importante,

Cascadonne est à la croisée des chemins du val de Nentir.

Population : 1 350 habitants ; 900 de plus si l'on compte les environs immédiats du bourg (quelques kilomètres de rayon). Ce sont essentiellement des humains, des halfelins et des nains. Aucun drakéide ou éladrin parmi les résidents, mais des voyageurs de toute race traversent la communauté.

Gouvernement : un noble humain, Faren Markelais, est le seigneur-protecteur (statut héréditaire) du bourg. Il est responsable de la justice, de la défense et des lois de la communauté. Le seigneur-protecteur désigne un conseil municipal pour contrôler les affaires courantes et les projets publics.

Défense : la garde de Cascadonne compte soixante hommes qui font également office de gardiens de la paix. Leur caserne porte le nom de fort de Pierrelune. Le seigneur-protecteur peut mobiliser jusqu'à 350 miliciens en cas d'urgence.

Auberges : l'*Auberge du Nentir* ; la *Licorne d'Argent*. La *Licorne d'Argent* est plus onéreuse et offre un service supérieur ; l'*Auberge du Nentir* voit passer une clientèle plus intéressante.

Tavernes : la brasserie de la *Lune Bleue* ; la *Buvette du Nentir* ; la *Guinguette du Gnome*.

Commerce : intendance Sandercot, maison de commerce Milune.

Temples : maison du soleil (Pélor) ; temple d'Érathis, temple du chant de lune (Sehanine).

L'HISTOIRE DE CASCADONNE

Il y a près de quatre siècles, les collines de Lune et le val de Nentir faisaient déjà office de zone frontière instable, où s'affrontaient plusieurs chefs de tribu et où étaient établis des royaumes non humains (elfes et nains). La contrée était infestée de géants, de minotaures, d'orques, d'ogres et de gobelins. Les ruines, comme celles des coteaux Gris ou bien l'enceinte fortifiée du sommet des collines de Jadis, remontent à cette époque, de même que les histoires du héros Vendar et du dragon du Nentir.

En raison de l'ascension de l'empire de Nérath, au sud, des colons humains commencèrent à remonter le Nentir pour fonder des communautés comme Fastormel, Sylvesgourde et Havrefroid. Une héroïne nérathaine, Aranda Markelais, obtint par une charte le droit de bâtir un fort sur le site des chutes du Nentir. Il y a trois cent dix ans, elle fit ériger une simple tour là où se dresse aujourd'hui le fort de Pierrelune. Sous sa protection, le bourg de Cascadonne commença à se développer.

Au cours des deux siècles qui suivirent, Cascadonne resta une ville de taille modeste, certes, mais prospère malgré tout. C'était un carrefour naturel pour le commerce, et les Markelais étaient d'excellents dirigeants. Alors que l'empire de Nérath commençait à s'émietter, il y a un siècle, Cascadonne continua à s'épanouir. Du moins, pendant un certain temps. Il y a quatre-vingt-dix ans, une horde d'orques féroces connus sous le nom de Lances sanglantes dévala la Marche de pierre pour balayer la vallée. L'armée de Cascadonne fut vaincue dans sa folle tentative de repousser les Lances sanglantes aux coteaux de Terregarde. Les Lances sanglantes brûlèrent et pillèrent Cascadonne, avant de ravager tout le val de Nentir.

Durant les décennies qui suivirent la guerre des Lances sanglantes, Cascadonne eut beaucoup de mal à se remettre. Le bourg n'est plus que l'ombre de la ville d'antan. Le commerce fluvial est bien maigre aujourd'hui. Sur des dizaines de kilomètres à la ronde, la campagne est parsemée de fermes et de manoirs abandonnés datant de l'époque de Nérath. Une nouvelle fois, le val de Nentir est une zone frontière instable et peu habitée ; une contrée en mal de héros.

LIEUX IMPORTANTS

Cascadonne est séparée en deux quartiers principaux par l'à-pic qui tranche le bourg de part en part. Au nord de ce décrochement, on trouve ce qu'on appelle localement Hauteville. Ce quartier a survécu à la chute de la ville et a été relativement épargné, et il fut le premier secteur repeuplé. Au sud de la dénivellation, on trouve Basseville, aux constructions plus récentes, mais plus modestes. Si une menace sérieuse devait apparaître, la population se retrancherait en priorité à Hauteville, car l'à-pic et la muraille cernent entièrement ce quartier de Cascadonne, lui conférant une excellente défense.

La carte de la page ci-contre représente tous les lieux numérotés qui sont traités dans cette rubrique. Quatre d'entre eux s'accompagnent de profils de PNJ qui risquent d'entrer en conflit avec les aventuriers.

1. LA TOUR DE L'ATTENTE

Cette vieille fortification fut bâtie sur un javeau du Nentir, pour protéger la ville des attaques fluviales venues du nord. Elle est tombée en ruine avant le sac de la vieille cité et n'est désormais rien de plus qu'une carcasse envahie par les souris et les oiseaux.

MIKE SCHLEY

CASCADONNE

mètre 15 30 60 150

N

O E

S

Piste pour le MD : selon la légende locale, la tour était autrefois une prison pour les aristocrates qui avaient trop de relations pour qu'on les exécute ou qu'on les maltraite. Un fantôme hante cet endroit : celui d'une princesse maléfique qui vénérait les démons. Vous pouvez y élaborer votre propre souterrain, sous les ruines, occupé par un spectre haineux et des démons mineurs.

2. Montequai

Les bateaux qui descendent le Nentir doivent s'arrêter ici pour débarder leurs marchandises, que l'on achemine ensuite à travers la ville jusqu'à Valquai, avant de les charger pour continuer le voyage au-delà de la chute. De même, les marchandises destinées à remonter le fleuve sont transportées jusqu'ici et chargées à bord de bateaux à contre-courant.

Un nain bourru et belliqueux du nom de Barstom Barberude est à la tête de la guilde des porteurs et prend sa marge sur tout ce que reçoivent les malheureux qui font transiter les marchandises d'un côté à l'autre des chutes. Barstom et sa bande tentent d'augmenter leurs commissions en intimidation les marchands venus par la route, les forçant ainsi à engager des porteurs de la guilde pour tous les produits vendus en ville.

Barstom Barberude **Brute niveau 4**
Humanoïde naturel (nain) de taille M 175 px

Initiative +3 **Sens** Perception +4 ; vision nocturne
Pv 67 ; **péril** 33
CA 16 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 15, **Volonté** 15
Jets de sauvegarde +5 contre les effets de poison
VD 5

Martèlement (simple ; à volonté)
+7 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Crochet (mineure ; à volonté)
+7 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Ancré dans le sol
Quand un effet pousse, tire ou fait glisser Barstom, le déplacement forcé est réduit de 1 case. Quand une attaque devrait projeter Barstom à terre, il a aussitôt droit à un jet de sauvegarde pour rester debout.

Esquive et projection (réaction immédiate ; rencontre ; après qu'un ennemi a raté une attaque de corps à corps)
+7 contre Vigueur ; la cible glisse de 1 case et se retrouve à terre.

Alignement non aligné **Langues** commun, nain
Compétence Endurance +7

For 18 (+6)	**Dex** 13 (+3)	**Sag** 13 (+3)
Con 17 (+5)	**Int** 11 (+2)	**Cha** 8 (+1)

3. Le pont des Cinq arches

Les artisans nains de la citadelle de Martel ont construit il y a deux cents ans un joli pont de pierre enjambant le Nentir. Bien que celui-ci fût détruit lors de la chute de Cascadonne, les grands piliers qui le soutenaient sont restés intacts, ce qui a permis aux Cascadonnais d'y poser des chevalets de bois pour que le pont soit de nouveau opérationnel. À l'extrémité ouest, on trouve une guérite de péage occupée par cinq gardes de Cascadonne, sous le commandement du sergent Thurmina. Ils demandent un droit de passage de 1 pc par tête (et 1 pa par monture) à tous ceux qui empruntent le pont, dans un sens comme dans l'autre. Thurmina est une femme revêche, connue pour fermer les yeux sur les marchandises louches qui passent par le pont quand on lui verse un pot-de-vin.

Le courant du fleuve commence à s'intensifier au sud du pont. Les bateaux (et les nageurs) qui s'écartent de la rive risquent d'être emportés par les rapides jusqu'à la chute.

4. L'Auberge du Nentir

Joli bâtiment en pierre des champs et bois robuste, l'*Auberge du Nentir* se tient sur la rive ouest du fleuve. Les marchands d'Havrefroid ou de Martel constituent le gros de la clientèle, avec les voyageurs de passage. Une chambre confortable avec deux lits séparés revient à 5 pa la nuit. L'*Auberge du Nentir* compte également un débit de boissons animé, très apprécié des gens des vallons de la rive ouest.

Le propriétaire est un demi-elfe charmant du nom d'Erandil Zémoar, qui a atterri à Cascadonne deux ans plus tôt. Il a aussitôt acheté du terrain et fait construire une auberge. Toutefois, l'argent qui lui a permis de monter l'établissement n'est pas le sien ; il a charmé une aristocrate vieillissante dans le lointain sud pour s'accaparer sa fortune et s'est enfui juste avant que les autorités ne le coincent.

L'un des clients actuels de l'*Auberge du Nentir* est un noble expatrié du sud du nom de Sérim Selduzar, qui a des vues sur Cascadonne. Ce tieffelin est malin et feint de voir le bon côté des choses dans les « circonstances malheureuses du moment », ce qui passe d'ailleurs bien avec son ton sarcastique. Sérim prétend être le troisième fils d'un noble du sud sans grand espoir d'hériter. Il raconte à qui veut l'entendre qu'il a l'intention de fonder un petit manoir dans les environs, mais en réalité, il projette d'orchestrer la déroute de la famille Markelais et de devenir le nouveau seigneur-protecteur. Le tieffelin recherche des associés capables de l'assister dans ses desseins, et un groupe d'aventuriers enthousiastes ferait admirablement l'affaire. S'il en a l'occasion, Sérim sympathisera avec les PJ dans l'espoir de les manipuler afin qu'ils renversent les Markelais en sa faveur.

5. La porte des Chevaliers

L'accès nord à Cascadonne est connu comme la porte des Chevaliers, car c'est généralement par là que les cavaliers du seigneur-protecteur vont et viennent. La porte est composée de lourds battants extérieurs en bois renforcé de fer et d'une herse intérieure encadrée par deux petites tours de pierre. La herse est généralement abaissée à la tombée de la nuit, mais les battants ne sont fermés qu'en cas de menace.

Le poste de garde associé est occupé par cinq gardes du bourg dirigés par le sergent Nereth, qui a la responsabilité de cet accès. Il s'agit d'un homme peu accommodant et très têtu qui veille à ce que la loi soit appliquée à la lettre. Les gardes qui sont sous ses ordres ont d'ailleurs bien du mal à le supporter.

LES REMPARTS

Sur deux flancs, Hauteville est protégée par une muraille (le fleuve et l'à-pic se chargeant des autres côtés). Ces remparts consistent en deux barrières de pierre parallèles avec presque un mètre de remblai dans l'interstice. Ils se dressent sur 6 mètres environ. Tous les cent mètres, une petite tour vient renforcer la muraille. Deux paires de sentinelles (gardes du château) patrouillent

sur la coursive dès la tombée de la nuit, mais à moins d'un danger imminent, les tours restent vides et sont juste verrouillées. Les postes de garde, en revanche, sont toujours occupés.

6. L'Auberge de la Licorne d'Argent

Pendant des années, la *Licorne d'Argent* s'est présentée comme la « fierté de Cascadonne », ce qui lui permettait de faire payer cher son service de qualité et ses chambres confortables. La récente ouverture de l'*Auberge du Nentir* a néanmoins changé la donne et la propriétaire des lieux, une matriarche halfeline très stricte du nom de Wisara Osterman, n'apprécie guère ce vent de changement. Elle est persuadée que cet Erandil Zémoar n'est pas aussi clair qu'il veut bien le dire, mais elle ne parvient pas à mettre le doigt sur ce qui cloche.

Une chambre à la *Licorne d'Argent* revient à 2 po la nuit.

7. La maison de commerce Milune

La famille Milune est en fait un vaste clan de halfelins qui entretient un réseau de comptoirs commerciaux répartis dans plusieurs communautés du val de Nentir. Il s'agit du plus important de ces établissements, sous la responsabilité de Sélarund Milune, un halfelin affable qui abreuve ses clients de conseils du genre : « Il pleut jamais sauf quand on s'mouille ! » ou « Les clous ont pas peur des marteaux sans manche ! ». La plupart du temps, personne ne comprend de quoi il parle, mais Sélarund est plus rusé qu'il ne le laisse paraître et garde l'œil sur tout ce qui peut se tramer dans le bourg.

La maison de commerce Milune est l'établissement idéal pour acheter tous les outils, provisions, vêtements ou équipements non magiques présentés dans le *Manuel des Joueurs*.

8. Le fort de Pierrelune

Siège du seigneur-protecteur Faren Markelais, le fort de Pierrelune est un vieux château qui trône au sommet d'une colline escarpée dominant le bourg. L'enceinte fortifiée comprend des casernements pouvant accueillir jusqu'à soixante gardes. Le système de roulement en laisse toujours une vingtaine au repos. Les autres bâtiments du château sont l'écurie, l'armurerie, la chapelle, la forge et plusieurs réserves. Le fort à proprement parler est la grande bâtisse en D, à l'extrémité nord du château.

Faren Markelais est un homme dégarni et d'âge mûr, à l'esprit aussi acéré qu'il est peu chaleureux. Il est toujours débordé, car il veille personnellement sur les affaires locales : les aventuriers qui cherchent à le rencontrer risquent d'attendre longtemps pour une brève entrevue. En revanche, il est avide de nouvelles des autres communautés du val (et de contrées plus lointaines) et acceptera toujours de recevoir ceux qui lui en apportent ou qui se seront montrés suffisamment patients.



WAYNE REYNOLDS

Pistes pour le MD : le seigneur-protecteur est toujours à la recherche de mercenaires itinérants ou d'aventuriers qu'il pourrait engager pour débusquer un groupuscule de bandits, repousser une bête dangereuse ou escorter des marchandises de valeur jusqu'à leur destination. Les kobolds de la bastide proche sont récemment devenus plus qu'inopportuns aux abords de la route du Roi et figurent en haut de sa liste des priorités. Si les PJ cherchent du travail, le seigneur Markelais les orientera d'abord vers la bastide des kobolds (cf. aventure de fin de chapitre). Il a également eu vent de troubles à Havrefroid et encouragera les personnages à envisager de porter assistance au seigneur-maire de ce bourg.

L'épouse du seigneur Markelais se nomme dame Allande Markelais (magicienne 4 humaine). C'est une femme calme et réservée, de dix ans sa cadette. Disciple des arts arcaniques, elle recourt à ses pouvoirs pour porter conseil à son époux. Ensemble, ils ont quatre enfants. Ernesto, l'aîné, est actuellement à la cour d'un autre dirigeant, dans le lointain sud.

9. Boitombeau

Un vaste massif d'arbustes, qui n'a jamais été complètement débroussaillé, s'étend au sud de la colline de Pierrelune. Parmi ses sentiers recouverts de végétation, on trouve le cimetière du vieux château, ainsi que le tertre d'une bataille très ancienne.

Piste pour le MD : des passages secrets relient ces vieilles cryptes aux galeries condamnées et fourmillantes de dangers des fameuses cavernes de Pierrelune qui s'étendent sous le bourg. Vous pouvez y créer vos propres souterrains.

10. La maison du soleil

Quand Cascadonne était une grande ville, elle comptait plusieurs temples dignes de ce nom dans les rues de Hauteville. Lorsque le bourg s'est dépeuplé, la plupart sont tombés en désuétude, notamment la maison du soleil, temple consacré à Pélor. L'endroit comprend également des sanctuaires en hommage à Kord et Bahamut. Il y a peu, Grundelmar, un prêtre nain de Pélor très dévoué originaire de Martel, est arrivé à Cascadonne et a redonné vie au temple. Grundelmar n'a pas sa langue dans sa poche, notamment pour défendre ses convictions, et il joint facilement le geste à la parole pour débusquer et châtier le mal sous toutes ses formes.

Piste pour le MD : Grundelmar s'inquiète de ce qui se passe sur la route Marchande et encourage fortement les héros en puissance à dénicher le repaire des bandits du Perchoir du corbeau pour régler la situation. Ce dernier site est idéal pour créer un autre souterrain.

11. La maison Azaer

Petite compagnie marchande prospère, la maison Azaer appartient aux tieffelins de la famille du même nom. Ils importent des marchandises (notamment des armes et des armures) de Martel, de Sylvesgourde et des terres du sud, et organisent plusieurs fois par an des convois en partance pour Havrefroid. La maison Azaer est l'établissement idéal pour acheter presque tout objet non magique présenté dans le *Manuel des Joueurs*, à condition d'accepter de débourser un peu plus que le prix annoncé dans ce dernier.

Amara Azaer a la responsabilité des affaires de la maison à Cascadonne et passe son temps dans ces locaux. Bien que jeune, la tieffeline connaît toutes les ficelles du métier et ne manque pas une occasion d'accroître les bénéfices de la maison.

12. Les chutes du Nentir

C'est là que le Nentir connaît une dénivellation soudaine de près de 60 mètres, répartie sur trois saillies spectaculaires. Sur la petite île qui sépare la cascade en deux, se dresse la statue d'un ancien héros humain du nom de Vendar, qui brandit la main comme pour défier les ennemis qui remonteraient le fleuve. La légende locale raconte que Vendar aurait occis un dragon dont l'antre était caché derrière les chutes.

13. Le temple d'Érathis

Cet impressionnant temple de pierre est orné du marbre de la région. Sa chapelle est une grande rotonde surmontée d'un dôme de 9 mètres de haut. Le temple d'Érathis est le plus imposant et le plus influent du bourg. On y trouve également des sanctuaires consacrés à Ioun et Moradin.

La grande prêtresse Dirina Matigne dirige deux ecclésiastiques et plusieurs acolytes (des villageois qui consacrent une partie de la journée à entretenir le temple). C'est une femme d'environ soixante ans, parfaitement convaincue de la supériorité du dogme d'Érathis. Elle est déçue que de plus en plus de Cascadonnais manquent de déférence à l'égard de la « protectrice de notre ville ». Elle connaît plusieurs rituels de divination et de restauration, dont elle pourrait user pour assister des aventuriers en détresse (sous réserve d'un don adéquat à la déesse, bien entendu). Elle peut recourir aux parchemins de rituel suivants (nombre disponible entre parenthèses) : Guérison des maladies (4), Main du destin (1), Rappel à la vie (1) et Rémission (2).

14. L'à-pic

Cascadonne est scindée en deux par la grande falaise qui serpente à travers le bourg, du nord-ouest au sud-est. La hauteur de l'à-pic oscille entre 45 et 75 mètres. Il n'est pas strictement vertical, mais il est trop escarpé et long pour qu'on puisse le gravir facilement. Une personne qui se jette (ou que l'on pousse) dans le précipice depuis le sommet dévissera sur 2d6 x 3 mètres avant de glisser jusqu'à se raccrocher, probablement à une corniche instable.

15. Les catacombes

La falaise calcaire qui sépare Hauteville de Basseville compte un certain nombre de grottes, que la population de Cascadonne emploie comme sites funéraires depuis des siècles. Quand une grotte est remplie de sépultures, on la condamne et elle tombe dans l'oubli. Naturellement, les histoires de véritables trésors cachés dans ces cryptes abondent, ainsi que sur les morts-vivants qui les gardent.

Piste pour le MD : ces rumeurs sont en partie fondées. Certaines parties des catacombes encore en activité sont sûres, mais si des explorateurs choisissent de s'immiscer dans les cryptes les plus anciennes, ils risquent de tomber dans des pièges mortels, de réveiller d'antiques malédictions, des sanctuaires maléfiques et plus d'un mort-vivant malintentionné.

16. Le temple du chant de lune

Le troisième temple de Cascadonne honore Sehanine. On y trouve également des sanctuaires en hommage à Corellon, Mélora et Avandra. Les Markelais considèrent Sehanine comme leur divinité tutélaire et ils se sont montrés très généreux avec le temple au fil des années. La bâtisse occupe une place dominante au sommet de l'à-pic et ses minarets blancs sont visibles de n'importe quel endroit de Basseville.

Le chef du temple est le grand prêtre Ressilmae Stellumine, un elfe sage et miséricordieux qui a renoncé à l'aventure des décennies plus tôt pour mener une existence contemplative. C'est un musicien très talentueux qui enseigne avec joie cet art aux enfants, même à ceux qui sont trop pauvres pour s'offrir un professeur tel que lui. Il peut recourir aux parchemins de rituel suivants (nombre disponible entre parenthèses) : Guérison des maladies (2), Rappel à la vie (1), Rémission (1).

17. Les écuries de Cascadonne

Lannar Chardonnier est le propriétaire de ces écuries. C'est ici que les voyageurs trouveront selleries, fourrage, fers, chariots et autres services et matériels associés aux chevaux, aux mules et aux poneys. Il détient également un corral plus important à un peu plus d'un kilomètre du bourg, ce qui lui permet de fournir des chevaux de voyage ou de bât, ou encore des mules de son paddock jouxtant la porte des Mages. Ce halfelin est également une source de premier choix pour toutes les rumeurs, car il voit défiler de nombreux voyageurs. C'est un gars sympathique d'une quarantaine d'années, père d'une importante marmaille sévissant dans sa demeure campagnarde.

18. La porte des Mages

L'accès oriental au bourg est connu sous le nom de porte des Mages, car c'est le moyen le plus pratique d'atteindre la tour du Septarque. La route qui part vers l'est sillonne les collines environnantes pendant quelques kilomètres, assurant le lien entre le bourg et les fermes ou propriétés proches.

La porte est d'une conception semblable à celle de la porte des Chevaliers et comme cette dernière, elle est surveillée par un détachement de cinq gardes et un sergent. Le chef de cette troupe est le sergent Murgeddin, vétéran nain qui a combattu durant la guerre des Lances sanglantes, notamment à la bataille de Terregarde, celle où l'armée de Cascadonne fut vaincue. Une chope entre amis suffit souvent à délier la langue de Murgeddin au sujet de ce conflit ancien.

Piste pour le MD : durant la bataille, Murgeddin a vu l'ancien seigneur Markelais s'enfuir vers les catacombes, sous l'abbaye de Gardemor pour n'en jamais ressortir. Le nain est presque convaincu que l'arme ancestrale de la famille Markelais (l'épée magique *Mortelune*, qui appartenait à Aranda Markelais) se trouve quelque part sous l'abbaye. Vous pouvez concevoir vos propres souterrains dans ces ruines.

19. La maison de négoce Naerumar

Cette échoppe est considérée comme la meilleure boutique de Cascadonne. On y trouve des pierres précieuses, des bijoux, des objets d'art et quelques babioles magiques. Le propriétaire, Orest Naerumar, est un tieffelin aux manières impeccables qui entretient des contacts avec des parents et collègues répartis dans plusieurs villes et bourgs au-delà du val de Nentir. En l'espace de quelques semaines, il est capable de faire venir des objets magiques mineurs, voire d'autres produits inhabituels. De même, il est prêt à acheter de tels objets, car il sait qu'il trouvera dans ces communautés lointaines d'autres négociants que cela pourrait intéresser.

Orest ne pose pas de questions sur la provenance des objets que les PJ cherchent à lui revendre, mais il ne fait pas pour autant dans le recel. S'il sait qu'un objet a été obtenu illégalement, il refusera de l'acheter.

Piste pour le MD : Orest fait généralement appel aux halfelins du clan Eauvive pour acheminer ses commandes spéciales (bijoux, gemmes et objets magiques de valeur). Il lui arrive cependant de recourir à d'autres moyens pour des marchandises particulièrement précieuses ou dangereuses. Si les PJ sont en manque d'activité, Orest peut les engager pour assurer la protection ou le transport de produits de valeur exceptionnelle jusqu'à un marchand d'une autre communauté.

Orest Naerumar — **Franc-tireur niveau 8**
Humanoïde naturel de taille M, voleur tieffelin — 350 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +5 ; vision nocturne
Pv 79 ; **péril** 39
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 23, **Volonté** 22
Résistances feu 9
VD 6

Dague +1 (simple ; à volonté) ✦ arme
+11 contre CA ; 1d4 + 1 dégâts.

Fioriture (simple ; à volonté) ✦ arme, martiale
+14 contre CA ; 1d4 + 9 dégâts.

Frappe engourdissante (simple ; rencontre) ✦ arme, martiale
+14 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Orest.

Appel du sang
Orest bénéficie d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les adversaires en péril.

Attaque sournoise
Une fois par round, Orest inflige +2d6 dégâts supplémentaires lorsqu'il attaque un ennemi contre lequel il jouit d'un avantage de combat.

Courroux infernal (mineure ; rencontre)
Orest bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque contre un adversaire qui l'a touché depuis son dernier tour de jeu. Si l'attaque touche et inflige des dégâts, Orest inflige 5 dégâts supplémentaires.

Frappe de la mante
Au début d'une rencontre, Orest jouit d'un avantage de combat sur toutes les créatures qui n'ont pas encore agi.

Alignement non aligné — **Langues** commun, nain
Compétences Bluff +13, Diplomatie +14, Discrétion +10, Intuition +11

For 13 (+5)	**Dex** 19 (+8)	**Sag** 14 (+6)
Con 15 (+6)	**Int** 15 (+6)	**Cha** 20 (+9)

Équipement généralement sans armure, peut porter une dague magique de niveau 6 à 8

20. Le domaine Kamroth

Voici la demeure du « seigneur » autoproclamé Armos Kamroth, riche propriétaire terrien qui perçoit les loyers de dizaines de fermiers et bergers de la campagne environnante. Armos est un homme dégarni et brutal d'une cinquantaine d'années, qui fait mine de prêter de l'argent avec les meilleures intentions, en n'exigeant que ce que la loi permet. Il s'est pourtant débrouillé pour récupérer des dizaines de fermes indépendantes au fil des ans, si bien que leurs anciens propriétaires sont aujourd'hui ses locataires.

Armos est un grippe-sou de la pire espèce qui vénère secrètement Tiamat. Il est à la tête d'un petit cercle d'individus aux intentions aussi viles, qui se réunit dans des salles cachées sous son confortable domaine. S'il entend parler d'aventuriers itinérants qui ont accumulé des richesses, sa cupidité prendra le dessus et il manigancera autant que nécessaire pour priver les héros de leur pécule.

Armos Kamroth **Contrôleur (meneur) niveau 5**
Humanoïde naturel de taille M, prêtre humain **200 px**

Initiative +3 **Sens** Perception +6
Pv 54 ; **péril** 27
CA 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 15, **Volonté** 20
VD 5

⊕ **Masse d'armes** (simple ; à volonté) ✦ arme
+7 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

Lance de la foi (simple ; à volonté) ✦ divine, focaliseur, radiant
Distance 5 ; +7 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts, et un allié qu'Armos voit bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à son prochain jet d'attaque contre la cible.

Frayeur (simple ; rencontre) ✦ divine, focaliseur, terreur
Distance 10 ; +7 contre Volonté ; la cible s'éloigne d'Armos à sa VD + 1. Elle évite les cases qui ne sont pas sûres et les terrains difficiles. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité.

Chance divine (libre ; rencontre) ✦ divine
Armos bénéficie d'un bonus de +1 au prochain jet d'attaque ou jet de sauvegarde qu'il effectue avant la fin de son tour de jeu suivant.

Mot de guérison (mineure ; 2/rencontre) ✦ divine, guérison
Proximité explosion 5 ; Armos ou un allié peut dépenser une récupération et regagner 1d6 points de vie supplémentaires.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Compétences Diplomatie +8, Religion +7

For 14 (+4)	**Dex** 12 (+3)	**Sag** 18 (+6)
Con 14 (+4)	**Int** 11 (+2)	**Cha** 12 (+3)

Équipement cotte de mailles, masse d'armes, symbole de Tiamat porté sous les vêtements

21. Les chutes de la Lunelle

Un petit ruisseau aux eaux vives connu sous le nom de Lunelle traverse Cascadonne pour rejoindre le Nentir. Le ruisseau fait rarement plus de 6 mètres de large et 1,50 mètre de profondeur. Quand vient l'été, les enfants du bourg adorent jouer dans le bassin qu'on trouve au pied des chutes.

22. La tour du Septarque

Ce bâtiment isolé est une tour effilée à sept faces de pierre verte qui ne ressemble à rien d'autre au sein de la communauté. À l'époque qui précédait la guerre des Lances sanglantes, c'était le siège de la guilde des mages de Cascadonne, un ordre composé d'une douzaine de magiciens et d'érudits arcaniques. Des enchantements défensifs empêchèrent les orques de mettre la tour à sac, mais les membres de la guilde périrent durant la défense de la ville ou s'enfuirent vers des terres plus sûres.

La tour est désormais la propriété de Nimozaran le Vert, un magicien âgé qui était autrefois l'apprenti du dernier des mages de l'ancienne guilde. Nimozaran se considère comme le « grand Septarque de Cascadonne » et le maître de la guilde, dont les membres se limitent désormais à lui-même et à un disciple halfelin peu prometteur du nom de Tobolar Vifpied. Nimozaran attend de toute personne qui souhaite intégrer la guilde qu'elle acquitte un droit d'initiation plutôt élevé. D'ailleurs, jusqu'ici, aucun des quelques arcanistes à être passés dans le coin n'a jugé bon de tenter l'expérience. Nimozaran peut enseigner quelques rituels, dont Compréhension des langues, Enchantement d'objet et Œil du tocsin.

L'étage supérieur de la tour renferme un cercle de téléportation permanent. Les aventuriers qui recourent à des rituels de voyage pourront désigner ce cercle comme destination, mais ils risquent dans ce cas d'effrayer le vieux Nimozaran.

23. La brasserie de la Lune Bleue

Cette brasserie située sur les rives de la Lunelle est la meilleure taverne de Cascadonne. Parz Winnomer, le propriétaire, est un bougre d'une cinquantaine d'années, qui donne l'impression de se noyer dans un verre d'eau. Mais la carte secrète de la *Lune Bleue* est la maîtresse brasseuse halfeline Kémara Chopebrune. Elle préfère laisser Parz s'agiter d'un bout à l'autre de l'établissement, tandis qu'elle parfait sa sélection d'ales et de bières.

La *Lune Bleue* est particulièrement appréciée des négociants halfelins qui mouillent à Valquai, des marchands les plus prospères du bourg et des fermiers qui vivent dans les terres s'étendant au sud de Cascadonne. Les vieux nains que sont Teldorthan (cf. *L'armurerie de Teldorthan*) et le sergent Murgeddin (cf. *La porte des Mages*) viennent régulièrement trinquer ici et ils peuvent tous deux donner de bonnes pistes d'aventure aux héros en devenir.

24. L'armurerie de Teldorthan

Le nain Teldorthan Taillefer est le forgeron et armurier du bourg. C'est un gaillard loquace qui passe son temps à échanger des anecdotes avec ses clients, une pipe coincée entre les dents, tandis que ses apprentis (dont deux sont ses propres fils) font le travail. Mais ne vous y trompez pas, Teldorthan est un maître armurier et sous son œil expert, ses assistants peuvent produire des objets d'une qualité exceptionnelle.

Teldorthan dispose d'à peu près toutes les armes et armures non magiques du *Manuel des Joueurs* (et il peut toujours confectionner celles qui manquent en peu de temps), mais il conseille toujours aux débutants d'essayer le marteau : « Si vous savez planter un clou, vous pouvez tuer un orque ! Vous savez bien planter un clou, non ? »

Piste pour le MD : Teldorthan a récemment perdu un beau morceau de peau de dragon dont il comptait tirer une armure d'écailles. Il se l'était fait livrer par

convoi marchand depuis Havrefroid, mais des kobolds l'ont intercepté aux abords du bois de la Cape et se sont emparés des marchandises. Le nain soupçonne fortement les kobolds de se cacher dans le manoir en ruine que l'on appelle la bastide des kobolds et il cherche quelqu'un qui pourrait lui ramener son bien. Il est prêt à payer les aventuriers pour qu'ils entreprennent cette mission. Cette offre guidera les PJ vers l'aventure d'introduction que vous trouverez en fin de chapitre.

25. La porte du Roi

La porte sud de Cascadonne a été détruite durant l'attaque qui dévasta autrefois la ville, et on ne l'a toujours pas complètement réparée. L'une des deux tours qui l'encadrent n'est plus qu'un tas de gravats et plusieurs trous béants apparaissent encore dans la muraille au sud de l'à-pic, par lesquels n'importe qui peut entrer en ville.

Malgré sa fonctionnalité réduite, la porte du Roi fait toujours office de poste de garde. Le sergent Gerdrand en est le responsable. C'est un homme de grande taille, efflanqué, qui parle peu et répond aux questions par un simple grognement ou un vague mouvement de tête.

26. Le marché Vert

La majorité des habitants de Cascadonne vit au-dessus de l'à-pic, à Hauteville, et se rend à Basseville pour travailler, dans ce quartier bouillonnant de commerces. Cette vaste place herbeuse est le lieu où les marchands du bourg et les négociants en visite font affaire quand le temps le permet. Les enfants se réunissent ici pour jouer et flâner.

27. L'intendance Sandercot

Il s'agit du commerce le plus grand de Cascadonne. On y trouve à peu près tout : nourriture, vêtements, provisions, cordes, outils, ustensiles, articles de cuir et bien plus encore. Par comparaison avec la maison de commerce Milune, les prix de Sandercot sont légèrement plus intéressants, mais leurs produits sont d'une qualité moindre.

La propriétaire se nomme Niména Sandercot, veuve du peu regretté Marken Sandercot. Ce dernier s'était associé avec des brigands et des canailles, ce qui lui permettait de générer de sacrés bénéfices en récupérant des marchandises volées à ses voisins. Sa veuve a perpétué la tradition. Niména affiche un certain charme rustique, mais lorsqu'il s'agit de parler « affaires privées », elle se montre cupide et sans pitié. Elle a trois jeunes fils, qui apprennent les ficelles des affaires familiales à grands pas.

Niména est toute disposée à faire du recel pour tout ce qu'on peut lui proposer, mais elle ne déboursera pas une pièce de cuivre de plus que nécessaire.

28. La guinguette du gnome

La *Guinguette du Gnome* est considérée comme le débit de boissons le plus abordable de tout Cascadonne, mais aussi comme le plus trivial. On y retrouve les porteurs et les ouvriers des quais, et les bagarres générales font partie des activités nocturnes régulières.

Le propriétaire de l'établissement est un personnage répugnant du nom de Kelson. Depuis les coulisses de la taverne, ce dernier orchestre les Rats d'eau, une petite bande des rues qui sévit dans Basseville.

Kelson **Franc-tireur niveau 5**
Humanoïde naturel de taille M, voleur halfelin **200 px**

Initiative +5 **Sens** Perception +6
Pv 52 ; **péril** 26
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 21, **Volonté** 16
VD 6

Dague (simple ; à volonté) ✦ arme
+8 contre CA ; 1d4 +3 dégâts.

Frappe habile (simple ; à volonté) ✦ arme, martiale
Kelson peut se déplacer de 2 cases avant l'attaque. +11 contre CA ; 1d4 + 6 dégâts.

Rempart ambulant (simple ; rencontre) ✦ arme, martiale
+11 contre Réflexes ; 2d4 + 6 dégâts ; Kelson peut échanger sa position avec celle d'un allié adjacent consentant.

Deuxième chance (interruption immédiate ; rencontre)
Lorsqu'une attaque touche Kelson, il peut forcer l'attaquant ennemi à relancer son jet d'attaque. Il devra utiliser son nouveau résultat, même s'il est inférieur au premier.

Attaque sournoise
Une fois par round, Kelson inflige +2d6 dégâts supplémentaires quand il jouit d'un avantage de combat.

Audacieux
Kelson bénéficie d'un bonus racial de +5 aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Frappe de la mante
Au début d'une rencontre, Kelson jouit d'un avantage de combat sur toutes les créatures qui n'ont pas encore agi.

Réflexes éclair
Kelson bénéficie d'un bonus racial de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Alignement mauvais **Langues** commun, nain
Compétences Bluff +9, Connaissance de la rue +7, Diplomatie +9, Discrétion +12
For 14 (+4) **Dex** 20 (+7) **Sag** 11 (+2)
Con 12 (+3) **Int** 10 (+2) **Cha** 15 (+4)
Équipement armure de cuir, dague, un objet magique de niveau 4 à 6

29. Valquai

Des bateaux à quille fixe et autres embarcations accostent ici pour débarder leur cargaison qui est ensuite transportée vers d'autres bateaux, de l'autre côté des chutes. Comme nous l'avons vu dans la description de Montequai, la guilde des porteurs défend farouchement son monopole de l'acheminement des marchandises d'un côté à l'autre de la cascade. Elle tente, souvent par l'intimidation, de forcer les commerçants locaux à recourir à ses services de transport (qu'ils en aient besoin ou non). Outre cette guilde, il est une autre bande de malfaiteurs qui sévit à Valquai : les Rats d'eau. Ces brutes et voleurs des rues sont à l'affût de la moindre occasion de chaparder dans les entrepôts ou de tabasser un malheureux dans une ruelle sombre.

On trouve ici les bateaux de nombreux voyageurs, les plus courants étant les quillards du clan halfelin d'Eauvive. Les Eauvive transportent leurs marchandises jusqu'à l'embouchure du Nentir, des centaines de kilomètres en aval. Ils sont tout à fait disposés à prendre des passagers à bord, moyennant un petit dédommagement. Iréna Eauvive est la matriarche du clan. C'est une habile commerçante qui se fait passer pour une diseuse de bonne aventure absorbée dans ses pensées, capable de quelques charmes mineurs.

LE VAL DE NENTIR

Cascadonne se situe près du centre de la vaste région frontalière qu'on appelle val de Nentir. Cette vallée est quasiment dépeuplée, puisqu'elle ne compte qu'une poignée de villages et de bourgs habités. La campagne est quant à elle jonchée de fermes abandonnées, de demeures en ruine et de forts dévastés. Les bandits, les animaux sauvages et les monstres rôdent librement dans tout le val, menace véritable pour tous ceux qui s'éloignent de plus de quelques kilomètres des communautés qui survivent. Voyager par les routes ou le fleuve est plus sûr, du moins généralement. Il arrive ainsi que des situations fâcheuses se présentent à ceux qui vont d'un bourg à l'autre.

Le val de Nentir est une contrée septentrionale, mais elle voit assez rarement la neige. Les hivers sont venteux et extrêmement froids. Le Nentir est trop large pour geler, à l'exception des semaines les plus rudes de l'année. Les étés sont frais et doux.

Les zones « dégagées » de la carte correspondent aux environnements mixtes : vastes étendues de prairie, bosquets de forêt clairsemée, collines ondoyantes et quelques bois plus denses, et zones de végétation luxuriante. Les coteaux indiqués sur la carte correspondent à des pentes herbeuses, où les arbres sont rares. Les collines sont plus escarpées et accidentées. Leurs vallées comptent quelques forêts ténues et les sommets sont reliés par des cols.

Les sites notables du val de Nentir sont décrits ci-après.

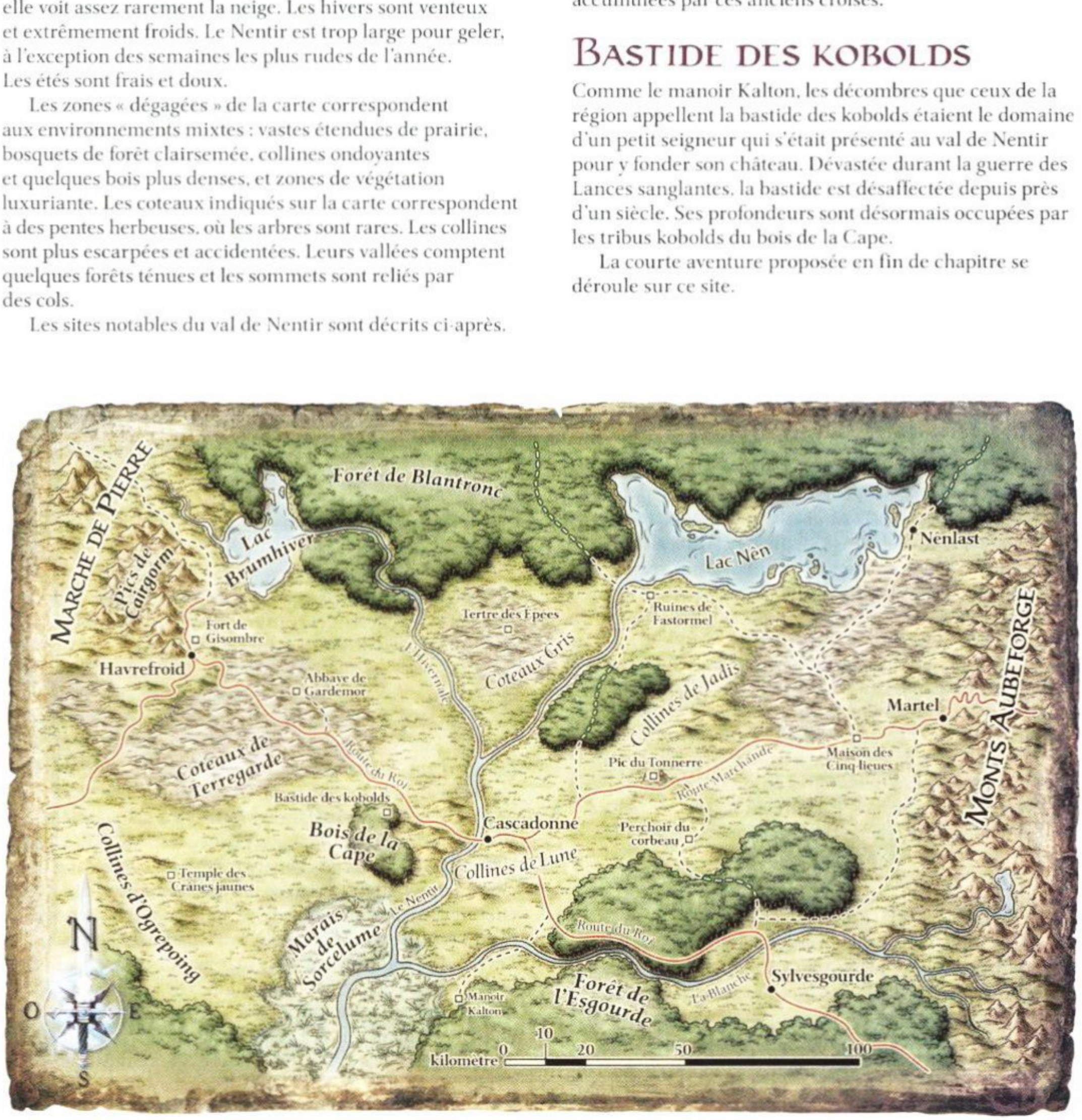
Abbaye de Gardemor

Les coteaux de Terregarde tiennent leur nom des impressionnantes ruines de ce grand monastère qui est dans cet état depuis près d'un siècle et demi. L'abbaye était consacrée à Bahamut et servait de base pour un ordre militant de paladins qui connut la gloire en participant aux croisades lointaines de Nérath. Si l'on en croit la légende, les paladins ramenèrent une sombre relique de l'une de ces guerres saintes, afin de la garder en lieu sûr, mais les forces du mal s'unirent pour assaillir l'abbaye et reprendre leur bien. Des souterrains tentaculaires s'étendent sous les ruines, qui renferment encore peut-être les richesses accumulées par ces anciens croisés.

Bastide des kobolds

Comme le manoir Kalton, les décombres que ceux de la région appellent la bastide des kobolds étaient le domaine d'un petit seigneur qui s'était présenté au val de Nentir pour y fonder son château. Dévastée durant la guerre des Lances sanglantes, la bastide est désaffectée depuis près d'un siècle. Ses profondeurs sont désormais occupées par les tribus kobolds du bois de la Cape.

La courte aventure proposée en fin de chapitre se déroule sur ce site.



MIKE SCHLEY

Forêt de l'Esgourde

Cette grande étendue boisée s'étend du Nentir aux montagnes, ainsi que sur de nombreux kilomètres vers le sud. Elle sépare le val de Nentir des communautés côtières plus peuplées que l'on trouve au sud. On sait qu'un fort gobelin du nom de Daguebourg se cache quelque part au sud-ouest de la forêt, non loin du manoir Kalton. Les gobelins prennent parfois d'assaut les bateaux qui empruntent le fleuve et envoient des groupes de maraudeurs aux abords de Sylvesgourde.

Une tribu elfe connue sous le nom de clan Chantesylve rôde également dans les bois orientaux de la forêt. Il leur arrive de marchander avec les humains de Sylvesgourde et de surveiller les voyageurs qui passent par la route du Roi. Ils sont depuis longtemps en conflit avec les gobelins de Daguebourg, ces derniers se cantonnant d'ailleurs à l'ouest de la forêt pour rester loin des flèches meurtrières des elfes. Mais les gobelins sont de plus en plus nombreux et se montrent plus audacieux au fil des mois.

Fort de Gisombre

Il y a bien longtemps, des soldats de Nérath bâtirent une robuste forteresse par-dessus la faille de Gisombre, afin de la protéger. Cette ancienne citadelle est désormais en ruine, mais une nouvelle génération d'adeptes l'occupe à nouveau, à l'insu de tous. Ils cherchent à vaincre les sceaux magiques qui condamnent la faille de Gisombre, pour ouvrir l'accès aux horreurs de la fausse vie.

Le site est décrit en détails dans l'aventure *H1 : Le Fort de Gisombre*.

Havrefroid

Dominé par la rocaille des Cairgorm, à l'ouest du val de Nentir, se niche le bourg isolé d'Havrefroid. Comme Cascadonne, il s'agit d'une petite communauté entourée de quelques kilomètres carrés de fermes et de pâturages. Havrefroid servira de refuge civilisé aux PJ pour l'aventure *H1 : Le Fort de Gisombre*.

Maison des Cinq-lieues

La *Maison des Cinq-lieues*, plus justement appelée *Auberge des Cinq-lieues*, est un établissement robuste encadré par une palissade. L'auberge reçoit les voyageurs et les marchands qui vont et viennent de Martel, qui se situe à une journée de marche (cinq lieues) à l'est. Le propriétaire est un imposant homme aux allures d'ours, du nom de Barton. Barton affiche une façade joviale, mais il est secrètement allié avec les bandits du Perchoir du corbeau et les avertit dès qu'il repère des voyageurs intéressants à dépouiller qui prennent la route de Cascadonne.

Manoir Kalton

À l'époque où Nérath colonisait le val de Nentir, des nobliaux en quête de terre établirent leurs domaines fortifiés dans toute la région. Le manoir Kalton est l'un de ces sites, un petit fort que le seigneur Arrol Kalton fit construire deux cents ans plus tôt. Le seigneur Arrol avait l'intention de coloniser le vallon inférieur de la Blanche, mais le destin en voulut autrement : des monstres du marais de Sorcelume firent déguerpir les fermiers qu'Arrol avait emmenés avec lui. Vers la fin, Arrol et une poignée de ses proches et domestiques survécurent comme ils pouvaient dans un fort à moitié bâti qui tombait en ruine, jusqu'à ce qu'ils disparaissent à leur tour. La rumeur fait état d'un trésor, la fortune du vieux Kalton, caché dans les salles secrètes enfouies sous les ruines.

Marche de pierre

Contrée accidentée de collines rocailleuses et de gorges profondes parcourues par des cours d'eau écumants, la Marche de pierre est occupée par des tribus de dangereux humanoïdes et de géants. Orques, ogres, géants et trolls hantent les confins de cette terre aride. Heureusement pour les habitants du val, les monstres se rendent rarement à l'est des pics de Cairgorm. Un important terrier orque connu sous le nom de Mâchoires de Kulkoszar s'étend au nord de cette désolation ; c'est ici que le chef de la tribu des Lances sanglantes exerce son autorité sur des centaines d'orques féroces.

Martel

Forteresse naine taillée directement dans la roche d'un profond vallon des monts Aubeforge, Martel est le bourg le plus important et prospère de la région. La route Marchande traverse les portes de la citadelle et se prolonge vers l'est, au-delà des monts Aubeforge. Martel est dirigé par un conseil de maîtres qui sont chacun à la tête de l'une des puissantes guildes de la communauté. L'actuel grand maître est le responsable de la guilde des marchands, un nain du nom de Marsinda Tournedor. Les nains de Martel se soucient avant tout des leurs et ne cèdent rien en matière de commerce, mais ils sont honnêtes et travailleurs.

Nênlast

Ce minuscule village humain se situe sur la rive est du lac Nên. Les habitants survivent en vendant leur poisson fumé aux nains de Martel. Ils traitent également avec les barbares de la tribu Griffe-de-tigre, de la forêt de Blantronc. Quand ce peuple sauvage veut marchander, il se présente au village pour troquer ses peaux de bête et son ambre, contre la ferronnerie de qualité des nains.

Perchoir du corbeau

Ce petit fort se dresse à la lisière méridionale des collines de Jadis. C'était autrefois un petit manoir, mais il est tombé en ruine il y a bien longtemps. Des bandits en ont depuis fait leur quartier général. Les chefs de cette bande sont trois shadar-kai nommés Samminel, Erzoun et Geriesh. Ils traitent secrètement avec Barton, le propriétaire de la *Maison des Cinq-lieues*, à qui ils reversent une part de leur butin quand il les tuyaute sur des voyageurs fortunés qui empruntent la route Marchande.

Pic du Tonnerre

Ce pic impressionnant est la plus imposante des collines de Jadis. Sous cette montagne, se terre l'ancienne cité minotaure de Saruun Khel. Le royaume des hommes-taureaux a disparu près d'un siècle avant la fondation

de Cascadonne, une querelle de succession ayant entraîné une guerre civile dévastatrice. Mais dans les galeries supérieures de la cité minotaure, les mages de Saruun, mystérieux ordre arcanique, ont établi leur citadelle. Les négociants qui empruntent la route Marchande s'y abritent parfois.

Le labyrinthe de Saruun Khel est le site de l'aventure *H2 : Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre*.

Ruines de Fastormel

Fastormel était autrefois un bourg prospère des rives du lac Nên, mais il fut ravagé par les orques des Lances sanglantes et n'a jamais été repeuplé. La communauté était dirigée par un seigneur mage (le magicien le plus puissant du bourg, qui détenait le sceptre d'autorité). La tour des Brumes du dernier seigneur mage se dresse d'ailleurs toujours au milieu des décombres. Elle est enveloppée d'une étrange brume argentée qui ne se dissipe jamais, quelles que soient les conditions climatiques.

Sylvesgourde

Une demi-douzaine de villages s'étend à travers les vallons les plus élevés de la Blanche. Ensemble, ils forment la baronnie de Sylvesgourde, petite seigneurie dont la population totale ne dépasse pas celle de Cascadonne. Les habitants sont fermiers, bûcherons et menuisiers, le commerce qui transite par la route du Roi étant limité.

Le dirigeant de Sylvesgourde est le baron Stockmer, un homme d'un certain âge, autrefois connu pour son bras vaillant. C'est un seigneur juste et très humain.

Temple des Crânes jaunes

Les ruines d'un sanctuaire maléfique se dressent au milieu de ces collines désolées. La légende raconte qu'un prince rakshasa a invoqué ici des démons avant de les soumettre à son service en séquestrant leur essence vitale dans des crânes humains recouverts d'or. On n'a jamais découvert le moindre de ces objets dans les ruines, mais l'histoire persiste. Des boyaux qui partent sous les gravats s'enfoncent jusqu'en Outreterre et il arrive que des monstres de ces profondeurs émergent et rôdent dans les terres avoisinantes.

Tertre des Épées

Ce grand tertre funéraire se dresse près du centre de la désolation des coteaux Gris. Les anciens clans humains qui vivaient autrefois dans les collines du val ont érigé ce monticule des siècles avant l'arrivée de la civilisation à Cascadonne. Ce peuple des collines a disparu depuis longtemps, mais leurs tertres sinistres sont restés. Le tertre des Épées porte ce nom en raison des dizaines de lames rouillées de conception antique qui sont enfouies à sa lisière, leur pointe tournée vers l'intérieur. Il est possible d'en déterrer plusieurs en quelques minutes de fouille. Ces armes paraissent parfaitement ordinaires et ne trahissent rien de l'ancienne magie protectrice qui imprègne le site.

Impliquer les joueurs

Quand vous débutez une nouvelle campagne de Dungeons & Dragons, il est bon d'inciter les joueurs à intégrer l'histoire de leur personnage à votre univers de jeu. Avant la première partie, demandez-leur quel genre d'aventurier ils aimeraient jouer. Ces renseignements vous permettront de créer des liens entre les PJ et le bourg de Cascadonne. Les joueurs se soucieront d'autant plus facilement de ce qui se passe dans la région que leurs personnages y seront impliqués.

Si les idées proposées ici ne vous conviennent pas, ce n'est pas grave. Vous pouvez inventer d'autres liens ou ignorer cet aspect. On s'amuse souvent tout autant en jouant un parfait « étranger ».

Races

Demi-elfes : un nombre réduit de demi-elfes résident à Cascadonne ou dans ses environs. La plupart sont des fermiers ou des bergers aisés vivant dans les collines de Lune les plus proches. Le reste est composé de maîtres artisans du bourg : joailliers, tailleurs et ébénistes. Un personnage demi-elfe peut être l'enfant d'une famille de Cascadonne ou, du moins, un parent.

Drakéides : on ne trouve pas de drakéides originaires de Cascadonne, mais des voyageurs de cette race traversent parfois le bourg et y travaillent quelque temps, notamment comme gardes du corps ou escortes de convoi. Les halfelins de la famille Milune, la maison Azaer et la maison de négoce Naerumar sont susceptibles d'engager ce type d'aventuriers.

Éladrins : il est rare de voir des éladrins à Cascadonne. De vieux manoirs des collines de Lune et des régions proches du val accueillaient autrefois des familles de riches éladrins. On peut donc imaginer qu'un personnage de cette race soit toujours porteur du titre d'un domaine abandonné, à quelques kilomètres du bourg, ce qui justifiera une visite éventuelle auprès du seigneur Markelais (et risque fort d'engendrer l'inimitié d'Armos Kamroth, qui voudra s'emparer de ces terres).

Elfes : les elfes sont également peu nombreux à Cascadonne, mais quelques-uns habitent dans le bourg ou en périphérie. Ressilmae Stellumine du temple de Sehanine pourrait être un parent ou un vieil ami de tout personnage elfe. Les elfes étrangers à Cascadonne peuvent appartenir au clan Chantesylve de la forêt de l'Esgourde.

Halfelins : après les humains, les halfelins constituent la race la plus nombreuse de Cascadonne et ils sont issus de tous les milieux imaginables. Ceux qui sont originaires de Cascadonne peuvent appartenir à la famille Milune, Osterman (de la *Licorne d'Argent*) ou Chardonnier (des écuries du bourg). Les halfelins liés aux commerçants qui transitent par Cascadonne peuvent être membres du clan Eauvive.

Humains : la plupart des habitants de Cascadonne sont humains. Les personnages issus d'un milieu rural ont souvent grandi dans les collines de Lune proches.

Ceux qui sont plus citadins peuvent être les rejetons de propriétaires terriens fortunés comme les Kamroth, ou des mercenaires ou des voyous qui ont connu une enfance difficile à Basseville.

Nains : les nains ne manquent pas à Cascadonne, si bien qu'un personnage de cette race peut être originaire du bourg (pourquoi pas un parent de Teldorthan Taillefer). Il peut aussi bien être de la proche ville de Martel, à une semaine de voyage. Des marchands et artisans de Martel se rendent à Cascadonne pour négocier et travailler, auquel cas ils logent dans l'une des auberges locales pendant quelques semaines.

Tieffelins : on trouve à Cascadonne deux familles tieffelines (Azaer et Naerumar) et quelques autres représentants de cette race.

Classes

Guerriers : Cascadonne est une communauté marchande et les commerçants font appel à des gardes du corps ou à des escortes de convoi quand ils partent vers d'autres villes. La famille Milune et la maison Azaer peuvent employer un guerrier. Les guerriers issus de familles plus aisées peuvent servir les Markelais, en tant que « lames de cour », ce qu'on considère comme un cran au-dessus des simples soldats.

Magiciens : un aventurier magicien pourrait être l'apprenti de Nimozaran, de la tour du Septarque. Dame Markelais est également une magicienne compétente qui pourrait avoir un jeune mage sous son aile.

Maîtres de guerre : comme les guerriers et les paladins, les maîtres de guerre peuvent être associés à la maison Markelais. Les plus modestes d'entre eux sont mercenaires ou agents au service de compagnies marchandes telles que celle des Azaer.

Paladins : comme les prêtres, les paladins au service d'Érathis, de Pélor ou de Sehanine trouveront un bon accueil dans les temples correspondants de Cascadonne. Un aventurier paladin peut également être un chevalier en puissance qui a juré fidélité à la famille Markelais.

Prêtres : dans la mesure où le bourg compte des temples d'Érathis, de Pélor et de Sehanine, un PJ prêtre de l'une de ces divinités y trouvera facilement des alliés et des collègues.

Rôdeurs : la plupart des campagnards des abords de Cascadonne sont forestiers ou chasseurs. Un aventurier rôdeur pourrait fort bien être issu d'une telle famille. Les rôdeurs qui ne sont pas originaires des environs pourraient arriver de la baronnie de Sylvesgourde ou du village reculé de Nênlast, au nord-est.

Sorciers : la population de Cascadonne voit les sorciers du même œil que les magiciens : comme des personnages mystérieux dont il faut se méfier. Les marchands fortunés et les nobles font souvent appel aux services d'un « mage domestique » pour les questions de magie. C'est pourquoi un sorcier pourrait tout à fait travailler pour les Markelais, pour Armos Kamroth ou tout autre individu aisé.

Voleurs : les membres d'organisations comme celle de la guilde des porteurs ou celle des Rats d'eau sont les alliés naturels d'un aventurier voleur. Les gens débrouillards sont demandés à peu près partout et un voleur peut également faire office d'intermédiaire pour une maison marchande comme celle des Milune ou des Azaer.



WILLIAM O'CONNOR

LA BASTIDE DES KOBOLDS

Le manoir en ruine que l'on appelle la bastide des kobolds était autrefois le fier domaine d'un petit seigneur, un château fortifié avec vue sur la vieille route du Roi. C'était il y a de nombreuses années et le nom et les gloires du seigneur sont oubliés depuis longtemps. Aujourd'hui le site porte ce nom en raison des humanoïdes malfaisants qui l'infestent. Le bois de la Cape a également envahi les lieux, des arbres ayant poussé au milieu des cours et jardins abandonnés.

Plusieurs tribus de kobold occupent les ruines, cachées dans la multitude de boyaux, de décombres et de caves. Elles se querellent les unes avec les autres et lancent quelques assauts sur les communautés proches et les convois qui empruntent la vieille route du Roi. Les kobolds se montrent depuis peu particulièrement agressifs. La tribu des Cogneurs de crâne a pris le dessus et repoussé plusieurs rivales. Galvanisée, elle s'est emparée d'un chariot rempli de marchandises de valeur qu'elle a volé à une caravane sur la route du Roi. Au moment où commence l'aventure, les PJ se trouvent dans le bourg de Cascadonne. Expliquez aux joueurs que leurs personnages se connaissent et sont en quête d'aventure.

Choisissez l'une des amorces d'aventure suivantes pour planter le décor de l'histoire ou créez la vôtre. Il n'est pas besoin d'accumuler les détails ; il vous faut juste leur expliquer pourquoi ils sont ensemble et ce qui les pousse à se rendre à la bastide des kobolds.

Si vous utilisez l'une de ces amorces, les PJ pourront également gagner des points d'expérience en accomplissant la quête correspondante. Quand le groupe accomplit une quête, répartissez équitablement les px entre tous les aventuriers qui y ont participé.

AMORCE : LES CHASSEURS DE KOBOLDS

Le seigneur-protecteur de Cascadonne en a plus qu'assez des raids kobolds sur la route du Roi. Si les PJ le rencontrent pour trouver du travail, il leur offre volontiers une prime s'ils font le ménage dans la bastide. Le seigneur-protecteur leur promet 10 po par kobold éliminé et 100 po supplémentaires s'ils lui apportent la preuve que toutes les ruines ont été nettoyées, en présentant par exemple le masque d'os porté par le chef kobold.

Autre approche : le seigneur-protecteur fait lui-même quérir les PJ pour leur demander d'entreprendre la mission.

Px de la quête : 750 px si les PJ rapportent le masque du dracoprêtre au seigneur-protecteur comme preuve de l'éradication de la menace kobold.

AMORCE : LA PEAU DE DRAGON

Les PJ sont engagés par Teldorthan Taillefer, l'armurier nain. La charrette volée contenait une peau de dragon vert tannée qu'il avait commandée. Le nain avait prévu de tirer une belle armure d'écailles de cette peau. Teldorthan engage les aventuriers pour pénétrer dans l'antre des kobolds et lui ramener sa peau de dragon. S'ils y parviennent, il leur remettra 200 po.

Autre approche : les PJ entendent parler du vol de la carriole et de la peau de dragon, et décident d'approcher Teldorthan pour voir s'il y a une récompense à la clef.

Px de la quête : 500 px si les PJ retrouvent la peau de dragon et la ramènent à Teldorthan Taillefer.

AMORCE : UN TERRIBLE SECRET

Nimozaran le Vert, grand Septarque de Cascadonne, est convaincu que les attaques kobolds sont orchestrées par quelque chose de terrible. Ils lui paraissent trop organisés, trop agressifs par comparaison avec tous les kobolds auxquels le mage vieillissant a eu affaire durant sa carrière. Il demande aux PJ s'ils sont prêts à pénétrer dans l'antre des créatures pour découvrir le secret de la bastide. Il leur propose de profiter du cercle de téléportation de sa tour, s'ils acceptent la mission.

Autre approche : les PJ vont à la rencontre du vieux magicien pour lui offrir leurs services en échange de sa coopération et de toute assistance magique qu'il serait prêt à leur fournir.

Px de la quête : 500 px si les PJ informent Nimozaran de la présence d'un dragon blanc dans les ruines.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Quand les PJ se décident à aller explorer la bastide des kobolds, lisez-leur ce qui suit (ou inspirez-vous en) :

Vous quittez Cascadonne et parcourez 25 kilomètres en pleine nature avant d'atteindre la bastide des kobolds. Ce domaine, autrefois vaste, est aujourd'hui en ruine. Une fois dans l'enceinte du fort, vous trouvez une trappe au pied d'une vieille tour de garde. Elle ouvre probablement sur les ruines.

INTRODUCTION POUR LE MD

« La bastide des kobolds » est une aventure simple de D&D conçue pour cinq personnages de niveau 1. Elle offre peu d'intrigues et de dilemmes, et se limite à cinq rencontres avec combat qui se suivent. Elle a pour seul objectif de vous fournir des outils simples pour mener votre première partie en tant que maître du donjon, tout en permettant aux autres joueurs de la table de se familiariser avec le jeu et les caractéristiques de leur personnage.

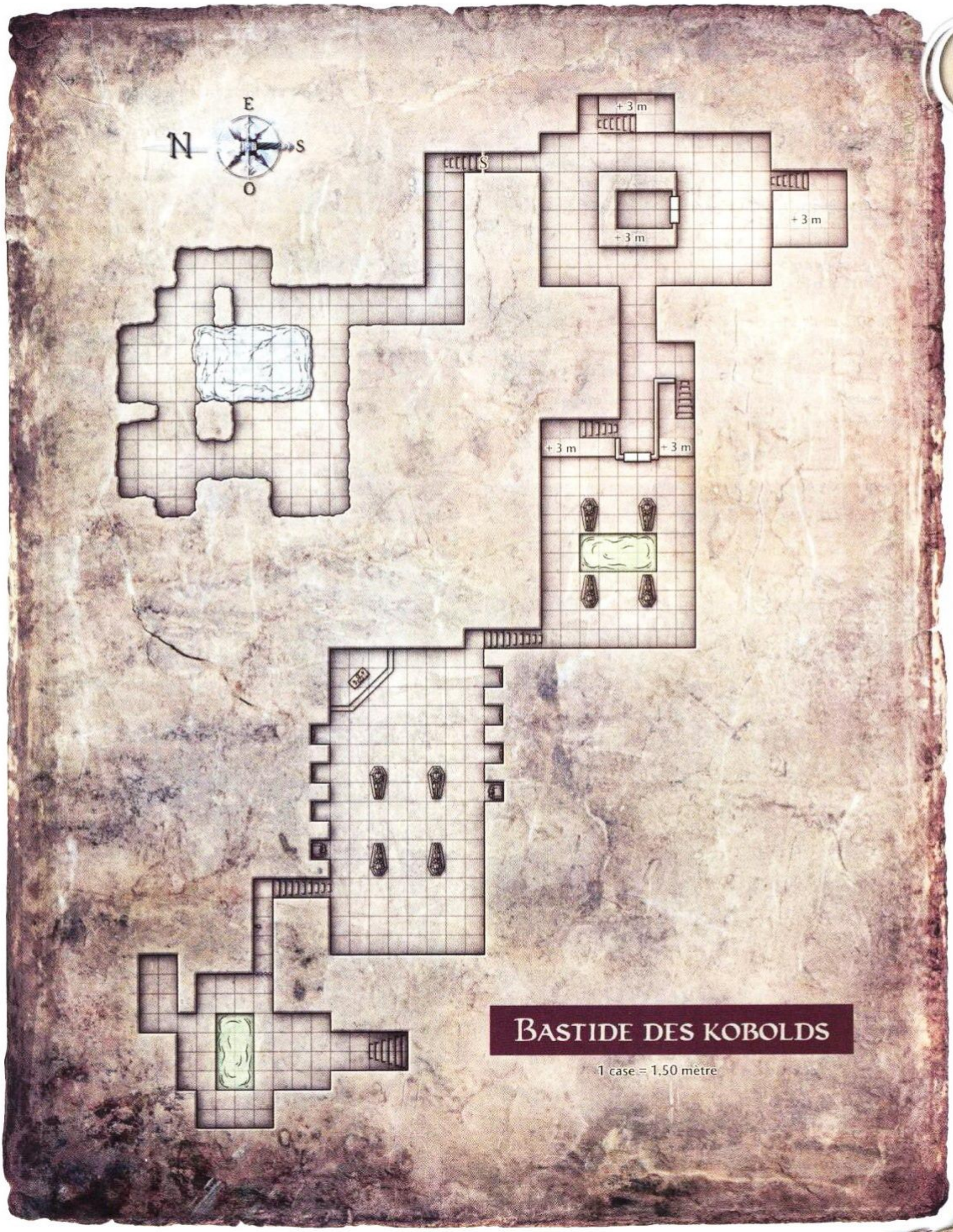
Essayez d'insuffler de la vie aux kobolds et à l'environnement. La première rencontre est un simple combat, mais les quatre suivantes font intervenir le décor et des pièges afin de montrer les divers éléments du jeu.

Lisez bien l'intégralité des rencontres avant de faire jouer l'aventure, en prêtant une attention toute particulière aux pièges et à l'environnement. Étudiez également les profils des monstres. Ces créatures réservent quelques mauvaises surprises aux PJ !

MODIFIER LES TRÉSORS

Comme c'est le cas pour toutes les aventures publiées, il est possible que les trésors de celle-ci ne soient pas parfaitement adaptés à votre groupe. Il peut donc être intéressant de remplacer les objets inutiles par d'autres, qui auront plus de chances de plaire aux aventuriers. Les deux objets inclus dans le butin de ce scénario sont indiqués avec leur niveau, de manière à ce que vous puissiez les remplacer plus facilement.

MIKE SCHLEY



Bastide des kobolds

1 case = 1,50 mètre

ZONE 1 : LA FOSSE DE FANGE

Rencontre de niveau 1 (500 px)

CONFIGURATION

Cette pièce fait office de salle de garde pour les kobolds. Une fosse remplie de boue puante sert d'obstacle contre les intrus. Quand les PJ arrivent, ils voient un kobold. Les autres restent cachés jusqu'à ce que les aventuriers s'avancent davantage.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

2 frondeurs kobolds (F)

3 francs-tireurs kobolds (T)

Quand les aventuriers pénètrent dans cette salle, lisez-leur ce qui suit (ou inspirez-vous en) :

Un grand trou rempli d'une substance verdâtre et luisante occupe l'essentiel de la pièce qui se présente à vous. De l'autre côté de cette fosse, un petit humanoïde reptilien se tient dans la pénombre et vous dévisage bouche bée. Il tient une fronde et se hâte d'attraper une pierre dans une sacoche accrochée à sa ceinture. D'une voix sifflante, il s'écrie : « Des z'intrus ! Des z'intrus ! »

3 francs-tireurs kobolds (T) — **Franc-tireur niveau 1**
Humanoïde naturel de taille P — 100 px chacun

Initiative +5 — **Sens** Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 27 ; **péril** 13
CA 15 ; **Vigueur** 11, **Réflexes** 14, **Volonté** 13 ; cf. aussi *sens des pièges*
VD 6

Lance (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d8 dégâts ; cf. aussi *attaque en nombre*

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le kobold se décale de 1 case.

Attaque en nombre
Le franc-tireur kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.

Avantage de combat
Les attaques de corps à corps et à distance du franc-tireur kobold infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Sens des pièges
Le franc-tireur kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais — **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +8, Discrétion +10, Larcin +10

For 8 (-1)	**Dex** 16 (+3)	**Sag** 10 (+0)
Con 11 (+0)	**Int** 6 (-2)	**Cha** 15 (+2)

Équipement armure de peau, bouclier léger, lance

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Fosse : la fosse fait 3 mètres de profondeur. Elle est remplie jusqu'à 1,20 mètre d'une épaisse fange verte. Tout PJ qui tombe dans la fosse se retrouve aussitôt immobilisé. Un test de Force DD 13 permet de se déplacer. La boue est considérée comme un terrain difficile. Les créatures peuvent y marcher, mais elles se retrouvent immobilisées si elles y terminent leur déplacement, comme décrit ci-dessus.Sortir de la fosse nécessite un test d'Athlétisme DD 10. Toute chute dans la fosse inflige 1d10-2 dégâts, car la boue l'amortit en partie.

Herse : le passage présente une herse destinée à bloquer les créatures plus grandes que des kobolds. Les créatures de taille P ne sont pas gênées, mais tout individu plus grand ne peut s'y introduire. Débloquer la herse nécessite un test de Force DD 15. Le levier qui permet de l'ouvrir se trouve de l'autre côté.

2 frondeurs kobolds (F) — **Artilleur niveau 1**
Humanoïde naturel de taille P — 100 px chacun

Initiative +3 — **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 24 ; **péril** 12
CA 13 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 12 ; cf. aussi *sens des pièges*
VD 6

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+5 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

Fronde (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts ; cf. aussi *tir spécial*.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le kobold se décale de 1 case.

Tir spécial (simple ; à volonté)
Distance 10/20 ; +6 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Sens des pièges
Le frondeur kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais — **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +8, Discrétion +10, Larcin +10

For 9 (-1)	**Dex** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Con 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Cha** 10 (+0)

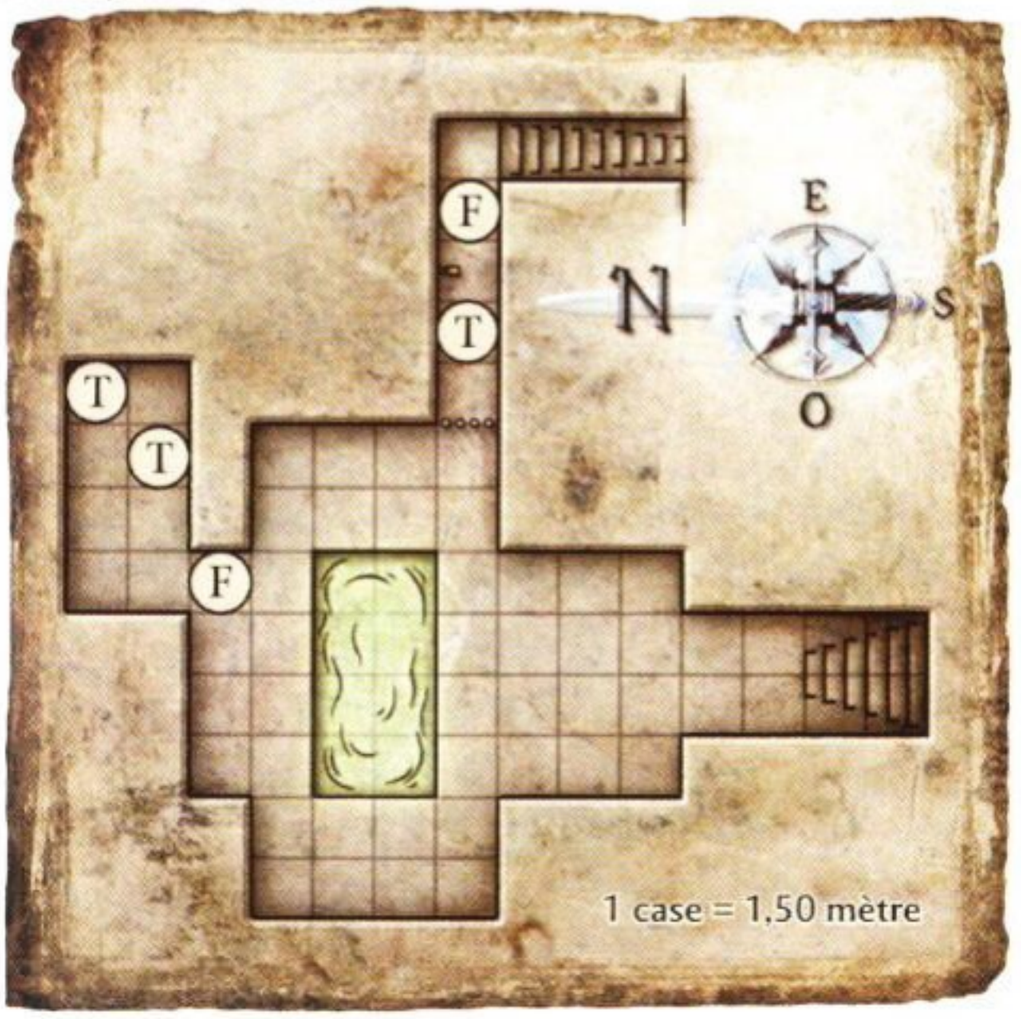
Équipement armure de cuir, dague, fronde avec 20 billes et 3 billes gluantes pour tir spécial (cf. ci-dessus).

TACTIQUE

Le frondeur kobold tente d'attirer les PJ dans la pièce pendant que les autres se cachent. Il tire sur eux, tandis que deux francs-tireurs viennent encercler la fosse et attaquent.

Pendant ce temps, les kobolds qui se trouvent de l'autre côté de la herse attendent d'avoir les PJ en ligne de mire pour attaquer.

Les kobolds sont conscients du danger des attaques de zone. Ils ne se regroupent jamais, sauf pour bénéficier d'une prise en tenaille.



ZONE 2 : LE TOMBEAU

Rencontre de niveau 1 (550 px)

CONFIGURATION

Cette salle était anciennement un tombeau. Les kobolds se servent de pièges pour protéger l'accès à leur repaire.

Cette rencontre fait intervenir les créatures et pièges suivants :

3 francs-tireurs kobolds (T)
2 pièges à dards (1 et 2)

Quand les aventuriers pénètrent dans cette salle, lisez-leur ce qui suit (ou inspirez-vous en) :

Cette salle renferme quatre cercueils de pierre qui montrent tous des signes de vandalisme. Vous distinguez trois alcôves vides sur chacun des murs, et deux autres niches occupées par une armure. À l'autre bout de la salle apparaît une plate-forme soutenant un autel de fortune dédié à Tiamat. Trois kobolds portant des lances se tiennent devant l'autel.

3 francs-tireurs kobolds (T) — **Franc-tireur niveau 1**
Humanoïde naturel de taille P — 100 px chacun

Cf. page ci-contre.

Piège à dards — **Mitrailleur niveau 1**
Piège — 100 px

Un dard jaillit soudain de l'armure.

Piège : un dard jaillit du ventail de l'armure quand le piège est déclenché.

Perception

- DD 20 : le personnage remarque le mécanisme de tir dans l'armure.
- DD 25 : le personnage remarque les dalles sensibles à la pression.

Déclencheur

Le piège attaque quand un personnage entre ou débute son tour de jeu sur une des cases sensibles à la pression.

Attaque

Interruption immédiate **Distance** 10
Cible : le personnage qui entre ou débute son tour de jeu sur une dalle sensible à la pression
Attaque : +8 contre CA
Réussite : 1d6 + 2 dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Contre-mesures

- Un personnage adjacent peut désamorcer une dalle sensible à la pression au moyen d'un test de Larcin DD 20.
- Un personnage adjacent peut désamorcer le mécanisme de tir au moyen d'un test de Larcin DD 25.
- Un personnage peut attaquer l'armure (CA 12, 30 pv, résistance à tout 5). Détruire l'armure rend le piège inopérant.

TACTIQUE

Les kobolds tentent de profiter de l'avantage que leur procurent les pièges. Ils provoquent les aventuriers pour qu'ils se ruent à leurs trousses de l'autre côté de la pièce, sachant fort bien que leurs pièges ne sont déclenchés que par des créatures de taille supérieure à P.

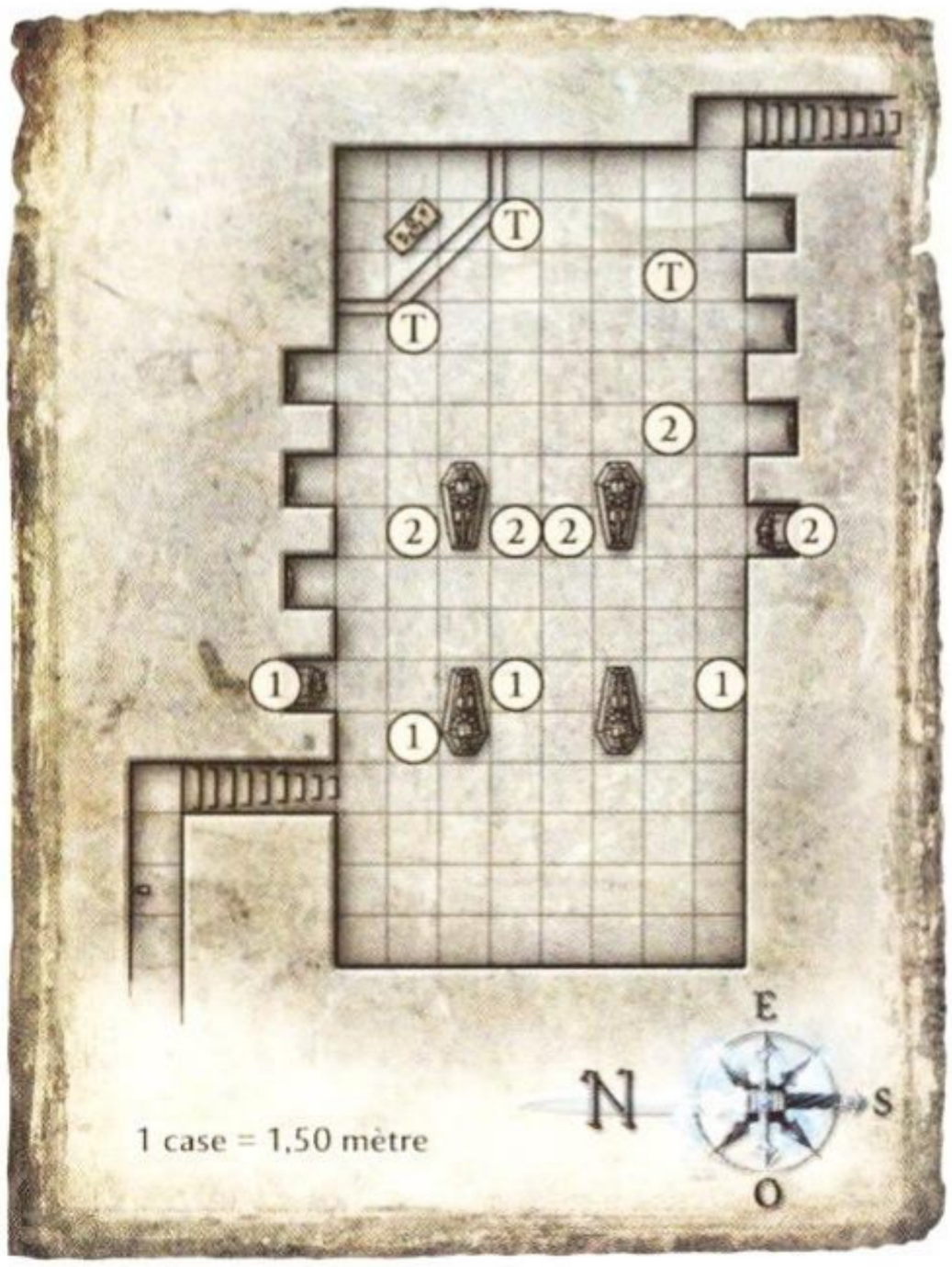
PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Armures : les deux harnois sont prêts à réagir. Quand les pièges s'activent, le ventail du casque s'ouvre, révélant le mécanisme de tir des dards.

Autel : les kobolds ont confectionné cet autel rudimentaire avec toute leur foi pour honorer la divinité draconique du mal. Une petite bourse posée sur l'autel renferme une offrande à Tiamat, d'une valeur de 60 po.

Dalles sensibles à la pression : plusieurs cases de la carte sont marquées d'un chiffre. Les dalles « 1 » et « 2 » activent respectivement les pièges des armures 1 et 2.

Sarcophages : les cercueils de pierre sont un terrain difficile qui procure un abri.



ZONE 3 : CRÂNE-CRÂNE !

Rencontre de niveau 2 (675 px)

CONFIGURATION

Cette salle a été transformée en arène pour rencontres de crâne-crâne, le sport officiel de la bastide des kobolds. Les PJ pénètrent dans la pièce en pleine partie pour s'apercevoir que ce jeu n'est rien d'autre qu'un divertissement barbare, comme il sied aux kobolds.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

2 frondeurs kobolds (F)
2 drakes de garde (D)
4 sbires kobolds (S)

Quand les aventuriers pénètrent dans cette salle, lisez-leur ce qui suit (ou inspirez-vous en) :

Cette pièce ressemble à ce qui devait autrefois être une crypte, mais les kobolds l'ont transformée en ce qu'on pourrait presque appeler une salle de jeu.

Quatre sarcophages sont posés au sol, séparés par une fosse remplie de fange. De l'autre côté de la salle, on remarque une porte en bois à doubles battants. Celle-ci est encadrée par deux paliers, 3 mètres au-dessus du sol. Deux kobolds se tiennent sur chaque entresol.

Plusieurs crânes d'animaux sont empilés sur les cercueils. L'un des kobolds tient une pierre maculée de boue qui est accrochée à une longue corde reliée au plafond.

2 drakes de garde (D) — **Brute niveau 2**
Bête naturelle (reptile) de taille P — 125 xp chacun

Initiative +3 **Sens** Perception +7
Pv 48 ; **péril** 24
CA 15 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 13, **Volonté** 12
Immunités terreur (tant qu'il se situe dans un rayon de 2 cases d'un allié)
VD 6

Morsure (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts, ou 1d10 + 9 dégâts quand il se situe dans un rayon de 2 cases d'un allié.

Alignement non aligné **Langues** -
For 16 (+4) **Dex** 15 (+3) **Sag** 12 (+2)
Con 18 (+5) **Int** 3 (-3) **Cha** 12 (+2)

4 sbires kobolds (S) — **Sbire niveau 1**
Humanoïde naturel de taille P — 25 px chacun

Initiative +3 **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 15 ; **Vigueur** 11, **Réflexes** 13, **Volonté** 11 ; cf. aussi *sens des pièges*
VD 6

Lance (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+5 contre CA ; 2 dégâts.

Javeline (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +5 contre CA ; 2 dégâts.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges
Le kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Compétences Discrétion +5, Larcin +5
For 8 (-1) **Dex** 16 (+3) **Sag** 12 (+1)
Con 12 (+1) **Int** 9 (-1) **Cha** 10 (+0)
Équipement armure de peau, bouclier léger, 3 javelines, 1 lance

2 frondeurs kobolds (F) — **Artilleur niveau 1**
Humanoïde naturel de taille P — 100 px chacun

Initiative +3 **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 24 ; **péril** 12
CA 13 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 12 ; cf. aussi *sens des pièges*
VD 6

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+5 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

Fronde (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts ; cf. aussi *tir spécial*.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges
Le frondeur kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Tir spécial (simple ; à volonté)
Distance 10/20 ; +6 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +8, Discrétion +10, Larcin +10
For 9 (-1) **Dex** 17 (+3) **Sag** 12 (+1)
Con 12 (+1) **Int** 9 (-1) **Cha** 10 (+0)
Équipement armure de cuir, dague, fronde avec 20 billes et 3 billes gluantes pour tir spécial (cf. ci-dessus).

Pierre crâne-crâne **Mitrailleur niveau 1**
Piège 100 px

Cette pierre maculée de fange est accrochée à une longue corde suspendue au plafond par un crochet.

Piège : lorsqu'un kobold lance la pierre, elle attaque une cible et revient entre les mains du kobold du palier opposé.

Déclencheur
Un kobold attaque avec la pierre crâne-crâne au prix d'une action simple. La pierre crâne-crâne peut être utilisée par deux kobolds différents à chaque round.

Attaque
Action simple **Corps à corps**
Cible : un personnage se trouvant dans la zone de frappe de la pierre (cf. plan).
Attaque : +8 contre CA
Réussite : 1d8 + 2 dégâts, et la cible est poussée de 2 cases.

Contre-mesures
- Un personnage qui se trouve dans la zone de frappe peut préparer une action pour attaquer la corde (CA 14, 10 pv et résistance à tout 5).
- Un personnage peut effectuer des attaques à distance contre la corde.

Tactique

Les kobolds tentent de soumettre les PJ en les harcelant de coups à distance, pour éviter de se retrouver au corps à corps.

Les sbires se séparent, pour se retrouver à deux par palier. Deux d'entre eux activent le piège de crâne-crâne à tour de rôle, laissant à l'autre le soin de jeter une javeline sur les intrus. Les deux autres sbires restent sur les marches, hors de vue, prêts à remplacer ceux qui tombent pour garder le piège actif.

Les frondeurs canardent les PJ, dans l'espoir que leurs tirs spéciaux les accableront au point d'en faire des cibles plus faciles pour la pierre.

Les drakes de garde au service des kobolds restent de l'autre côté de la porte. Ils se rueront au sommet des marches pour attaquer tout PJ qui escalade la paroi. Sans cela, ils assaillent quiconque parvient à franchir la porte.

Particularités de la zone

Fosse : la fosse fait 3 mètres de profondeur, et est remplie jusqu'à 1,20 mètre d'une épaisse fange verte. Cette boue a deux propriétés importantes.

Tout d'abord, elle est très collante. Tout PJ qui tombe dans la fosse se retrouve aussitôt immobilisé. Un test de Force DD 13 permet de s'y déplacer.

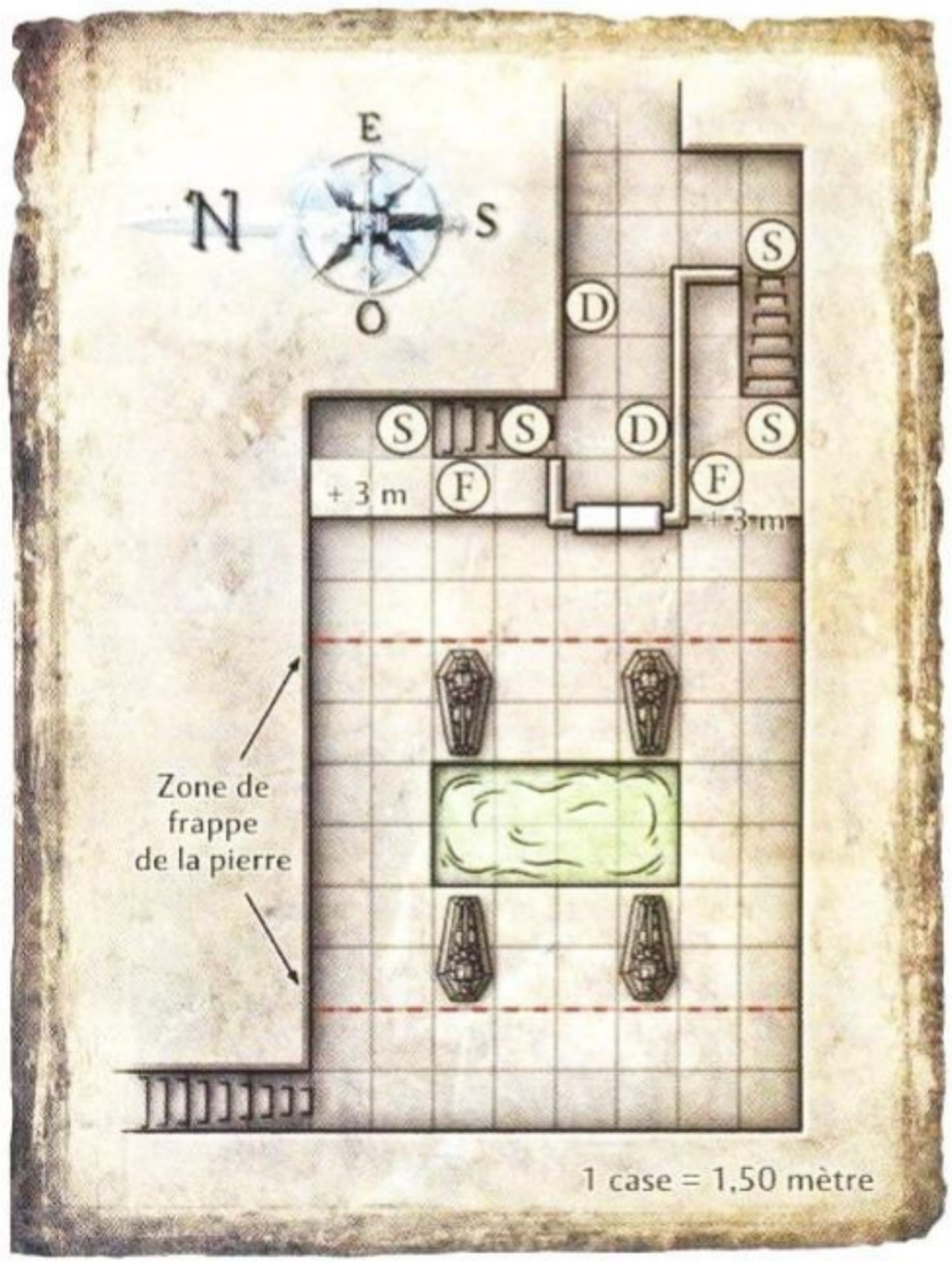
La boue est considérée comme un terrain difficile. Les créatures peuvent y marcher, mais elles se retrouvent immobilisées si elles y terminent leur déplacement, comme décrit ci-dessus.

Sortir de la fosse nécessite un test d'Athlétisme DD 10. Toute chute dans la fosse inflige 1d10-2 dégâts, car la boue l'amortit en partie.

Paliers : il n'y a pas de rampe sur ces entresols. Escalader le mur pour se retrouver sur le palier nécessite un test d'Athlétisme DD 15. Une petite pile de 100 po, avec un rubis de 50 po et deux grenats de 25 po chacun, jonche le palier nord.

Pierre de crâne-crâne : cet étrange dispositif fait office de piège. Les kobolds s'en servent normalement pour briser les crânes disposés sur les cercueils. Le but du jeu est d'arriver à ce qu'un crâne se colle à la pierre, puis de l'attraper quand le balancier de la corde le fait revenir vers le lanceur. Quand les PJ arrivent dans l'arène, les kobolds se font une joie d'employer la pierre contre eux.

Porte : la porte a 20 pv. Il faut effectuer un test de Force DD 20 pour l'enfoncer.



MIKE SCHLEY

ZONE 4 : LE GRAND MÉCHANT

Rencontre de niveau 4 (850 px)

CONFIGURATION

Le chef de la tribu kobold a ses quartiers ici. Anxieux à l'idée d'être assailli, il a avec ses sbires mis au point un piège élaboré dans cette salle. Quand les PJ entrent, le chef active le rocher et part se cacher dans son antre. Dans la foulée, les kobolds se ruent à l'assaut des intrus.

Cette rencontre fait intervenir les créatures et le piège suivants :

2 frondeurs kobolds (F)
1 dracoprêtre kobold (P)
2 draco-écus kobolds (E)
1 drake des clochers (D)
1 rocher roulant

Quand les aventuriers pénètrent dans cette salle, lisez-leur ce qui suit (ou inspirez-vous en) :
Vous arrivez dans une salle avec un plafond situé à 6 mètres du sol. Devant vous, un mur de 3 mètres présente deux passages, un à droite, un à gauche. Soudain, le fracas du bois qui se brise retentit dans le souterrain. Le sol se met à trembler, de la poussière tombe du plafond et une chose énorme et lourde déboule dans votre direction.

Dracoprêtre kobold (P) **Artilleur (meneur) niveau 3**
Humanoïde naturel de taille P — 150 px

Initiative +4 **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 36 ; **péril** 18
CA 17 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 15 ; cf. aussi *sens des pièges*
VD 6

Lance (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d8 dégâts.

Orbe d'énergie (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Distance 10 ; +6 contre Réflexes ; 1d10 + 3 dégâts de froid.

Foi insufflée (mineure ; rencontre)
Explosion de proximité 10 ; les alliés kobolds pris dans l'explosion gagnent 5 points de vie temporaires et se décalent de 1 case.

Souffle de dragon (simple ; rencontre) ✦ **froid**
Décharge de proximité 3 ; +6 contre Vigueur ; 1d10 + 3 dégâts de froid. *Échec* : demi-dégâts.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges
Le dracoprêtre kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Compétences Discrétion +11, Larcin +11
For 9 (+0) **Dex** 16 (+4) **Sag** 17 (+4)
Con 12 (+2) **Int** 9 (+0) **Cha** 12 (+2)
Équipement armure de peau, lance, masque d'os, *bâton du mage de guerre +1*

2 draco-écus kobolds (E) **Soldat niveau 2**
Humanoïde naturel de taille P — 125 px chacun

Initiative +4 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 30 ; **péril** 15
CA 18 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 13, **Volonté** 13 ; cf. aussi *sens des pièges*
Résistances froid 5
VD 6

Épée courte (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du draco-écu.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le kobold se décale de 1 case.

Attaque en nombre
Le draco-écu kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.

Sens des pièges
Le draco-écu kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Tactique du draco-écu (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent s'éloigne en se décalant ou quand un ennemi se déplace de manière à être adjacent ; à volonté)
Le draco-écu se décale de 1 case.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +7, Discrétion +9, Larcin +9
For 14 (+3) **Dex** 13 (+2) **Sag** 12 (+2)
Con 12 (+2) **Int** 9 (+0) **Cha** 10 (+1)
Équipement armure d'écailles, bouclier lourd, épée courte

Drake des clochers (D) **Franc-tireur niveau 1**
Bête naturelle (reptile) de taille P — 100 xp

Initiative +6 **Sens** Perception +3
Pv 29 ; **péril** 14
CA 16 ; **Vigueur** 11, **Réflexes** 14, **Volonté** 13
VD 4, vol 8 (stationnaire) ; cf. aussi *attaque en vol*

Chapardage (simple ; à volonté)
+4 contre Réflexes ; 1 dégâts, et le drake des clochers subtilise un petit objet à la cible, comme une fiole, un parchemin ou une pièce.

Morsure (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Attaque en vol (simple ; à volonté)
Le drake des clochers peut se déplacer jusqu'à 8 cases en volant et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de ce déplacement. Il ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.

Alignement non aligné **Langues** -
For 11 (+0) **Dex** 18 (+4) **Sag** 16 (+3)
Con 13 (+1) **Int** 3 (-4) **Cha** 11 (+0)

2 frondeurs kobolds (F) — **Artilleur niveau 1**
Humanoïde naturel de taille P — 100 px chacun

Initiative +3 **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 24 ; **péril** 12
CA 13 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 12 ; cf. aussi *sens des pièges*
VD 6

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+5 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

Fronde (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts ; cf. aussi *tir spécial*.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le kobold se décale de 1 case.

Tir spécial (simple ; à volonté)
Distance 10/20 ; +6 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Sens des pièges
Le frondeur kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +8, Discrétion +10, Larcin +10

For 9 (-1)	**Dex** 17 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Con 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Cha** 10 (+0)

Équipement armure de cuir, dague, fronde avec 20 billes et 3 billes gluantes pour tir spécial (cf. ci-dessus).

Rocher roulant — **Mitrailleur niveau 3**
Piège — 150 px

Un énorme rocher déboule à travers la salle.

Piège : le rocher roule sur tout ce qui croise sa route.

Perception
✦ DD 10 : le personnage repère le rocher qui s'approche.

Initiative +5 **VD** 8

Déclencheur
Dès que la rencontre commence, le piège effectue un test d'initiative.

Attaque
Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : tout personnage occupant une case dans laquelle il entre
Attaque : +7 contre Réflexes
Réussite : 2d6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Spécial : si le rocher termine son tour de jeu dans un espace occupé par un personnage, il effectue une seconde attaque. Le personnage est ensuite déplacé dans l'espace adjacent libre de son choix.

Contre-mesures
✦ Un personnage peut effectuer un test d'Athlétisme DD 20 dans le cadre d'une réaction immédiate pour bondir par-dessus le rocher roulant.

Tactique

Les kobolds préfèrent attendre que leur rocher vienne écraser les PJ. Ils se collent aux flancs de la salle pour tirer sur les aventuriers. Les frondeurs grimpent aux échelles pour se poster sur les murs de la pièce intérieure avant de passer à l'attaque.

Le chef (le dracoprêtre) et les deux draco-écus restent sur le palier. Si un PJ s'approche du palier, les draco-écus se ruent pour l'attaquer. Le chef emploie son *bâton du mage de guerre +1* pour augmenter la zone d'effet de son *souffle de dragon*.

Le drake des clochers est l'animal de compagnie du chef. Il se jette sur les aventuriers pour les mordre. S'il peut voler une potion à un PJ, il le fait et ramène fièrement sa trouvaille à son maître.

Particularités de la zone

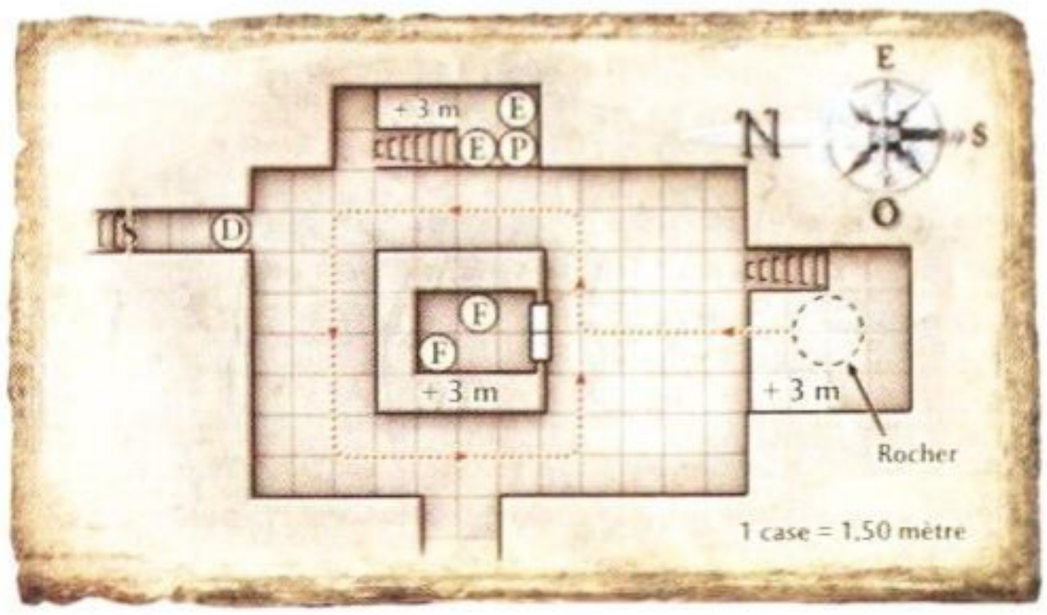
Palier : il n'y a pas de rampe sur ce palier. Escalader le mur pour se retrouver sur la plate-forme haute de 3 mètres nécessite un test d'Athlétisme DD 15.

Porte : la porte de la salle centrale a 20 pv. Il faut effectuer un test de Force DD 16 pour l'enfoncer.

Rocher : le profil du piège est indiqué ci-contre. Le rocher part du point indiqué sur la carte et suit la trajectoire marquée.

Salle centrale : le mur s'élève à 3 mètres sous un plafond de 6 mètres. Pour atteindre la pièce centrale, les PJ comme les kobolds peuvent l'escalader moyennant un test d'Athlétisme DD 20.

Le mur est suffisamment épais pour permettre à une créature de se tenir dessus.



Terminer la rencontre

Après avoir terrassé les kobolds, les aventuriers trouvent une petite clef en argent dans la sacoche que le chef porte à la ceinture, ainsi qu'un morceau de vélin qui détaille l'emplacement d'une porte secrète dans le renfoncement au nord de la salle. La clef ouvre la porte pour révéler une volée de marches secrètes qui s'enfoncent vers la zone de la rencontre finale.

Le chef kobold porte un *bâton du mage de guerre +1* (objet de niveau 3).

Bâton du mage de guerre +1 : ce bâton confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts de son utilisateur. S'il réussit un coup critique, il inflige 1d8 + 1 dégâts supplémentaires. Par ailleurs, une fois par jour, au prix d'une action libre, le porteur peut augmenter de 1 la taille d'une décharge ou d'une explosion.

MIKE SCHLEY

ZONE 5 : LA VÉRITABLE MENACE

Rencontre de niveau 3 (750 px)

CONFIGURATION

Cette salle est l'antre du jeune dragon blanc Szartharrax. Bien qu'il soit encore petit selon les critères de son espèce, Szartharrax est de loin la créature la plus dangereuse de la bastide des kobolds. Il est l'atout qui a permis aux Cogneurs de crânes de s'imposer sur les autres tribus kobolds de la région. Szartharrax a choisi de les épauler et a dévoré les autres chefs de tribu, ce qui a tout bonnement convaincu le reste de ces petits monstres écailleux de jurer fidélité aux Cogneurs de crânes. Szartharrax est avide d'or et exige ce genre de tribut de la part de ses loyaux serviteurs. C'est la peur de contrarier le dragon qui pousse les kobolds à assaillir les convois et les communautés proches.

Szartharrax est un rude adversaire : les aventuriers devront bien se battre s'ils veulent en réchapper.

Cette rencontre fait intervenir la créature suivante :

1 jeune dragon blanc (D)

Quand les aventuriers pénètrent dans cette salle, lisez-leur ce qui suit (ou inspirez-vous en) :

Vous suivez le long passage sinueux qui part de la salle du trône du chef kobold pour vous enfoncer dans les entrailles de la terre. Ces tunnels de pierre impeccablement taillés finissent par laisser place à des boyaux naturels. Après une longue descente, vous aboutissez dans une grande caverne. L'air y est étrangement froid. Au centre de la salle, vous distinguez un grand bassin d'eau sombre et gelée. Le silence règne.

TACTIQUE

Le dragon entame la rencontre en se cachant à l'endroit indiqué sur la carte. Comme il se tapit derrière un grand pilier, effectuez un test de Discrétion pour le reptile et réclamez des tests de Perception à vos joueurs. Les PJ dont le résultat du test de Perception est inférieur à celui de Discrétion du dragon sont surpris. Déterminez l'initiative et entamez le combat.

Le dragon commence la rencontre en volant jusqu'à se retrouver face au groupe, avant d'employer son *souffle* contre autant d'intrus que possible. Puis, il dépense aussitôt 1 point d'action pour recourir à sa *présence terrifiante*. Dans les rounds qui suivent, il lacère les aventuriers avec son attaque *fureur draconique*. Chaque fois que Szartharrax a l'occasion de porter une attaque d'opportunité, il préfère mordre.

Jeune dragon blanc (D) — **Brute solo niveau 3**
Créature magique naturelle (dragon) de taille G — 750 px

Initiative +1 — **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 232 ; **péril** 116 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 18 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 18, **Volonté** 17
Résistances froid 15
Jets de sauvegarde +5
VD 6 (déplacement glacé), vol 6 (stationnaire), vol partiel 10
Points d'action 2

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +6 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Allonge 2 ; +6 contre CA ; 1d8 + 4 plus 1d6 dégâts de froid (plus 1d6 dégâts de froid supplémentaires sur une attaque d'opportunité réussie).

Fureur draconique (simple ; à volonté)
Le dragon effectue deux attaques de griffes. S'il touche une même cible avec ces deux attaques, il effectue une attaque de morsure contre celle-ci.

Présence terrifiante (simple ; rencontre) ✦ **terreur**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +4 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

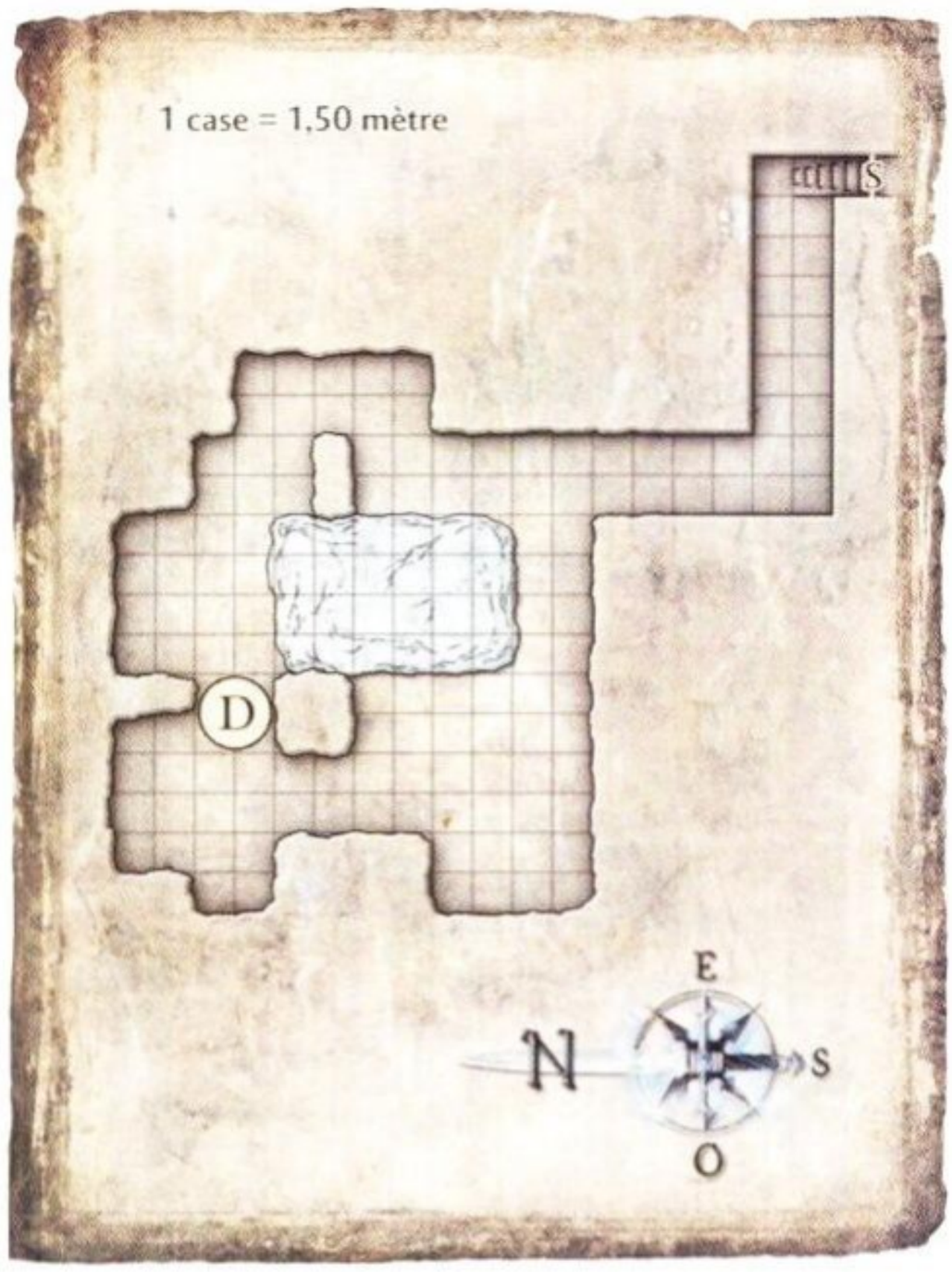
Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **froid**
Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

Souffle (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **froid**
Décharge de proximité 5 ; +4 contre Réflexes ; 3d6 + 4 dégâts de froid, puis la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Alignement mauvais — **Langues** draconique
Compétences Athlétisme +15

For 18 (+5)	**Dex** 10 (+1)	**Sag** 12 (+2)
Con 18 (+5)	**Int** 10 (+1)	**Cha** 8 (+0)

Szartharrax évite les PJ en armure lourde, pour se concentrer sur ceux qui sont moins bien protégés. S'il se retrouve en péril, il entre en rage et s'en prend alors à l'aventurier le plus proche, renonçant à toute tactique élaborée pour exprimer sa force brute.



Particularités de la zone

Bassin : ce bassin de glace solidifiée fait 60 cm de profondeur. C'est un terrain difficile, mais le dragon peut le parcourir sans gêne (grâce à sa capacité de déplacement glacé).

Conclusion

Si les PJ parviennent à tuer le dragon, ils trouveront une petite grotte un peu plus loin, renfermant un coffre verrouillé (test de Larcin DD 20 pour l'ouvrir). Celui-ci contient le morceau de peau de dragon de Teldorthan, 100 po, une perle d'une valeur de 20 po dans une petite bourse en feutre et une *épée longue vampirique +1* (objet de niveau 5).

Épée longue vampirique +1 : cette épée longue confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts de son utilisateur. Sur un coup critique, elle inflige 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires. De plus, lorsque le porteur fait tomber un ennemi à 0 point de vie (ou moins) au moyen d'une attaque de corps à corps exécutée avec cette arme, il gagne aussitôt 5 points de vie temporaires.

Vers de nouvelles aventures

Le groupe a terrassé le dragon et vaincu les kobolds, mais les PJ ne sont qu'au tout début de leur carrière d'aventurier.

Tuer un dragon n'est pas une tâche aisée et Szartharrax a peut-être des alliés plus puissants encore, qui voudront se venger. On peut imaginer que sa mère ou son frère se lance à la poursuite des héros et de leurs amis.

Cette aventure peut également s'orienter vers d'autres perspectives. Les PJ trouvent une lettre dans le coffre de Szartharrax. Écrite en draconique, il s'agit d'une proposition d'alliance faite par un seigneur de guerre gobelin qui cherche à rassembler sous une même bannière tous les monstres de la région, pour prendre Cascadonne d'assaut. Si vous avez l'intention de faire jouer l'aventure *H1 : Le Fort de Gisombre*, ce gobelin pourrait être Dendefer. La lettre permet de lancer les PJ vers le scénario suivant.

Enfin, rien ne vaut une bonne vieille descente de souterrains. Après avoir vaincu les kobolds, les héros peuvent explorer les grottes de Szartharrax et découvrir des passages annexes qui s'enfoncent encore plus profondément. Vous pouvez recourir au générateur de donjons aléatoires du Chapitre 10 ou créer votre propre aventure, avec l'intervention d'autres sbires du dragon. Il peut s'agir d'un prêtre kobold et de ses serviteurs morts-vivants, qui ont retrouvé un ancien sanctuaire de Tiamat : Szartharrax avait besoin de la peau de dragon vert de Teldorthan pour achever un terrible rite consacré à la divinité draconique. En vous inspirant des rencontres de ce chapitre, vous pouvez vous lancer dès maintenant dans la conception de vos propres aventures. Choisissez quelques monstres redoutables, dessinez des plans, liez le tout avec une intrigue pour guider les PJ et reprenez le cours du jeu !

MIKE SCHLEY

©2008 Wizards of the Coast, Inc. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Résultat d'initiative

Nom du personnage

Carte de Combat de PJ

Début de tour de jeu : appliquez les dégâts continus

État préjudiciable/Fin d'état	État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état	État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état	État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état	État préjudiciable/Fin d'état

Second souffle utilisé : ☐ Points d'action utilisés : ☐☐☐ Péril : ☐

Récupérations utilisées : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Dégâts subis

Notes

Fin de tour de jeu : effectuez les jets de sauvegarde et vérifiez les effets qui sont terminés

États préjudiciables : à terre, affaibli, assourdi, aveuglé, dégâts continus, dominé, endormi, étourdi, hébété, immobilisé, inconscient, maîtrisé, marqué (mettre le nom de la créature qui vous a marqué entre parenthèses), mourant, pétrifié, ralenti, sans défense, surpris
Abréviations de fin d'état : DdT = début de tour de jeu ; FdT = fin de tour de jeu ; Sv = jusqu'à sauvegarde ; FdR = fin de rencontre.
Précisez le tour de jeu de qui ; par exemple « Hébété/ FdT Tordek » Barrez l'état préjudiciable quand il prend fin.

© 2008 Wizards

Résultat d'initiative

Nom du personnage

Carte de Combat de PJ

Début de tour de jeu : appliquez les dégâts continus

État préjudiciable/Fin d'état | État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état | État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état | État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état | État préjudiciable/Fin d'état

Second souffle utilisé : ☐ Points d'action utilisés : ☐☐☐ Péril : ☐

Récupérations utilisées : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Dégâts subis

Notes

Fin de tour de jeu : effectuez les jets de sauvegarde et vérifiez les effets qui sont terminés

États préjudiciables : à terre, affaibli, assourdi, aveuglé, dégâts continus, dominé, endormi, étourdi, hébété, immobilisé, inconscient, maîtrisé, marqué (mettre le nom de la créature qui vous a marqué entre parenthèses), mourant, pétrifié, ralenti, sans défense, surpris
Abréviations de fin d'état : DdT = début de tour de jeu ; FdT = fin de tour de jeu ; Sv = jusqu'à sauvegarde ; FdR = fin de rencontre.
Précisez le tour de jeu de qui ; par exemple « Hébété/ FdT Tordek » Barrez l'état préjudiciable quand il prend fin.

© 2008 Wizards

Résultat d'initiative

Nom du monstre

Carte de Combat de Monstre

Début de tour de jeu : vérifiez les recharges, appliquez les dégâts continus

État préjudiciable/Fin d'état	État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état	État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état	État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état	État préjudiciable/Fin d'état

_____ pouvoir quotidien/rencontre utilisé : ☐☐☐

_____ pouvoir quotidien/rencontre utilisé : ☐☐☐

_____ pouvoir quotidien/rencontre utilisé : ☐☐☐

Points d'action utilisés : ☐☐ Péril : ☐

Dégâts subis

Notes

Fin de tour de jeu : effectuez les jets de sauvegarde et vérifiez les effets qui sont terminés

États préjudiciables : à terre, affaibli, assourdi, aveuglé, dégâts continus, dominé, endormi, étourdi, hébété, immobilisé, inconscient, maîtrisé, marqué (mettre le nom de la créature qui vous a marqué entre parenthèses), mourant, pétrifié, ralenti, sans défense, surpris
Abréviations de fin d'état : DdT = début de tour de jeu ; FdT = fin de tour de jeu ; Sv = jusqu'à sauvegarde ; FdR = fin de rencontre.
Précisez le tour de jeu de qui ; par exemple « Hébété/ FdT Tordek » Barrez l'état préjudiciable quand il prend fin.

© 2008 Wizards

Résultat d'initiative

Nom du monstre

Carte de Combat de Monstre

Début de tour de jeu : vérifiez les recharges, appliquez les dégâts continus

État préjudiciable/Fin d'état | État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état | État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état | État préjudiciable/Fin d'état
État préjudiciable/Fin d'état | État préjudiciable/Fin d'état

_____ pouvoir quotidien/rencontre utilisé : ☐☐☐

_____ pouvoir quotidien/rencontre utilisé : ☐☐☐

_____ pouvoir quotidien/rencontre utilisé : ☐☐☐

Points d'action utilisés : ☐☐ Péril : ☐

Dégâts subis

Notes

Fin de tour de jeu : effectuez les jets de sauvegarde et vérifiez les effets qui sont terminés

États préjudiciables : à terre, affaibli, assourdi, aveuglé, dégâts continus, dominé, endormi, étourdi, hébété, immobilisé, inconscient, maîtrisé, marqué (mettre le nom de la créature qui vous a marqué entre parenthèses), mourant, pétrifié, ralenti, sans défense, surpris
Abréviations de fin d'état : DdT = début de tour de jeu ; FdT = fin de tour de jeu ; Sv = jusqu'à sauvegarde ; FdR = fin de rencontre.
Précisez le tour de jeu de qui ; par exemple « Hébété/ FdT Tordek » Barrez l'état préjudiciable quand il prend fin.

© 2008 Wizards

INDEX

« Meilleur ami du MD » 42
Abri 43
Abysses, les 160
Accessoires 25
Acolyte démoniaque (archétype) 176
Acteur (motivation des joueurs) 8
Adepte du givre (archétype) 176
Agglomération 152
Alliés (distribution des rôles) 116
Alliés comme cibles 40
Altitude (environnement) 159
Arbres (terrain) 66
Arcanes (compétence) 26
Archétypes de classe 182
Archétypes de fonction 176
Archétypes 175
Archères (terrain) 66
Arme spirituelle 178
Artefacts 164
Artilleur (rôle) 54, 62
Aventures liées à un événement 115
Aventures publiées 96
Aventures, lier les 144
Bassins 64
Bastonneur (motivation des joueurs) 8
Bâtiments urbains 111
Berserker sauvage (archétype) 177
Bonus de niveau des PNJ et seuil de magie (table) 187
Broussailles (terrain) 66
Brumes givrantes (terrain) 67
Brute (rôle) 54, 62
Calcul rapide des points de vie (table) 143
Camouflage 61
Campagnes officielles 132
Capacités redondantes 176
Caractéristiques d'un village 153
Caractéristiques d'une cité 153
Caractéristiques d'une ville 153
Caractéristiques du terrain 110
Cartes de combat 38, 220
Cartographier 112, 154
Casse-tête logique 82, 83
Cendre ou fumée (environnement) 159
Cercle sacré (terrain) 67
Cercles de téléportation 156
Chaleur (environnement) 159
Champion des batailles (archétype) 177
Champion momie (archétype) 177
Chaos Élémentaire 160
Charge (combat monté) 47
Chasseur (rôle de monstre) 54, 62
Chevalier de la mort (archétype)178
Choisir des pouvoirs de classe 182
Cibles valides 40
Citations mystères 81, 82
Civilisation 152
Climat 158, 159
Collines (terrain) 66
Combat aquatique 45
Combat monté 46
Commerce (civilisation) 154
Commerce des objets magiques 155
Complexité des défis de compétences 72
Conclure une campagne 147
Conteur (motivation des joueurs) 8
Contrôleur (rôle) 54, 62
Corniches et plates-formes 64
Cotte d'invulnérabilité d'Arnd 165
Courant (terrain aquatique) 45
Créer des monstres 184
Créer des PNJ 186
Cristal réfléchissant (terrain) 67
Cryptogrammes 82
D&D Insider 7
Dangers de l'environnement 158
Dangers 27, 59
Décor d'aventure 106
Décor 64
Décors extérieurs 114
Défense (civilisation) 154
Défis de compétences 72, 84
Dégâts de chute 44
Dégâts et objets 65
Dégâts improvisés 42
Dégâts par niveau (table) 42, 185
Degré de difficulté des tests de compétence (table) 61
Degré de difficulté par niveau (table) 42
Démagogue (archétype) 178
Démarrer à un plus haut niveau 142
Déplacement en trois dimensions45
Déplacement forcé 44, 46
Dévastateur (archétype) 179
Diamants astraux 124
Dieux maléfiques 162
Dieux 162
Difficulté des rencontres 30, 104
Discrétion (compétence) 36, 37
Distrait (état de préparation de monstre) 36
Distribution des rôles 116
Donjons aléatoires 190
Échelles 64
Échelon épique 146
Échelon héroïque 146
Échelon parangonique 146
Échelons de jeu 146
Écouter à une porte 37
Endormi (état de préparation de monstre) 36
Endurance (compétence) 49, 50, 158, 159
Énergie nécromantique (environnement) 159
Énigmes 81, 82
Ennemis (distribution des rôles) 116
Escaliers 64
Étapes 123
États préjudiciables et effets 27, 40
Étendues sauvages 158
Explorateur (motivation des joueurs) 9
Exploration (compétence) 26
Faim 159
Féerie 161
Fenêtres (terrain) 66
Feuilles, feuillage et lianes (terrain) 66
Figurants (distribution des rôles) 117
Figurines 7, 25
Fils des flammes (archétype) 179
Fontaine de puissance (terrain) 68
Fouille de la pièce 41
Franc-tireur (rôle de monstre) 54, 62
Froid (environnement) 159
Furtif (rôle de pièges et dangers) 85
Gagner un niveau 121
Gain de px 120
Garde du corps (archétype) 179
Gardien (rôle de pièges et dangers) 85
Gelée poisseuse (terrain) 68
Gemmes 124
Générer des rencontres 194
Gisombre 161
Glace (terrain) 66
Gouvernement (civilisation) 154
Grignotage 6
Grille de nombres (casse-tête) 81, 83
Gros bill (motivation des joueurs) 9
Hache des seigneurs nains 166
Herbes crampons (terrain) 68
Herses 64
Histoire (compétence) 26
Histoire 140
Historique des personnages 10, 11, 142
Illusions (terrain) 68
Immortalité 147
Impulsif (motivation des joueurs) 9
Initiative 38, 46
Intuition (compétence) 26
Jouer plusieurs personnages 14
Jouer sans MD 195
Joueurs absents 14, 121
Kaiser de l'ombre (archétype) 180
Lancer les dés 15
Langues 171
Liche (archétype) 180
Limon des cavernes (terrain) 68
Magnétite (terrain) 68
Main de Vecna 168
Maître de la mort (archétype) 180
Maladies 49
Maladresse (règle maison) 189
Marais (terrain) 66
Meneur (rôle de monstre) 55
Mer Astrale 160
Métajeu 15
Meubles (terrain) 66
Meurtrières (terrain) 66
Mitrailleur (rôle de pièges et dangers) 85
Mobilier et éléments de décor 111
Monstres d'élite 55, 59
Monstres solos 55, 59
Mort (d'un personnage) 30
Motivations des joueurs 8, 105
Mots croisés 81, 83
Mots de puissance 171
Mousse ardente (terrain) 68
Mur illusoire (terrain) 68
Murs diagonaux 113
Murs 64
Nature (compétence) 26
Niveau de rencontre 56
Noyade (suffocation) 159
Nuage de spores (terrain) 68
Objets d'art 124
Objets magiques (trésors) 125
Objets magiques 27, 174
Observateur (motivation des joueurs) 9
Obstacle (rôle de pièges et dangers) 85
Obstacles 27
Œil de Vecna 169
Organisations (civilisation) 155
Origines des personnages 142
Parts de trésor 126
Passerelle (terrain) 66
Perception (compétence) 26, 36, 37, 41, 64
Perception des vibrations 67
Péril 27
Personnaliser les monstres 174
Pièges d'élite et solos 85
Pièges et dangers 84, 105
Pièges 27, 59
Pierre de sang (terrain) 68
Pilier de vie (terrain) 68
Points d'action 41, 123
Points d'expérience 120
Poisons et venins 50
Portes secrètes 65
Portes 65
Potions (trésors) 126
Pouvoirs par niveau de classe (table) 143
Prêt (état de préparation de monstre) 36
Profil des monstres selon leur rôle (table) 184
Protecteurs (distribution des rôles) 116
Px totaux par rencontre (table) 57
Quadrillage/carte de bataille 7, 25
Quêtes 102, 122
Rampe (terrain) 68
Récompenses des quêtes 122
Récompenses en points d'expérience (table) 57, 120
Récupérations 76, 159
Réfléchi (motivation des joueurs) 10
Règles maison 189
Religion (civilisation) 155
Religion (compétence) 26
Rencontres aléatoires 193
Repos court 41
Repos prolongé 41
Résoudre les problèmes 98
Réussites et échecs critiques (règle maison) 189
Richesse 124
Rituels 27
Rôles de personnage 10
Rues (terrain) 66
Rythme de progression 121
Sable et boue (terrain) 66
Salles de donjon 110
Sbire (rôle de monstre) 55, 59
Se faufiler (combat monté) 47
Seigneur momie (archétype) 181
Seigneur vampire (archétype) 181
Seuil de magie des monstres (table) 174
Sigil 160
Soif 159
Soins (compétence) 49
Soldat (rôle de monstre) 55, 62
Sources d'éclairage 67
Statues et piliers 65
Structure de l'aventure 100
Suffocation 159
Super aventures 138
Surgeon féerique (archétype) 182
Surprise 36
Symbiose (artefacts) 164
Taille du groupe 6, 31, 58, 125
Tapisseries et rideaux 65
Téléporteurs (terrain) 69
Terrain bloquant 44, 61
Terrain d'extérieur 66
Terrain difficile 44, 48, 60, 64, 65
Terrain encombré 62
Terrain éprouvant 44, 61
Terrain escarpé 44
Terrain impraticable 44, 61
Terrain sous-marin 45
Terrain voilé 61
Terrains classiques 64
Tests de compétence de groupe 74
Tests de compétence passifs 26, 74
Tests de connaissances 26
Tests opposés (défis de compétences) 74
Thèmes de campagne 134
Toiles d'araignée (terrain) 69
Tornade et tourbillon (terrain) 69
Trappes secrètes 65
Trésors 124
Trois dimensions 45
Univers de D&D 150
Varier les rencontres 104
Vigilant (état de préparation de monstre) 36
Villes fantastiques 157
Vision aveugle 67
Vision dans le noir 67
Vision et sens spéciaux 67
Vision nocturne 67
Vol 47
Vue bouchée 37

©2008 Wizards of the Coast, Inc. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

©2008 Wizards of the Coast, Inc. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

DUNGEONS & DRAGONS

ENCORE PLUS D'AVENTURES AVEC :



LE SITE INTERNET

Retrouvez toute l'actu sur les sorties de la gamme, des infos exclusives, des forums, des aides de jeu et un portail vers toute la communauté du jeu de rôle.

WWW.DRAGONROUGE.INFO



LE JEU DE FIGURINES (EN VO)

Totalement compatible avec le jeu de rôle ! Donnez une dimension tactique à vos parties et participez à des tournois dans toute la France.

LE MAGAZINE DRAGON ROUGE

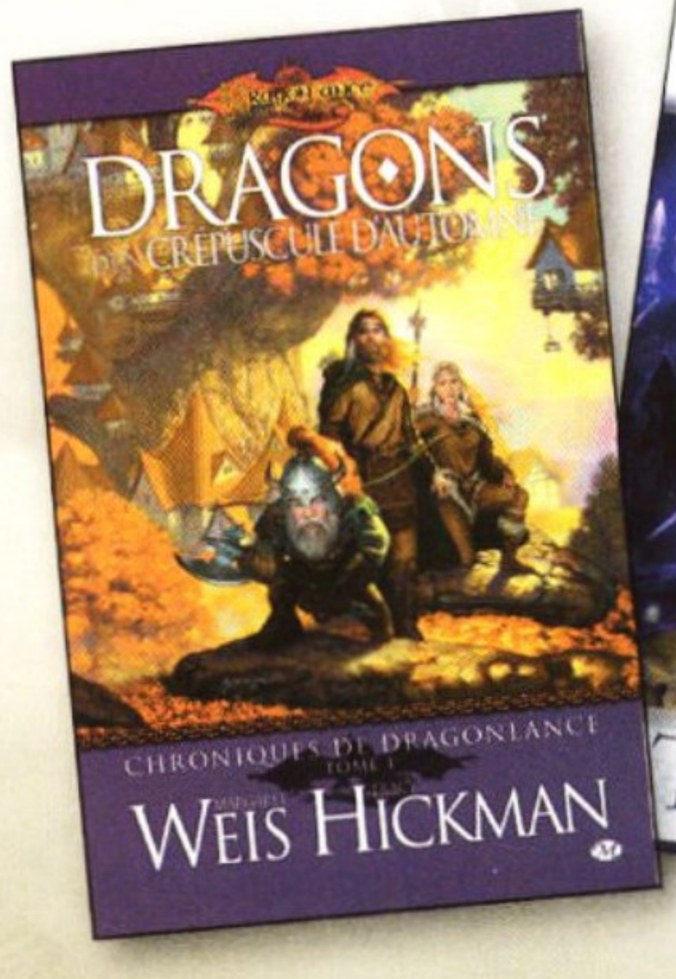
Dépassez les limites du jeu de rôle ! Retrouvez tous les deux mois en kiosque : des aides de jeu, des scénarios ainsi que des plans de jeu exclusifs en posters géants !

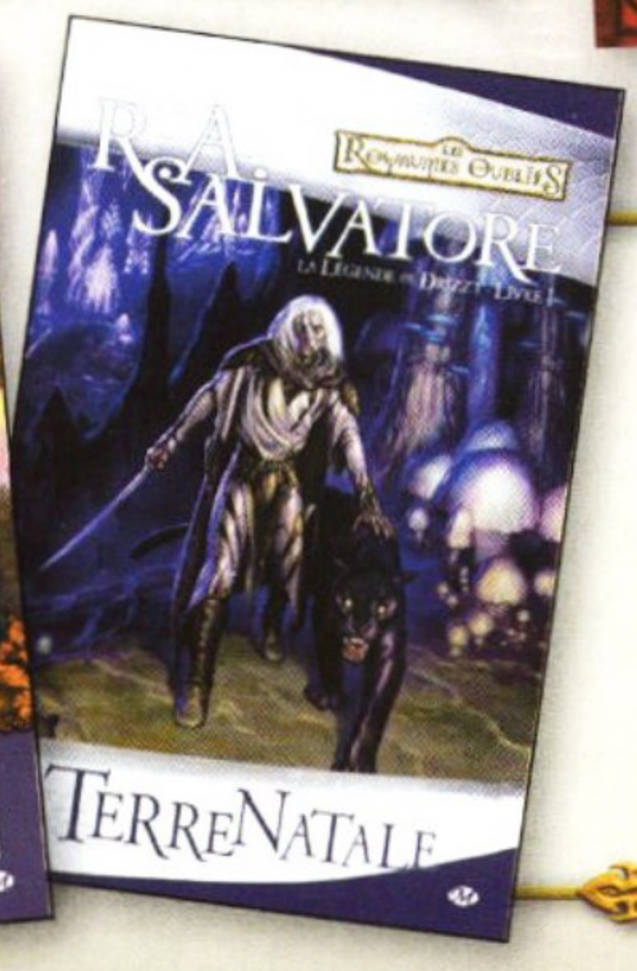




LE JEU DE CARTES

Le jeu de bluff auquel s'adonnent les héros de D&D entre deux aventures. Saurez-vous maîtriser le pouvoir des dragons ?





LES ROMANS

Retrouvez les héros des 2 cycles mythiques, et découvrez la totalité de l'édition originale pour la première fois en francais (plus de 50 % de texte en plus) dans une nouvelle collection en grand format.

Milady



Les plus grands Héros connaissent les plus belles Aventures

Le monde a sombré dans une ère de ténèbres, mais d'incroyables récompenses attendent les aventuriers les plus courageux qui seront prêts à braver les pires dangers. Ce livre de règles du jeu de rôle Dungeons & Dragons® renferme tout ce dont le maître du donjon a besoin pour créer d'inoubliables aventures et campagnes, qui constitueront autant de défis pour les héros les plus audacieux.

Le *Guide du Maître*® renferme les règles de la 4e édition et une foule de conseils visant à créer et jouer rencontres, aventures et campagnes. Il offre une myriade de suggestions aux maîtres du donjon débutants et chevronnés, et inclut les règles régissant la distribution de l'expérience et des trésors, la création de personnages non joueurs, sans oublier la description de puissants artefacts.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de Dungeons & Dragons :

Manuel des Joueurs®
Bestiaire Fantastique®
Jeu de figurines D&D®
Plans de Donjon D&D™

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM

Licensed by: Hasbro

PLAY FACTORY

© Wizards of the Coast Inc.2008. All Rights Reserved.

ISBN: 978-2-35783-001-1

9 782357 830011 EAN

Prix de vente : 28,50 € Imprimé en France