

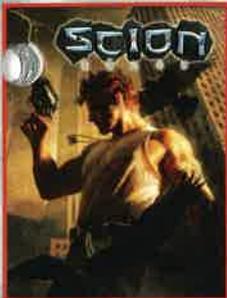
DRAGON ROUGE

DÉPASSEZ LES LIMITES DU JEU DE RÔLE !

DRAGON ROUGE

N°2

NOUVEAU !



JOUER UN DIEU,
C'EST MIEUX !



CADEAU :
LE MARCHÉ AUX
MILLE MERVEILLES
EN POSTER GÉANT !



TEAM BUILDING D&D :
LES CLÉS DU SUCCÈS

DUNGEONS & DRAGONS

DÉCOUVREZ LE NOUVEAU VISAGE
DES ROYAUMES OUBLIÉS !

AOÛT-SEPTEMBRE - BIMESTRIEL - 6,25€

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

M 04140 - 2 - F : 6,25 € - RD





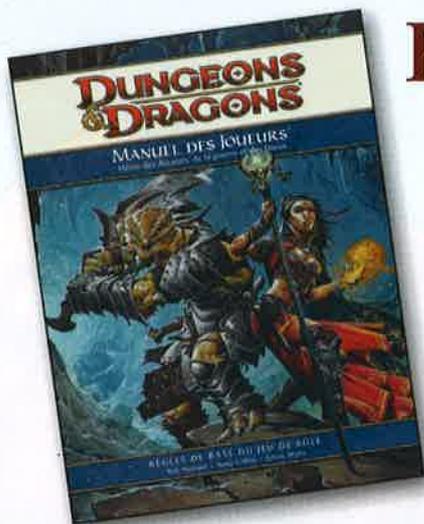
DUNGEONS & DRAGONS®



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

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

PLANNING DES SORTIES



LIVRES DE BASE

• Manuel des Joueurs

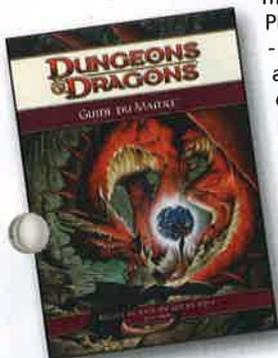
Disponible

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

• Guide du Maître

Disponible

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



• Bestiaire Fantastique

Disponible

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

• Le comptoir de l'aventure

Septembre 2008

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

• L'Art de la Guerre

Octobre 2008

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



• Draconomicon

Novembre 2008

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



• Kit des joueurs

Août 2008

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

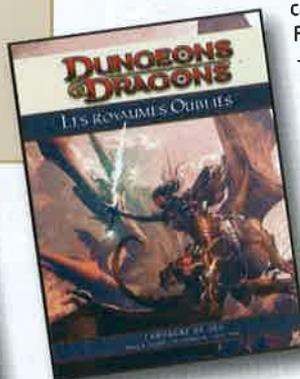
UNIVERS DE JEU

LES ROYAUMES OUBLIÉS

• Encyclopédie des Royaumes Oubliés

Septembre 2008

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



• Royaumes Oubliés : Le Manuel des Joueurs

Septembre 2008

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

AVENTURES

AVENTURES HÉROÏQUES

• Le Fort de Gisombre

Disponible

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

• Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre

Août 2008

Niveaux 4-6

• La Pyramide des Ombres

Septembre 2008

Niveaux 7-10
Chacune des aventures inclut un plan de donjon recto-verso format poster



ACCESSOIRES

PLANS DE DONJON

• DU1 Les Halls des Rois Géants

Juillet 2008

• DU2 Les Venelles de l'Ombre

Octobre 2008



ROMANS



DRAGONLANCE

• Dragons d'un crépuscule d'automne

Disponible

- Tome 1 des Chroniques de Dragonlance

ROYAUMES OUBLIÉS

• Terre natale

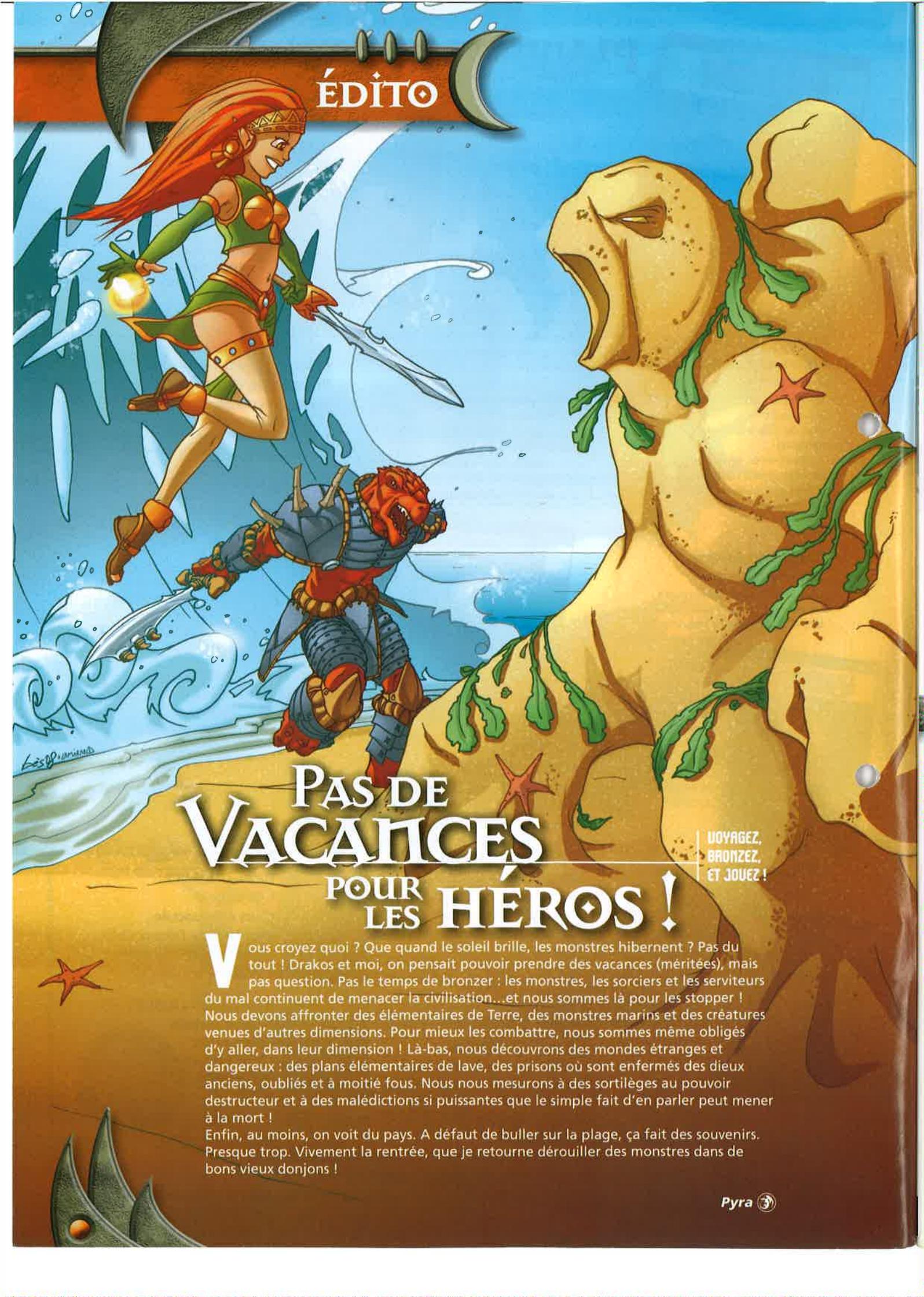
Disponible

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



Actu, infos et aides de jeu sur :
WWW.PLAY-DD.FR





ÉDITO

PAS DE VACANCES POUR LES HÉROS !

VOYAGEZ,
BRONZEZ,
ET JOUEZ !

Vous croyez quoi ? Que quand le soleil brille, les monstres hibernent ? Pas du tout ! Drakos et moi, on pensait pouvoir prendre des vacances (méritées), mais pas question. Pas le temps de bronzer : les monstres, les sorciers et les serveurs du mal continuent de menacer la civilisation... et nous sommes là pour les stopper ! Nous devons affronter des élémentaires de Terre, des monstres marins et des créatures venues d'autres dimensions. Pour mieux les combattre, nous sommes même obligés d'y aller, dans leur dimension ! Là-bas, nous découvrons des mondes étranges et dangereux : des plans élémentaires de lave, des prisons où sont enfermés des dieux anciens, oubliés et à moitié fous. Nous nous mesurons à des sortilèges au pouvoir destructeur et à des malédictions si puissantes que le simple fait d'en parler peut mener à la mort !

Enfin, au moins, on voit du pays. A défaut de buller sur la plage, ça fait des souvenirs. Presque trop. Vivement la rentrée, que je retourne dérouiller des monstres dans de bons vieux donjons !

TEAM BUILDING

DUNGEONS & DRAGONS

On vous l'a dit et répété, le jeu de rôle, c'est coopératif. Mais c'est plus facile à dire qu'à faire. Dragon Rouge vous livre ses conseils pour monter une dream-team de *Dungeons & Dragons*.



LA VOIE DU HEROS

LES MAITRES DU JEU

LA NÉCROPOLE JIYARIN

• Scénario Cthulhu

Shangai 1932 : un professeur à moitié fou, une nécropole ancienne et des soldats japonais sur le pied de guerre. Un cocktail explosif pour une enquête qui se termine comme un blockbuster de l'été.



P.26

ENQUÊTES



ROYAUMES INOUBLIABLES

La nouvelle édition de D&D a changé vos habitudes ? Elle a aussi changé le monde de Faérûn ! Partez découvrir le nouveau visage des Royaumes oubliés, et vivez la grande aventure !

P.40

LES MAITRES DU JEU



LE FORT DE GISOMBRE POUR LES ROYAUMES OUBLIÉS

• Scénario D&D

Le fort de Gisombre est un scénario jouable dans n'importe quel univers D&D. Mais cet article officiel vous livre tous les outils nécessaires pour l'adapter à l'ambiance spécifique des Royaumes oubliés.

P.58

P.72

ET AUSSI :

A nous le Japon
P.6

C'est arrivé près de chez vous
P.8

Le monde du jeu 2008
P.9

Génération Roleplay
P.10

Divine colère
P.30

Quel joueur êtes-vous ?
P.32

L'appel à l'aventure
P.36



D&D 3.X/4.0 Update
P.44

Les experts
P.46

Le marché des mille merveilles
P.52

Annuaire
P.01

Comment j'ai arrêté de jouer à Warhammer
P.02

Abonnement
P.03

C'EST ARRIVÉ

PRÈS DE CHEZ VOUS

JAPON NOUS VOILÀ!

FITES COMME
NOUS, PONGEZ
DANS L'UNIVERS
MANGA

Souvenirs, souvenirs.

Les Stormtroopers en patrouille de la Jedi Academy... Au détour d'un stand, l'apparition soudaine d'un alien... La danse du voile de la finaliste DDR style... La clameur de la salle karaoké chantant à tue-tête le refrain de Pokemon... Un gamin de 8 ans en train de réussir la transformation d'un Optimus Prime façon Rubik's Cube...

Ne vous laissez pas tromper par son nom, Japan Expo est tout sauf une initiative touristique de la part du pays du Soleil Levant. Chaque année à la même époque, des fondus venus des quatre coins de France et même de l'étranger font le voyage jusqu'à Paris pour une envolée d'évasion pure, une plongée à âme perdue dans l'univers enthousiaste de l'imaginaire, le dépaysement garanti pendant quatre jours de folie.

JEU DE RÔLE : À TABLE OU EN COSTUMES ?

Les démonstrations de jeu de rôle sur table, orientées vers l'initiation, réjouissaient aussi bien les joueurs confirmés que les débutants. L'éditeur Play Factory organisait des parties découvertes de la 4^e édition de D&D – plans, figurines et fiches de personnage couleur à l'appui. Ceux qui ont fait les yeux doux au MJ ont même pu emporter leur fiche. *Jeu de rôle magazine*, quant à lui, proposait des initiations à leur système UnDéSix. Les associations GKJDR et La voix de Rokugan ont eux aussi organisé de nombreuses parties pendant le week-end.

Spectaculaires comme toujours, les associations de jeu de rôle grandeur nature



D&D À L'HONNEUR

ont captivé l'attention du chaland par leurs costumes et leurs maquillages fantastiques. Que vous ayez ou non acquis votre propre tenue, masque de latex ou maquillage à leur stand ou auprès du tanneur, vous pouviez vous glisser dans la peau d'un vampire le temps d'une partie (Lutetia Lacrymae) ou celle d'un combattant médiéval le temps d'une mêlée (FédéGN).



DES JOUEURS AU
PAYS DU MANGA



PLEIN D'AUTRES JEUX !

À certaines tables, des joueurs bataillaient à coups de cartes à collectionner (*Magic, Yu-Gi-Oh!, World of Warcraft*), tandis qu'à d'autres, des armées de figurines (*Confrontation, Star Wars Mini, D&D Mini* et *Hell Dorado*) s'affrontaient dans de magnifiques décors.

Moins fantastiques mais tout aussi stimulants, de nombreux jeux de société classiques (échecs, go, poker), originaux (jeu de foot à aimants) voire exotiques (mah-jong, karom) étaient proposés à l'initiation ou en parties libres. Même les plus petits avaient leur espace dédié avec pâte à modeler et *Puissance 4* géant (espace d'ailleurs largement envahi par les grands).



Si des démangeoisons vous prenaient soudain au pouce, un hall complet du salon était consacré aux jeux vidéo avec d'innombrables rangées de consoles et autant de jeux différents pour tester votre adresse ou la confronter à celle des autres en tournoi.

Juste à côté, des artistes passionnés dansaient, chantaient, jouaient de la guitare ou de la batterie sur *DDR* et autres jeux musicaux.

Quelques MMORPG affichaient la richesse de leur univers et le dynamisme de leur communauté. Ankama notamment a envahi tout un secteur du salon avec son jeu online, la sortie de *Wakfu*, son prochain jeu de cartes à collectionner et ses bandes dessinées.

ET LES MANGAS ?

Avec son incroyable superficie et son nombre d'exposants tout simplement phénoménal, Japan Expo 2008 nous a rappelé que la France était le premier consommateur mondial de mangas,

après le Japon bien sûr. Non seulement vous étiez sûr de trouver votre manga (ou manhua de Chine ou manhwa de Corée ou BD occidentale) ou anime ou CD musical préféré auprès d'un des nombreux vendeurs, mais vous aviez même une chance de pouvoir vous le faire dédicacer !

Pour ne citer que quelques illustres invités du 9^e art : Go Nagai (*Goldorak/ Grendizer, Devil Man*), Kazuo Koike (*Crying Freeman, Lone Wolf and Cub*), Takeshi Obata (*Death Note*), Benjamin, Jean Giraud alias Moebius, Jodorowsky...

Votre culture souffrait de retard ou vous éprouviez le besoin de vous reposer ? La bibliothèque et les coussins moelleux de l'espace Manga Café vous accueillait, à moins que vous ne préféreriez les sièges d'une des 4 salles vidéo ou les projections d'AMV. Votre instinct de mangaka s'éveillait ? Papiers et logiciels de dessin étaient à votre disposition pour développer votre art. Les refrains de vos animes préférés vous obsédaient ? La scène et le grand écran – et les spectateurs ! – du karaoké n'attendaient que vous. Sans oublier, bien sûr, le spectacle permanent des gothiques, des lolitas, des kimonos et des cosplayers qui, dans les travées du salon et sur scène, vous en mettaient plein la vue avec des tenues et des costumes plus colorés et extravagants les uns que les autres.

... ET TOUT LE RESTE

C'est simple : tout ce qui pouvait avoir rapport avec la culture japonaise et plus généralement asiatique était là, à Paris. Vous pouviez manger japonais, vous habiller à votre mode préférée (kimono, robe, gothique, lolita, street), admirer des maîtres de lajitsu (art de dégainer le sabre) ou la Team Cascade (art martial acrobatique), écouter de la musique et du chant classique japonais ou vibrer au spectacle d'une troupe de danse bollywoodienne, assister à des défilés de mode ou des concerts de groupes venus du bout du monde, vous relaxer sous les doigts d'un masseur, par une séance de yoga ou en dégustant du thé... Si vous pouvez l'imaginer, alors ça y était.



Vous n'étiez pas là ?

Rejoisissez-vous ! Non seulement Japan Expo, c'est le premier weekend de juillet tous les ans, mais vous n'aurez même pas à attendre jusque là : dès le weekend de la Toussaint, vous pourrez vous rendre à sa petite sœur, Chibi Japan Expo.
<http://www.japan-expo.com>
<http://chibi-japan-expo.com>



Japan Expo

LES 24 H DU JEU

31 mai - 1^{er} juin

Theix (56)

Initié par la Ligue des Rôlistes Extraordinaires (association rôliste de Vannes) et ses partenaires ludiques, ce jeune festival a remporté un franc succès ! 400 visiteurs de tous âges sont venus profiter des animations gratuites. Le jeu de rôle, présent en force, s'est décliné sous toutes ses formes : initiation, *murder*, semi-wargame (en Lego® !), et bien sûr de nombreuses parties sur table. Le jeu à l'honneur sur cette édition : *Ablanore* (un univers pour *Dungeons & Dragons*), écrit par des auteurs bretons ! « Les 24H du Jeu » présentait également de nombreux jeux de plateau notamment grâce à des sponsors tels que Playfactory.



CONVENTION DE JEUX DE RÔLES CALLIOPÉ

31 mai - 1^{er} juin

Vence (06)

Hébergé dans les 300 mètres carré du centre culturel de la ville, ce premier essai pour le club Calliopé a été plus que concluant. Plus d'une centaine de visiteurs sont venus jouer et regarder, et tout ça gratuitement s'il vous plaît. On pouvait y jouer à *Priax*, *Capharnaüm*, *Dark Heresy* et *La Légende des Cinq Anneaux*,



ainsi qu'à de nombreux jeux de plateau. Sponsorisé par Entrejeu et Playfactory, la convention a également accueilli des invités prestigieux, comme Christophe Boelinger.

FESTIVAL DU JEU DE LORIENT



1^{er} juin

Lorient (56)

Près de 300 visiteurs sont venus participer au premier Festival du Jeu de Lorient. Organisé par l'association « Les Celtes Ludiques », cette manifestation se veut un lieu de découverte pour le grand public. Toute la journée, joueurs de figurines, de plateaux et rôlistes se sont rencontrés dans la bonne humeur. Entre *Dungeons & Dragons*, *Capharnaüm*, *Warhammer* et *Humanydyne*, les démonstrations, initiations et parties « vétérans » se sont succédées tout le week-end, les « nocturnes » ayant affiché complet. Retrouvez-les le 4 et 5 avril 2009 pour la seconde édition !

CONCILE DE SONLOUP

4 - 6 juillet

Suisse romande

Le Concile de Sonloup est intégralement consacré à *Maléfices*, le grand classique qui vit une seconde jeunesse grâce aux Éditions du Club Pythagore, dont les membres étaient présents. Les participants étaient tous logés sous le même toit, jouant et prenant leurs repas ensemble. Pour compléter l'ambiance, une activité digne de la Belle Époque était organisée : une croisière sur un bateau datant de 1907 ! En outre, cinq scénarios

inédits ont été maîtrisés par leurs auteurs respectifs. Bref, une expérience peu commune et conviviale à rééditer.

www.orbistertius.ch
malefices@orbisterius.ch

NOCTURNIGHT FUMBLE ASYLUM

5 - 6 juillet

Liège (Belgique)

La Nocturnight, comme l'annonce son nom, est une partie de jeu de rôle qui dure toute la nuit. De 18h à 6h du matin, les joueurs partagent un barbecue avant de rejoindre l'univers de leur choix. Cette 7^e édition avait pour thème « Un peuple pas tout à fait éteint », décliné dans les mondes de *Cthulhu*, *Dungeons & Dragons*, *Les Royaumes Oubliés* et *BESM Bleach*. 25 rôlistes ont participé jusqu'au bout de la nuit à l'atmosphère de joyeux désordre répandue par les pensionnaires de l'Asylum. Prochaine édition : pour Halloween, le 1^{er} novembre !



Vous organisez une manifestation rôlistique au cours des mois de septembre et octobre ?

Avant : envoyez une demande à tatiana@playfactory.fr pour être sponsorisé.

Après : envoyez un compte-rendu de 500 signes accompagné de deux photos à dragonrouge@playfactory.fr pour être publié.

Cette page a été réalisée avec le concours du GROG et de la FFJDR. Merci à eux !

Guide du rôliste
Galactique

ÇA ARRIVERA

PRÈS DE CHEZ VOUS

MONDE DU JEU 2008 LE JEU DE RÔLE REVIENT EN FORCE !

DU 26 AU 28
SEPTEMBRE,
PARIS PARC DES
EXPOSITIONS DE LA
PORTE DE VERGAILLES,
HALL 8

Cette année, le Monde du Jeu fait peau neuve. Avec un nouvel organisateur et une nouvelle politique, il redevient le grand rendez-vous pour tous les fans des jeux de rôle, avec un invité de marque, *Dungeons & Dragons*. A vos dés !

LE JEU DE RÔLE À L'HONNEUR

Cette année, tous les grands éditeurs de jeux de rôle seront présents au Monde du Jeu, pour offrir à tous les joueurs, débutants et vétérans, une expérience inoubliable.

♦ **7^e cercle** : l'éditeur de *Qin*, *Cthulhu* et *Kuro* sera de la partie, avec *Shaolin* et *Wudang* en nouveauté.

♦ **Bibliothèque interdite** : vous pourrez retrouver sur ce stand *Warhammer* et *Scion*, mais aussi *Dark Heresy*, le jeu de rôle de *Warhammer 40,000*.

♦ **Black Book** : *Shadowrun*, *Polaris*, *Pathfinder*, faites votre choix !

♦ **GROG** : fidèle au poste, l'équipe des rôlistes galactiques vous fera jouer pendant tout le salon !

♦ **John Doe** : l'éditeur d'*Hollywood* sera là pour présenter sa nouvelle version du *DK system*.

♦ **Play Factory** : *Dungeons & Dragons* revient au Monde du Jeu ! Les dernières nouveautés et des parties de démonstrations vous attendent sur ce stand.

De nombreuses parties de démonstration seront organisées, notamment de *Dungeons & Dragons*. Pendant quatre jours, vous pourrez jouer, jouer et jouer encore, jusqu'à l'épuisement.

Vous pourrez probablement retrouver tous les autres éditeurs de jeux de rôle, mais rien n'est sûr à l'heure où nous écrivons ces lignes. Ce sera la surprise !

ENTRE DEUX PARTIES

Comme par le passé, le Monde du Jeu s'adresse à tous les joueurs : à nous autres rôlistes, mais également aux joueurs de cartes et de figurines. Il y aura aussi du jeu de plateau et des jeux de société.



Outre les parties d'initiation et de démonstration, le Monde du Jeu proposera cette année de nombreuses activités spécifiques :

- ♦ Des tournois ;
- ♦ Un musée du jeu ;
- ♦ Un espace « initiation jeux de rôle » ;
- ♦ L'espace kids ;
- ♦ Des débats et des conférences.

Il y en aura pour tout le monde, de 7 à 77 ans. L'espace kids, notamment, permettra aux plus jeunes d'entre nous de s'initier à toutes sortes de jeux tandis que les plus passionnés pourront s'instruire au cours des conférences. Rendez-vous là-bas !

Arnaud Cuidet

MONDE
DU JEU

CINÉMA

INDY ÉGYPTOLOGUE

• La Momie III

Après Stephen Sommers pour *la Momie I et II* ainsi que pour *Le Roi Scorpion*, c'est désormais au tour de Rob Cohen (*Fast & Furious*, *XXX*) de nous narrer la suite des aventures des époux O'Connell incarnés par Brendan Fraser et, à la place de Rachel Weisz (snif...), Maria Bello. Exit l'Égypte, la destination du couple est cette fois-ci la Chine, d'où la présence au générique de Jet Li et Michelle Yeoh. Mais il paraît qu'il y a aussi des momies et des métamorphes, le tout sur le Toit du monde !

Sortie le 6 août



COMMUNAUTÉ

ROLE'N'TROLL

• Salle Jean Jaurès, Gémenos

Le *Salon du Jeu de Rôle, du Rêve et de l'Imaginaire* s'adresse à tous les joueurs. Oui, vraiment tous les joueurs, car au vu du programme, il y en aura pour tous les goûts : jeux de rôles, jeux de plateau et de cartes. C'est aussi un point de rendez-vous pour ceux qui aiment les mondes imaginaires et fantastiques. Plus d'infos : role.n.troll@free.fr

9 et 10 août



INFECTION VIRALE MAXIMUM

• Pandémie

Dans ce jeu de coopération, les joueurs incarnent une équipe de scientifiques luttant contre quatre maladies mortelles. Celles-ci menacent de rayer de la carte toute vie humaine. Il faut donc parcourir le monde pour développer les ressources nécessaires à la fabrication des remèdes et enrayer les infections. Rapidement le jeu s'accélère et l'urgence s'installe. Seule une bonne cohésion vous permettra de gagner la partie. Et croyez-moi, il n'y a rien de plus énervant que de perdre contre un plateau !

Filosofia



DÉBUT AOÛT

DÉBUT AOÛT

DÉBUT AOÛT

MI AOÛT

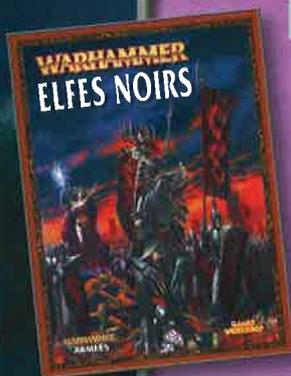
MI AOÛT

NUANCES DE NOIR

• Warhammer : Elfes noirs

En matière de méchants elfes, il y a deux écoles : les Drows de *Dungeons & Dragons* (peau noire, vivent sous terre, aiment les araignées et le meurtre) et les elfes noirs de *Warhammer* (peau claire, vivent dans un pays glacé, aiment la magie noire et le meurtre). Les premiers profitent bien des nouveautés jeux de rôles du moment mais les seconds ne sont pas oubliés puisqu'ils bénéficient d'un nouveau livre d'armée cet été. À consulter si vos PJ de *Warhammer* ont prévu des vacances à Naggaroth...

Games Workshop

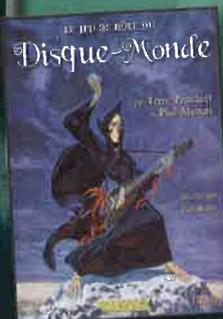


MON MJ, C'EST TERRY PRATCHETT !

• Les Annales du Disque-Monde

Le célèbre univers de Terry Pratchett est enfin adapté en jeu de rôle. Ce livre vous permettra de faire vivre à vos joueurs des aventures dans la célèbre cité d'Ankh-Morpork. Ils pourront aussi croiser la route du mage incompetent le plus célèbre de l'univers, Rincevent, ou discuter avec Carotte Fondeurenfersson, le nain le plus géant du monde. Des moments de franche rigolade dans cet univers haut en couleur.

Ubik



FIGURINES

JDR

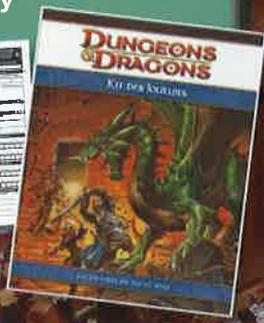
JDR

C'EST QUOI TES CARACS ?

• D&D : Kit du joueur

Ces feuilles de personnages contiennent les informations nécessaires aux joueurs pour faire face à toutes les situations. Surtout, elles sont accompagnées de « cartes de pouvoirs » à compléter. Elles vous permettront de toujours avoir les pouvoirs de vos personnages à portée de main. À se demander si ce ne sont pas plutôt les fiches qui accompagnent ces cartes...

Play factory



FIGURINES

ENTREZ DANS LA LÉGENDE

• Warmachine : Legends

L'univers des Royaumes d'Acier continue à évoluer avec ce nouveau supplément pour *Warmachine* et on nous annonce la conclusion de la storyline actuelle et sans doute une nouvelle carte géopolitique avec d'importants changements dans un *No Quarter* à venir. Du côté des figurines, le supplément fait la part belle aux héros avec des versions épiques d'anciens warcasters, de nouveaux champions cavaliers, et même des warjacks personnages...

Privateer Press



JDR

CLAUSTROPHOBES S'ABSTENIR

• D&D : Le Labyrinthe du pic du Tonnerre

Il y a mieux que le pic du Tonnerre pour passer ses vacances : des cavernes, des tombeaux, et des monstres à plus savoir quoi en faire. En revanche, pour se faire une belle frayeur et vivre la grande aventure, c'est parfait ! Avec un peu de chance, vous y trouverez des marchands intrépides, des trésors, et des xps. Une aventure pour des héros de niveau 4 à 6, qui aiment l'ambiance humide et confinée des souterrains. Ce module peut se jouer comme la suite du *Fort de Gisombre* ou de façon indépendante.

Play Factory



MI AOÛT

MI AOÛT

MI AOÛT

MI AOÛT

MI AOÛT

TRANSFORMATION !

• Horde : Warlocks épiques

Le deuxième supplément pour le jeu de combat monstrueux, *Metamorphosis*, arrive cet hiver, mais les premiers warlocks épiques qui s'y trouveront sortent dès cet été. Il s'agit des versions expérimentées des warlocks des warpacks, à savoir Lylyth, Morghul, Madrak Ironhide et Kaya qui est livrée avec une warbeast réservée, le loup Laris. Comme toujours pour les versions épiques chez Privateer Press, les figurines jouent la carte du dynamisme à outrance et des socles recherchés.



Privateer press

UN CHEVALIER QUI SURGIT HORS DE LA NUIT

• The Dark Knight

Sachant que les acteurs ont (presque) tous répondu présents pour ce *Dark Knight*, Christopher Nolan devrait faire aussi bien avec cette suite qu'avec *Batman Begins*, le premier opus ! Alors que Harvey Dent (ce nom me dit quelque chose), le nouveau procureur, s'installe à Gotham, un grand méchant surnommé le Joker (Heath Ledger) fait mourir de rire la population locale. Pourtant, ne vous y trompez pas, le film sera a priori plus sombre que celui de Tim Burton il y a bientôt vingt ans !



Sortie le 13 août

FIGURINES

CINÉMA

FIGURINES

QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !

• Star Wars Miniatures : Knights of the Old Republic

Star Wars Miniatures jongle avec brio avec les différentes époques de l'univers de George Lucas : après *Force Unleashed* (située entre les deux trilogies) et *Legacy of the Force* (bien après l'épisode 6), *Knights of the Old Republic* nous ramène à l'époque de l'Ancienne République des Jedis, avant l'avènement des Siths. L'extension compte 60 figurines tirées des jeux vidéo et des comic books de la série *Knights of the Old Republic...* dont le chancelier Palpatine !

Wizards of the Coast



CINÉMA

LA CATIN DE BABYLONE

• Babylone A.D.

Pour adapter le roman éponyme de Maurice G. Dantec, Matthieu Kassovitz a mis le paquet : casting prestigieux, décors pharaoniques et grosses explosions ! Vin Diesel y campe un mercenaire érudit qui, dans un futur proche, doit composer avec la mafia russe, une secte religieuse et des intelligences artificielles pour les beaux yeux d'une femme porteuse d'un mortel secret. Avec en prime Michelle Yeoh, toujours aussi formidable.

Sortie le 20 août



MASSACRE À L'ÉPÉE À DEUX MAINS

• Claymore Tome 9 : Le Gouffre de l'enfer

Dans un univers médiéval-fantastique de manga (un cocktail musclé, donc), les humains subissent les attaques des démons Yomas. La mystérieuse Organisation combat le mal par le mal grâce aux Claymores, jeunes femmes mi-humaines, mi-yomas... Le manga nous fait découvrir par les yeux du suivant de l'une d'elles la nature et la hiérarchie des Claymores dans une intrigue typiquement japonaise. Une bonne base pour une campagne axée sur la lutte entre des changeurs de forme et un ordre mi-magique, mi-religieux.

Glénat



MI-ROÛT

MI-ROÛT

FIN ROÛT

FIN ROÛT

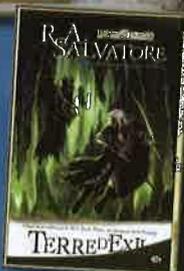
FIN ROÛT

SIX MILLE PIEDS SOUS TERRE

• Royaumes oubliés : Terre d'exil

Milady poursuit sa réédition en texte intégral des aventures de l'elfe noir le plus célèbre du multivers, Drizzt est désormais un paria : chez les drows, on ne badine pas avec la compassion ! Traqué, il arpente l'Outreterre et affronte les innombrables dangers de ces territoires obscurs. Ce deuxième tome confirme le talent de R.A. Salvatore et constitue une formidable mine de descriptions pour les MJ à la recherche d'ambiances souterraines.

Milady



DÉBOUSSOLÉ

• Le Compas de l'âme

Ce mois-ci paraît la suite très attendue du précédent roman de Sean Russell, *Sous les collines voutées*. Les mages ont disparu et le dernier d'entre eux, Eldrich, veut faire disparaître la magie. Mais tout le monde ne l'entend pas de cette oreille... La facilité avec laquelle Russell crée et fait vivre cet univers est remarquable. *Le Compas de l'âme* fait partie de ces livres magiques capables de vous transporter dans un monde imaginaire le temps d'une lecture.



L'Atalante

ROMAN

ROMAN

**LE MONDE DU JEU
FAIT SA RÉVOLUTION**



**MONDE
DU JEU**

26, 27, 28 SEPTEMBRE 2008

**PARC DES EXPOSITIONS DE PARIS - PORTE DE VERSAILLES
INFOS ET RÉSERVATIONS : WWW.MONDEDUJEU.FR**

EN PARTENARIAT AVEC LE



BD

BOSTON, TON UNIVERSE IMPITOYABLE

• Le maître de Benson Gate Tome 2 : Huit petits diables

Les Benson sont une importante famille de Boston dont la fortune s'est construite au XIX^e siècle sur le pétrole. La série suit l'histoire de cette famille au cours du XX^e siècle, en commençant par Richard, fils cadet qui hérite de la fortune après la fuite de son aîné Calder. Luttres familiales et enquêtes policières sont au programme, fournissant une excellente inspiration pour crédibiliser les grandes familles de la Nouvelle Angleterre dans une campagne de *Cthulhu*.

Dargaud



BD

FANTASY À L'ANCIENNE

• Weëna Tome 6 : Voyage

Le royaume de Nym-Bruyn est un royaume de fantasy classique, livré avec son prince ambitieux d'une branche déchue de la famille royale, son héroïne ostracisée du fait d'une différence physique (elle est née avec les cheveux cendrés) et secrètement amoureuse de son ami d'enfance, sa magie noire ancestrale, ses donjons, ses ordres religieux... Mais comme c'est bien écrit et bien dessiné, on ne s'ennuie pas. Que demander de plus ? Des idées à récupérer pour une campagne ? Elles y sont.

Delcourt



BD

LISEZ L'AVENIR DANS UN ROMAN

• Jason Brice Tome 1 : Ce qui est écrit

Détective désabusé à Londres en 1920, Jason Brice a une spécialité : il démonte les arnaques montées par des pseudo-mediums qui se font payer des fortunes pour permettre à des femmes riches de communiquer avec leurs proches défunts. Mais sa nature cartésienne est piquée au vif quand une cliente lui demande d'enquêter sur un mystérieux livre qui décrit de façon prophétique son assassinat. Bien sûr, une seule page manque : celle qui donne le nom de l'assassin...

Dupuis



FIN ROÛT

FIN ROÛT

FIN ROÛT

FIN ROÛT

FIN ROÛT

LA REVANCHE DES CLONES

• La guerre des clones

Ce film d'animation retrace la « guerre noire » dont parlait Ben Kenobi à Luke Skywalker dans *Star Wars IV*. Dans les années qui séparent *l'Attaque des clones* et *la Revanche des Sith*, les clones de Jango Fett, œuvrant pour les Sith, affrontent les Jedi de la République, menés par Obi-Wan et Anakin. Au programme : duels au sabre laser, courses poursuites et batailles apocalyptiques. Que la force soit avec vous !

Sortie le 27 août



CINEMA

TOUCHE PAS À MON ORC !

• La Revanche des orcs : Armes de destruction magique

Au rayon des grandes causes de la fantasy, entre la représentation de la femme, l'abandon d'enfant et l'abaissement de l'âge de la retraite pour les magiciens, Stan Nicholls a décidé de défendre une minorité en butte au racisme : les orcs. Ceux de la première trilogie (baptisée sobrement *Orcs*) avaient très plaisamment tordu le cou aux préjugés : ni stupides, ni malfaisants, ils clamaient leur différence avec une verve et une efficacité jubilatoires. Ils reviennent et bonne nouvelle : ils ne sont toujours pas contents.

Bragelonne



ROMAN

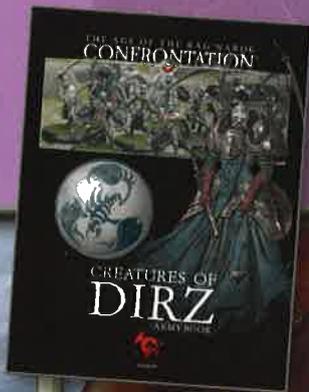
FIGURINES

L'ATTAQUE DES CLONES (DE DIRZ)

• Confrontation : Army Book Scorpion

Une troisième armée rejoint les champs de bataille du Rag'narok : les alchimistes de l'Empire du Scorpion, une des armées « signatures » de l'univers Rackham. Les clones d'infanterie (clones, arbalétriers, sentinelles), sans doute moins coûteux en ressources, sont les premiers à rejoindre les armées de ces technomages, malgré un livre d'armée plus orienté gros monstres.

Rackham



JEU VIDEO

VOUS REPRENDEZ BIEN UN PEU DE RADON ?

• S.T.A.L.K.E.R. : Clear Sky

Le jeu de rôle/FPS est déjà un genre à part ; mais lorsque cela se passe aux alentours de Tchernobyl en 2011, dans une zone en quarantaine que se disputent l'armée, des troupes de mercenaires et toutes sortes de créatures mutantes autochtones, le dépaysement est garanti. *Clear Sky* reprend la formule et l'univers qui avaient fait de *Shadow of Chernobyl* un succès planétaire ; il y a donc fort à parier que cette préquelle sera tout aussi exceptionnelle.

Jeu PC
Deepsilver

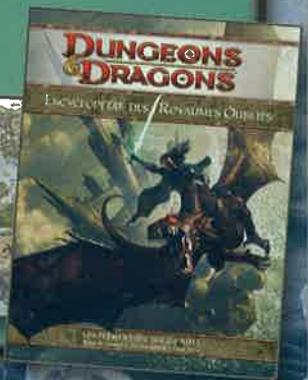
JDR

IMPOSSIBLE À OUBLIER !

• D&D : L'encyclopédie des Royaumes Oubliés

Voici une mise à jour pour ce célèbre univers de *Dungeons & Dragons*, qui a vu naître l'elfe noir Drizzt Do'Urden. L'histoire a évolué et la guerre des avatars est bien loin. Le monde de Faerûn est décrit en long, en large et en travers : géographie, histoire, population, religion, bestiaire, sociétés secrètes, etc. Une véritable boîte à outils pour MJ désirant concevoir des aventures sur le pouce ou poser les bases d'une campagne de longue haleine.

Play Factory



FIN ROÛT

FIN ROÛT

FIN ROÛT

DÉBUT SEPTEMBRE

DÉBUT SEPTEMBRE

L'HIVER POUR AVANT L'AUTOMNE

• AT-43 : Therians, Red Blok et non-alignés

La campagne *Frostbite* est annoncée pour octobre, mais les premières sorties associées commencent à arriver. La plus intéressante est l'unit box MedTec, contenant un médecin, ses deux charmantes infirmières et leur container/bloc opératoire. Mercenaires au service d'une grande entreprise, ils soignent indifféremment les humains, les Karmans et même les golems Therians. De nouveaux héros rejoignent aussi les rangs du Red Blok et des Therians dont Nina Zero, héroïne de la fin de la campagne *Damoclès*.

Rackham



LES VAMPIRES SONT NOS AMIS ?

• Novice

Octavia Butler est une auteure injustement méconnue en France, et on ne peut que saluer la reprise de la traduction de son œuvre au Diable Vauvert. *Novice* est un livre sombre, dérangent et captivant qui mêle avec brio histoire de vampires et poignante réflexion sur la différence. Au travers de ses personnages remarquablement humains, Butler offre une vision originale du vampire, bien loin des clichés du genre.

Diable Vauvert



FIGURINES

15

ROMAN

JEU VIDEO

JDR

TOUT EST
DANS LE TITRE

• Infinite Undiscovery

Sous ce titre sibyllin (approximativement « Désinvention infinie ») se cache le dernier jeu développé par Tri-Ace, auquel on doit les excellents *Star Ocean* et *Valkyrie Profile*.

Le studio s'est depuis toujours spécialisé dans les RPG épiques avec, touche personnelle, des combats en temps réel. Spectaculaires et nerveux à souhait, ceux de *Infinite Undiscovery* prennent place dans des environnements médiévaux très réussis. De quoi patienter de bien belle manière en attendant *Final Fantasy XIII* !

Jeu XBOX 360
Square Enix

ON VOUS L'AVAIT
DIT : IMPOSSIBLE
À OUBLIER !• D&D : Manuel des
joueurs des Royaumes
Oubliés

Le monde de Faerûn est décidément à l'honneur en cette rentrée. Les joueurs trouveront de quoi créer des personnages spécifiques à cet univers. Ce livre propose donc de nouveaux talents, des voies paragoniques exclusives et de nouvelles destinées épiques. On y trouve également une nouvelle classe de personnage : le mage de guerre ! Il ajoute également deux nouvelles races : le drow et le genasi.

Play Factory

LA DERNIÈRE
SÉANCE• Cthulhu : Ombres sur
Filmland

Ce recueil de scénarios, écrit par Robin Laws, propose une réinterprétation selon le mythe de Cthulhu des films de monstres des années 30. Ces scénarios sont parfaits pour faire découvrir cet univers à vos amis ou pour les faire sombrer dans la folie. En marge des grandes conspirations, ces scénarios s'incluent sans trop de difficulté dans une campagne de plus longue haleine.

Le 7^{ème} Cercle



DÉBUT SEPTEMBRE

DÉBUT SEPTEMBRE

MI-SEPTEMBRE

MI-SEPTEMBRE

MI-SEPTEMBRE

DES CENDRES AUX CENDRES

• Les cendres du temps

Les Cendres du temps, sorti en 1996, troisième film de Wong Kar-wai, n'est pas le plus connu de son auteur ; pourtant, c'est un incroyable film de sabre.

Courez-y donc : il ressort à la rentrée dans une version augmentée, « redux » comme dit Coppola. Vous devriez trouver du plaisir aux destinées des personnages de Maggie Cheung, Leslie Cheung et Tony Leung Chiu-wai. Et vous ressortirez du cinéma avec plein d'idées pour *Qin* et *LSA*.

Sortie le 3 septembre

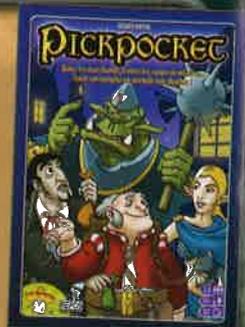


CINÉMA

TIREZ SUR LA CORDE

• Pickpocket

Ce jeu de Reiner Knizia vous ouvre les portes d'une taverne sombre et enfumée. Le lieu idéal pour les tire-laine en tout genre qui veulent délester les clients de leurs bourses et de leurs objets de valeur. *Pickpocket* est un jeu de « stop ou encore » où chaque joueur tentera de dérober le plus de trésors sans attirer l'attention des gardes. L'utilisation de cartes spéciales ajoute un peu de stratégie et de bluff. Le plateau de jeu, superbement illustré, recèle de nombreux petits clins d'œil aux univers de JdR.



Repos Prod

JEU DE PLATEAU

DEPUIS LE 5 JUILLET EN KIOSQUE

LE MAGAZINE DES PASSIONNÉS DE FIGURINES !

CODEx INTERDIT

N°1

CODEx

67294

INTERDIT



WARHAMMER 40,000

BD - NOUVELLE ÉDITION - ARMÉES - DÉCORS - SCÉNARIOS

IMPACT IMMÉDIAT !

STAR WARS
MINIATURES

RETROUVEZ TOUTE L'AMBIANCE DES FILMS
DANS 2 SCÉNARIOS EXCLUSIFS !



DUNGEONS & DRAGONS

AGAINST THE GIANTS :
L'EXTENSION XXL



MARVEL
HEROCLIX

DES SCÉNARIOS INÉDITS
POUR SAUVER LE MONDE !

NOUVEAU

N°1

JUIN-JUILLET - BIMESTRIEL - 6,25€

Belgique / Luxembourg : 6,50 € - Madagascar : 5,50 €
- Maurice / Mayotte : 5,90 € - St Pierre et Miquelon /
Guadeloupe / St Martin / Martinique / Guyane / Réunion : 5,80 €
- Canada : 8,0 CAD - Maroc : 50 MAD
- Suisse : 11,00 CHF Grèce / Portugal : 5,90 €

M 04140 - 1 - F: 6,25 € - RD



WWW.CODExINTERDIT.COM



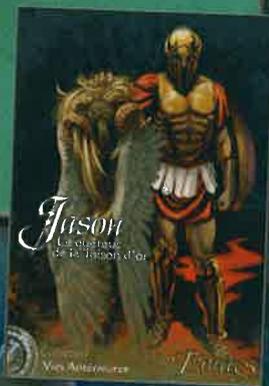
JDR

SOUVENEZ-VOUS...

• Trinités : Jason (Vies antérieures)

Les livrets de la collection « Vies antérieures » permettent à l'un de vos personnages de s'identifier à un personnage historique et de partager ses connaissances et ses souvenirs. Ce supplément s'attarde sur Jason, le héros grec. En plus de son histoire (revue selon *Trinités*), le joueur y trouvera de nouvelles règles afin d'exploiter au mieux son vécu. Le meneur, lui, trouvera des vérités sur Jason, ainsi qu'un scénario et quelques idées d'aventures.

Les XII Singes



JEU DE PLATEAU

C'EST LA GUERRE !

• Aube d'Acier : le renard du désert

Cette extension introduit les éléments nécessaires à la réalisation de missions en Afrique du Nord. Elle renferme les troupes anglaises, des éléments de décors de type désert, des canons anti-chars et de nombreux scénarios. En ouvrant cette boîte, vous pourrez recréer les batailles qui ont vu s'opposer l'Afrika Korps de Rommel et les forces alliées, menées par Montgomery et Patton.

Ubik



QUELQUES GRAMMES DE FINESSE ?

• Sacred 2: Fallen Angel

Il y a quelques années, le studio Ascaron reprenait le principe simplissime de *Diablo II* en l'améliorant : *Sacred* prenait place dans un univers plus riche et offrait une plus grande liberté d'exploration que son illustre modèle. La suite est développée cette fois non seulement sur PC mais également sur PS3 et, bientôt, Xbox 360. Elle promet un monde tout aussi gigantesque et encore plus immersif : finie la vue isométrique et place à la jolie 3D !

Jeu toutes plateformes
Deepsilver



MI-SEPTEMBRE

MI-SEPTEMBRE

MI-SEPTEMBRE

MI-SEPTEMBRE

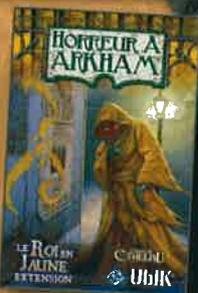
MI-SEPTEMBRE

C'EST CARNAVAL DANS LA VILLE D'ARKHAM

• Horreur à Arkham : le Roi en Jaune

La pièce de théâtre « Le Roi en jaune » trouble quelque peu les esprits des habitants d'Arkham et risque de les faire sombrer dans la folie. Cette troisième extension pour *Horreur à Arkham* propose un nouveau mécanisme de jeu : les Hérauts. Ces derniers préparent la venue des Grands Anciens et s'opposent fréquemment aux actions des Investigateurs. Cette extension contient en plus 160 nouvelles cartes, 3 nouveaux monstres et 7 nouveaux effets magiques.

Ubik



C'EST QUI CE JOHN DOE ?

• DK system : deuxième édition

Le DK system est un système de jeu générique, proposant des règles fluides. Il intègre des règles de magie et de gestion des armes à feu. Cette nouvelle édition sera entièrement compatible avec le DK1, pas besoin de convertir vos anciens personnages !

En plus de corrections mineures, on y trouve une meilleure définition de la magie (qui garde néanmoins son côté libre) et une liste d'atouts plus claire et plus synthétique.

John Doe



JEU DE PLATEAU

JDR

CONCOURS MONDE DU JEU



A GAGNER :
10 ENTRÉES GRATUITES
D'UNE JOURNÉE POUR
LE MONDE DU JEU

Du 26 au 28 Septembre,
le monde du jeu vidéo battra
son plein au Parc des expositions
de porte de Versailles.

**Dragon rouge vous offre l'occasion
de vous y rendre gratuitement
pour profiter du meilleur du jeu !**

Cette entrée vous permettra
également d'accéder au festival
du jeu vidéo qui se déroulera en parallèle.

**POUR AVOIR UNE CHANCE DE REMPORTER UNE ENTRÉE
GRATUITE, RENVOYEZ NOUS VOTRE BULLETIN.
10 GAGNANTS SERONT TIRÉS AU SORT ET RECEVRONT
UNE PLACE POUR L'ÉVÈNEMENT JEU DE LA RENTRÉE.**

C'EST DÉJÀ L'HIVER !

• Warhammer : Le Royaume des glaces

Kislev est une terre dure, où les habitants luttent sans cesse pour leur survie. C'est aussi une terre idéale pour l'aventure. Ce supplément contient une vue d'ensemble détaillée de Kislev, une description de son histoire, de nombreux détails sur sa politique, ses lois et les religions. Comme dans chaque ouvrage de la gamme, on y trouve de nouvelles carrières, de nouvelles règles de magie et un bestiaire « glacial ».

Une mini-aventure clôture le tout, donnant la possibilité d'introduire votre propre campagne.

**Bibliothèque
Interdite**



MI-SEPTEMBRE

MI-SEPTEMBRE



OH ! LA BELLE BLEUE !

• Sonic Chronicles : La Confrérie des ténèbres

Sonic et BioWare : le héros d'une des meilleures séries de jeux de plateformes et l'un des meilleurs développeurs de jeux de rôles. Si l'union est insolite, le fruit promet d'être savoureux : les graphismes sont somptueux et les combats au tour par tour sont variés et excitants.

Si le scénario est réussi (et l'on peut faire confiance à BioWare sur ce point), Sonic aura aussi bien négocié son passage au jeu de rôle sur DS que son éternel concurrent, Mario. Pour notre plus grande joie.

**Jeu DS
Sega**



JEU VIDEO

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

Pays

Tél. (1) Date de naissance JJMM/AA

Profession (1)

Indiquez votre adresse email pour recevoir la newsletter Dragon Rouge :

@

Résultats publiés dans Dragon Rouge n° 3. Une seule participation par foyer (même nom, même adresse). Les gagnants seront tirés au sort.

GÉNÉRATION ROLEPLAY

JEU DE PLATEAU

ROMAN

FIGURINES

UN GNOME À LA MER !

• Novembre Rouge

C'est bien connu, les gnômes adorent la plongée sous-marine et aiment construire des submersibles toujours plus biscornus les uns que les autres. Dans ce jeu de coopération, vous devez faire survivre l'équipage en attendant la venue des secours. Attention à la pression de l'eau, la surchauffe du réacteur nucléaire, les voies d'eau, les incendies et surtout le Kraken. Dans ce jeu-catastrophe de Bruno Faidutti, certains devront savoir se sacrifier pour la survie du reste du groupe.

Ubik



TOUS LES GAGNANTS ONT TENTÉ LEUR CHANCE

• Nymphomation

Quand William Gibson rencontre les Monty Pythons, cela donne *Nymphomation*, de Jeff Noon.

Jugez plutôt : dans un futur proche, une Compagnie tentaculaire étend sa sinistre influence sur Manchester grâce à des données autoreproductrices, mais tout le monde s'en fiche : il y a *Jouez gagnant* à la télé et *Dame Fortune* est pour le moins télégénique.

Drôle et incisif, *Nymphomation* fourmille de détails truculents pour vos parties de *Cyberpunk*.

La Volte



POUR L'EMPEREUR, ON Y RETOURNE !

• Warhammer 40,000 : Space Marines

Qui dit nouvelle édition de *40,000* dit nouveau codex Space Marines pour ouvrir le bal. Le but avoué de celui-ci : faire de l'élite de l'Imperium une véritable force d'assaut rapide et concentré, en accord avec les descriptions de l'univers. En attendant de vrais suppléments pour *Dark Heresy*, ce codex vous tiendra au courant de l'état de l'art sur les plus célèbres défenseurs de l'humanité dans un futur où il n'y a que la guerre...

Games Workshop



MI-SEPTEMBRE

MI-SEPTEMBRE

MI-SEPTEMBRE

FIN SEPTEMBRE

FIN SEPTEMBRE

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

• D&D : La Pyramide des Ombres

Peu de personnes osent braver les mystères de la forêt de Chansombre : on murmure qu'elle abrite des horreurs innombrables et des ruines oubliées. C'est derrière les sombres feuillages que se cache l'un des lieux les plus terribles de la région : la pyramide des Ombres. Cette troisième partie de la campagne est destinée à des personnages de niveaux 7-10 et peut être jouée individuellement. Comme tous les modules, elle contient un plan de donjon recto-verso grand format.

Play Factory

MOINES ET COURTISANES

• Shaolin et Wudang

Ce nouveau jeu de rôle est la suite chronologique du jeu de rôle *Qin*. Il présente avant tout le background d'une nouvelle période, bien après la fin de la campagne de *Tiàn Xia*. Il nécessite de posséder le livre de base de *Qin* pour disposer des règles.

Au 18^e Un siècle, bien après l'union des Royaumes Combattants (développé dans *Qin*), l'Empire du Milieu est prospère. Mais des rébellions perturbent l'ordre établi et veulent le retour au pouvoir de la dynastie Ming. Dans la cour de la Cité Interdite, des jeunes femmes dissimulent derrière leur sourire les rituels appris sur le mont Wudang. Parallèlement, les moines Shaolin s'entraînent à virevolter dans les airs.

Le 7^{ème} Cercle



JDR

20

JDR

LES RÔLISTES

2- LES MYSTÈRES DE PÉKIN...



POUR CHANGER UN PEU DES SCÉNARIOS BASTON, JE VOUS AI PRÉPARÉ UNE PETITE ENQUÊTE PO-LICIÈRE.

BDF!

COOL!

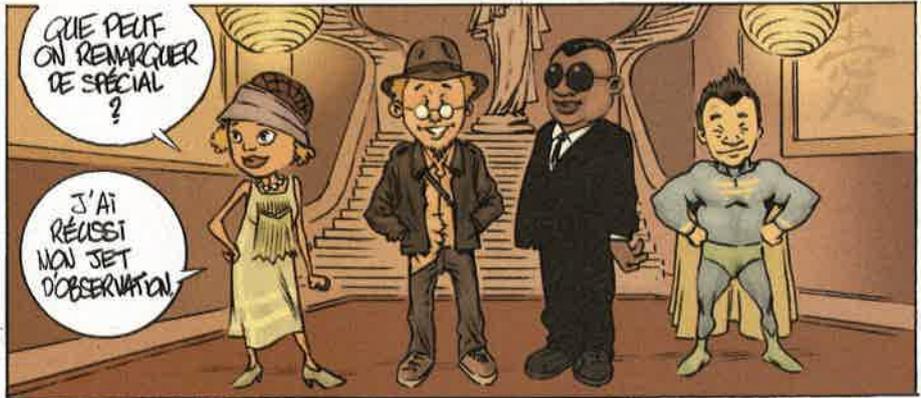
HA OUAIS?

T'ES SÛR?



ALORS VOILÀ: NOUS SOMMES EN CHINE DANS LES ANNÉES 30, UN CRIME A ÉTÉ COMIS À L'AMBASSADE DES ROYAUMES UNIS, VOUS ÊTES MANDATÉS PAR SCOTLAND YARD POUR ENQUÊTER...

QUE FAITES VOUS?



QUE PEUT ON REMARQUER DE SPÉCIAL ?

J'AI RÉUSSI NOU JET D'OBSERVATION!



VOUS VOYEZ UN HOMME DE STATURE IMPOSANTE QUI SEMBLE CHERCHER DES INDICES SANS TROP SE FAIRE REMARQUER...



C'EST LOUCHE!



C'EST LUI LE COUPABLE, CELA NE FAIT AUCUN DOUTE !!!



ON LUI DÉFONCE LA TÊTE!!!



MAIS BANDE D'ABRUTIS, VOUS VENEZ DE PASSER À TABAC LE CHEF DE LA POLICE LOCALE!

SNIF!



QU'EST-CE QUE TU ENTENDS EXACTEMENT PAR CHEF DE LA POLICE LOCALE?

HEIN?

QU'ON DOIT JUSTE SE FAIRE DE NOUVEAUX PERSONNAGES ...

JDR

JEU VIDÉO

BING ! SCHLACK ! AAGL...

• Rise of the Argonauts

C'est bien connu, la vie de héros dans la Grèce antique n'est pas de tout repos : entre les princesses inconstantes qui déclenchent des guerres à tout va, les dieux qui oublient de ranger leurs jouets et les Enfers qui font portes ouvertes, le travail ne manque pas.

Cette fois, c'est Jason qui s'y colle : sa belle est morte et seule la Toison d'or peut la ramener. Manifestement, Jason n'est pas très content : le jeu est un bon Action/RPG, avec des possibilités d'évolution du héros très variées, les combats sont sanglants et spectaculaires à souhait. En plus, il est disponible sur toutes les consoles nouvelles générations.

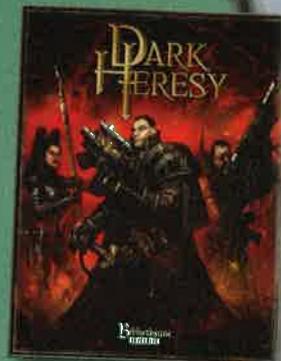
Jeu toutes plateformes
Codemasters



DANS UNE GALAXIE LOINTAINE...

• Dark Heresy : Livre de base

Longtemps attendu par les fans des figurines, le jeu de rôle *Warhammer 40,000* arrive enfin. Nous sommes au 41^e millénaire et l'univers a désormais des reflets de fantasy-gothique. Les personnages y incarnent la suite d'un Inquisiteur chargé de traquer les forces du Chaos : les mutants, les démons et les sectateurs. Le système de jeu s'inspire de celui de *Warhammer Battle* (système de carrière, caractéristiques et pourcentages). L'écran et les fiches de personnage seront disponibles en même temps que le livre de base.



Bibliothèque Interdite

CHANGEMENT DE PROGRAMME

Le Royaume interdit, annoncé dans *Dragon Rouge* n° 1, ne sort en réalité que le 24 septembre. Encore un peu de patience !



CINÉMA

FIN SEPTEMBRE

FIN SEPTEMBRE

FIN SEPTEMBRE

FIN SEPTEMBRE

FIN SEPTEMBRE

TROUVEZ ENFIN LE TRÉSOR QU'IL VOUS FAUT !

• D&D : Le comptoir de l'aventure

Ce supplément permet de peupler vos donjons d'une multitude de trésors, histoire de récompenser vos joueurs après de vaillants combats. De nouvelles armes, des objets magiques en tout genre, des objets usuels et autres équipements. Surprenez vos joueurs en remplissant les trésors de vos dragons d'objets de pouvoir puissants ou en équipant vos grands méchants des armes à la dernière mode.



Play Factory

VOUS AVEZ OUBLIÉ ?

• D&D Royaumes Oubliés : Le Sceptre de la tour de Spellguard

Une présence inquiétante et mystérieuse a pris possession de la tour de Gardesort. Depuis cette base, ses sbires rôdent et tentent d'envahir le Val Gris. Malheureusement pour elle, une poignée de héros risque de ne pas laisser les choses se dérouler ainsi. Ce premier scénario, qui trouve place dans les Royaumes Oubliés, est destiné à des personnages de niveau 2 et les conduira soit à la mort, soit au niveau 5.



Play Factory

JDR

JDR

LE MAGAZINE OFFICIEL DES JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER

100 PAGES 100 % JEU

Lotus Noir 117
LE MAGAZINE OFFICIEL DES JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER

MAGIC
The Gathering

1 Booster MAGIC EN CADEAU !

WORLD WARCRAFT

**TRAQUE D'ILLIDIAN
LES HEROS DÉMONS
ENTRENT EN LICE !**

MAGIC
The Gathering

**SANGAMIS : LES SECRETS
DE LA VAGUE BLANCHE**

**FORMAT STANDARD
LES DECKS
INCONTOURNABLES**

**CHAMPIONNAT DE FRANCE
LES TÊTES D'AFFICHE ET
LES NOUVEAUX VENUS
À SURVEILLER**

COUCHÉ CIEL

Les premières infos
Mécanismes - Cartes en exclu - Analyse

juillet-août 2008 - Mensuel - 5,50 €
M 04467 - 17 - F - 5,50 € - RD

PLAY FACTORY

Tout Magic et World of Warcraft
Dossiers - Cotes officielles - Decks
Compos - Tournois - Actu
EN VENTE TOUS LES MOIS EN KIOSQUE

75, RUE COMPANS - 75019 PARIS
TÉL. : 01 42 49 77 00 - FAX : 01 42 49 77 09
WWW.PLAYFACTORY.FR



COMMUNAUTÉ

MONDE DU JEU : LA RÉVOLUTION

• Parc des expositions, Porte de Versailles, Paris

Cette année le Monde du Jeu connaît une vraie révolution. Si vous voulez en savoir plus, retournez en arrière de quelques pages (p.9) et découvrez le nouveau visage du monde du jeu.

Les 26, 27 et 28 septembre



L'APPEL DE CTHULHU

• Jeu de rôle : sortie en novembre

Cette nouvelle maison d'édition n'a pas peur de s'attaquer aux Grands Anciens eux-mêmes. Outre cette nouvelle édition (reprenant le système Chaosium), le planning de sortie s'étoffe déjà : l'écran (superbement illustré) et le guide des années 20, véritable ressource historico-poulpique.

Édition sans détour

KHAOS 1795

• Jeu de rôle : sortie en novembre

Ce nouveau JdR nous plonge dans une version alternative de la Révolution Française. Sous l'égide de l'Être suprême, Fouquier-Tinville et ses lieutenants prennent le pouvoir de la première République. La présence de cette divinité bouleverse les lois physiques naturelles, transformant certains animaux en créatures et bouleversant la géographie de la France.

Les XII Singes

LES MILLE TRÔNES

• Campagne WH : sortie en novembre

Les Mille Trônes est une campagne comprenant neuf aventures, invitant vos aventuriers à explorer le Vieux Monde, des canaux puants de Marienburg aux froides terres de Kislev. Ces scénarios peuvent être exploités individuellement ou s'articuler comme une campagne de longue haleine.

Bibliothèque Interdite

LA POLITESSE DES ROIS

• WOW, nouvelle extension : sortie fin 2008

Wrath of the Lich King, la nouvelle extension de World of Warcraft, est annoncé pour « quand il sera prêt ». Il est toutefois à peu près certain que ce sera quelque part en 2008.

RETOUR VERS LE PASSÉ

• Chronotrigger : sortie fin 2008

Square Enix a annoncé pour la fin d'année aux États-Unis l'adaptation DS de Chrono Trigger, RPG mythique de la SNES. On ne peut qu'espérer une initiative similaire pour l'Europe.

MIGRATION DE CHOCOBOS

• FF XIII

La nouvelle vient de tomber : Final Fantasy XIII arrive aussi sur Xbox 360 ! La date de sortie, encore inconnue, sera la même que sur PS3.

KURO TENSAI

• Kuro, la suite : sortie fin 2008

La suite de Kuro se profile pour la fin de l'année 2008. Elle vous propose de poursuivre l'exploration de cet univers futuriste, au beau milieu d'un Japon face au retour de ses anciennes traditions.

Le 7^{ème} Cercle

FIN SEPTEMBRE

RÉSULTATS

Les gagnants du concours « Quel rôliste êtes-vous ? » sont :

PREMIER PRIX : Cédric Garrett, qui recevra bientôt un Manuel des joueurs, un Guide du maître, un Bestiaire fantastique, un roman D&D, un starter et un booster D&D miniatures.

2^E : Antoine Morvan

3^E : Geoffrey Libens

4^E : Emilie Sintès

5^E : Maxime Gutierrez

Qui recevront chacun Le fort de Gisombre (H1), un roman D&D, un starter et un booster D&D miniatures.

6^E : Julien Checa

7^E : Maxence Pfister

8^E : Maxime Judon

9^E : Quentin Zonato

10^E : Balthazar Moreau

Qui auront chacun droit à un roman D&D, un starter et un booster D&D miniatures.





ENQUÊTES

À force de voyager, on se retrouve parfois dans des donjons *vraiment* bizarres ! Cela dit, c'est aussi l'occasion d'essayer de nouveaux jeux ou de nouveaux univers. (Re)découvrez les royaumes oubliés grâce à notre article **ROYAUMES INOUBLIABLES** [P.26](#). Si vous avez toujours voulu répondre « Oui » à la question « Es-tu un dieu ? », jetez un coup d'œil à **DIVINE COLÈRE** [P.30](#). Et si vous ne savez pas trop quoi faire sur la plage, répondez à notre quiz de l'été **QUEL JOUEUR ÊTES-VOUS ?** [P.32](#). Vive les vacances !



Sans précaution d'usage

□ Les Royaumes Oubliés sont une valeur sûre auprès de nombreux joueurs historiques de D&D, mais Wizards of the Coast a aussi pensé aux débutants en les choisissant comme premier univers développé.

ROYAUMES INOUBLIABLES

DUNGEONS & DRAGONS

Une fois sortis les ouvrages génériques qui forment toujours le cœur de la gamme Dungeons & Dragons, il ne manquait plus aux Maîtres du Donjon que des univers dans lesquels placer leurs aventures et faire voyager leurs joueurs. Suivant une tradition établie avec la 3^e édition du jeu, c'est l'univers des Royaumes Oubliés qui ouvre le bal en août, et tout le monde devrait y trouver son compte au vu de sa taille et de sa richesse...

D&D AU PAYS DE FAERÛN

À la lecture, on se rend rapidement compte que le but est de couvrir tout ce que le genre médiéval fantastique traditionnel peut proposer (en 320 pages tout de même !). Mais surtout, on retrouve tous les repères du triptyque de base, tant la continuité est évidente sur tous les points. Les races ajoutées à celles du *Manuel des joueurs* sont celles du *Bestiaire fantastique* et les grandes races monstrueuses sont là aussi. On retrouve toutes les déités présentées dans le *Manuel des joueurs* et le *Guide du maître*, les plans parallèles de Féerie et de Gisombre sont bien présents...

On a ici une excellente mise en application de toutes les notions théoriques exposées dans les trois premiers ouvrages de la gamme, pour en tirer un univers complet à explorer pour les personnages-joueurs.

DU BACKGROUND, DU VRAI

Pour autant, on ne peut pas accuser les Royaumes Oubliés de sonner creux ou de manquer de caractère. On sent tout au long de la lecture de l'ouvrage que 20 ans de développement ont créé un monde avec une solide histoire. L'encyclopédie fixe la période de jeu un peu plus d'un siècle plus tard que celui de la 3^e édition. Des changements importants se sont produits entre-temps qui justifient une présentation nouvelle de l'univers.

Car le background de cet ouvrage est pensé intelligemment, selon les besoins du jeu : pas de bavardage inutile. L'histoire est bien présentée, mais le choix est fait de ne pas la détailler plus que nécessaire. Par ailleurs, l'impression d'évolution est rendue par de nombreuses petites touches historiques au fil des descriptions des différentes nations, plutôt que par un gros pavé indigeste. Ainsi, les nouveaux joueurs ne seront pas perdus et les anciens seront... surpris. Car le monde de Toril a subi quelques changements particulièrement radicaux en un siècle.

UN NOUVEL ÂGE ?

Le monde des Royaumes Oubliés est celui d'Abeir-Toril, une planète dont le continent principal est baptisé Faerûn. À l'aube des temps, ce monde a été l'enjeu d'une guerre sans merci entre les Dieux et les Primordiaux, des êtres élémentaires d'une grande puissance, titans et autres géants issus d'un mélange bien secoué de mythologies grecque et scandinave. Suite à une trahison dans les rangs des Primordiaux, ce sont les Dieux qui ont gagné la guerre, condamnant leurs ennemis à l'emprisonnement ou au sommeil éternel. Du moins, c'est ce que les habitants de Faerûn croyaient jusqu'à récemment...

En réalité, pour éviter la destruction de Toril au cours du conflit, Ao le démiurge des Royaumes Oubliés, créa Abeir, un reflet de la planète sur lequel les Primordiaux règneraient pendant que les Dieux prendraient le contrôle de l'original. Abeir et Toril ont coexisté tout au long de leur histoire, proches mais jamais réellement en conjonction.

Alors que sur Toril, les elfes, les nains et les humains se succédaient comme peuple dominant, survivaient notamment sur Abeir les empires des dragons. Évidemment, une fois les Primordiaux « éliminés », les Dieux se lancèrent dans des querelles intestines qui virent certains d'entre eux disparaître, d'autres apparaître ou gagner en puissance... Et c'est le meurtre de la déesse de la magie Mysthra par Cyric, dieu des mensonges, qui changea à jamais la face des mondes d'Abeir et de Toril. En effet, sa mort fut un véritable cataclysme magique que les habitants de Faerûn nommèrent Magepeste. Des régions entières du monde de Toril furent complètement

transformées (ainsi que les créatures qui les habitaient), d'autres sont carrément remplacées par... leur équivalent sur Abeir, qui se trouvait justement proche de son reflet au moment de la mort de Mysthra. Le continent de Maztica entier disparaît même pour laisser place à un morceau d'Abeir, nommé *Returned Abeir* dans la langue de Shakespeare. Au passage, les plans proches de Féérie et Gisombre se sont rapprochés aussi d'Abeir-Toril, dont ils reproduisent aussi la géographie à certains endroits. Enfin, maintenant que les deux mondes sont à nouveau mélangés, les Primordiaux sortent de leur sommeil et se préparent à affronter de nouveau leurs divins ennemis...



J'AI OUBLIÉ... OÙ ON ÉTAIT

On vous l'a dit, la géographie des Royaumes Oubliés est riche. La preuve : le résumé succinct des différentes régions du monde prend déjà quatre pages... On ne rentrera donc pas dans le détail ici. Dans les grandes lignes, le monde d'Abeir-Toril est composé de quatre continents :

- ♦ Faerûn ;
- ♦ Kara-Tur ;
- ♦ Katashaka ;
- ♦ *Returned Abeir*.

On y trouve tous les climats et tous les types de gouvernements dont un univers médiéval-fantastique a besoin, des petites cités-états aux plus grands empires. Par ailleurs, Toril a toujours abrité un vaste réseau souterrain de grottes, galeries et cités enterrées, l'Outreterre.

Oubliés ? Ca me dit quelque chose pourtant...

Que vous soyez un fan de la première heure de D&D ou un nouvel amateur, vous avez sans doute déjà entendu parler de cet univers. En effet, c'est celui qui a été le plus décliné dans d'autres médias : romans, bande dessinée, jeux vidéo... En version française, on compte un nombre conséquent de romans parus chez Fleuve Noir ou Milady (dont les aventures du plus célèbre des rangers drows, Drizzt Do'Urden) et plusieurs jeux vidéo à succès (Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Icewind Dale, etc.).



La Magepeste a fait s'effondrer de vastes zones de terrain, mettant à ciel ouvert une partie de l'Outreterre.

Depuis la Magepeste, des régions entières du monde sont en état de mutation plus ou moins permanente. D'autres en portent encore les traces : des cercles féériques aux « îles » volant dans le ciel, en passant par les nœuds de pouvoir telluriques...

AU MENU CE SOIR

Alors, quel genre de scénarios peut-on se préparer à affronter quand on est un aventurier dans les Royaumes Oubliés ? Potentiellement un peu de tout, toujours du fait de la grande diversité de l'univers décrit. L'encyclopédie propose des antagonistes en tous genres, des bêtes sauvages aux cultistes dépravés en passant par les mercenaires sans scrupules. On sent bien qu'Abeir-Toril sort d'une période particulièrement mouvementée (à moins qu'il n'y entre...), et beaucoup des groupes d'antagonistes proposés cherchent à exploiter les changements récents.

choisissent de confier une partie de leur pouvoir à certains élus. Avec le retour d'Abeir, l'influence des Primordiaux s'affirme comme un nouveau facteur à prendre en compte et tout est en place pour de nombreux conflits entre Dieux et Primordiaux. La lecture du chapitre sur la cosmogonie, avec ses 18 dieux majeurs et 19 dieux mineurs, devrait donner de nombreuses idées à tous les MD. Les cultes de Bane et de Shar, deux divinités chaotiques mauvaises, sont traités en détails, ainsi que les serviteurs du titan Rorn et la nation humaine de Vaasa, dont la noblesse tire ses pouvoirs d'un pacte avec un Primordial. Il semble évident que la majorité des scénarios épiques auront une dimension religieuse.

Les conséquences de la Magepeste ont aussi un rôle important à jouer à tous les niveaux de jeu. Au niveau héroïque, le dérèglement général des portails magiques peut être le prétexte à des scénarios bien sentis. Les régions soumises à la Magepeste peuvent aussi proposer des défis

intéressants pour des aventuriers de tout niveau, et les créatures marquées par la Magepeste fourniront sans doute des rencontres surprenantes. Une faction qui cherche à répandre ses effets corrupteurs est même présentée. Les portions d'Abeir qui ont fusionné avec Toril ont apporté avec elles

des civilisations anciennes, que tous pensaient disparues. C'est notamment le cas des empires dragons, mais aussi de l'antique empire de Netheril, qui avait disparu dans Gisombre il y a bien longtemps. Netheril, comme le plus classique empire de Thay (gangrené lui par des morts-vivants, par opposition aux créatures de l'ombre de Netheril), représente une nation antagoniste peuplée majoritairement d'humains mais dirigée par de puissantes créatures surnaturelles. La menace que leurs volontés expansionnistes font peser sur tous leurs voisins est bien réelle.

Évidemment, on retrouve aussi des ennemis plus traditionnels, qui s'ils étaient déjà présents bien avant la Magepeste, ont été eux aussi affectés par ses conséquences. Au premier rang de ces adversaires que les joueurs adorent détester, on trouve naturellement les Drows de Menzoberranzan, ou les mercenaires de Château-Zenthil...

En bref, une chose est sûre, quelles que soient vos envies, il y a quelque chose pour vous dans les Royaumes Oubliés : une nation, un dieu, un ennemi, peu importe, vous vivrez une aventure que vous n'oublierez jamais !

Martin Terrier



©2008 Wizard of the Coast, Inc, a subsidiary of Hasbro Inc.

SEPTEMBRE 2008

LES ROYAUMES ONT BESOIN DE HEROS. DE NOUVEAUX HEROS.

Avec le lancement de la 4^e édition, l'univers de campagne des Royaumes Oubliés a subi un véritable séisme : un siècle de chaos et de cataclysmes.

Aventuriers inexpérimentés et explorateurs endurcis seront confrontés à des épreuves sans pareil, où qu'ils aillent à travers les contrées fantastiques de Faerûn.

Avec la 4^e édition de D&D, les Royaumes n'ont jamais été aussi propices à l'aventure.



DUNGEONS & DRAGONS

WWW.PLAY-DD.FR



DIVINE COLÈRE !

SCION
H É R O S

Les panthéons

Scion puise dans les fondements de six civilisations ayant développé un panthéon très évocateur. Chacun d'entre eux regroupe les principales divinités pouvant avoir engendré un Scion :

- **Le Pesedjet** (Égypte) : Anubis, Râ, Bastet, Horus, Isis, Osiris, Seth,
 - **Le Dodekathéon** (Grèce) : Apollon, Aphrodite, Dionysos, Zeus, Hadès, Poséidon, Hermès, etc.
 - **Les Aesir** (Scandinavie) : Freya, Heimdall, Loki, Odin, Thor, etc.
 - **Les Atzlánti** (Aztlèques) : Huitzilopochtli, Quetzalcóatl, Tezcatlipoca, Xipe Totec, etc.
 - **Les Amatsukami** (Japon) : Amaterasu, Hachiman, Izanagi, Izanami, Raiden, etc.
 - **Les Loas** (Vaudou) : Baron Samedi, Damballa, Erzulie, Legba, etc.
- Chacune des divinités dispose de pouvoirs associés, de compétences affiliées et de rivaux parmi les autres dieux.

Un jour, les panthéons quittèrent le monde et décidèrent de ne plus intervenir dans les affaires des hommes. Mais malgré ce serment, les Dieux ne purent s'empêcher de venir dans « le monde supérieur » et continuèrent d'engendrer leurs descendances.

L'action de *Scion* se situe de nos jours, alors que les Titans ont brisé leurs chaînes et souhaitent se venger de leurs géoliers, les Dieux, et redevenir les maîtres !

Vous avez incarné des aventuriers, des héros et des créatures surnaturelles. Passez à la vitesse supérieure : devenez un dieu ! Enfin, un fils de dieu. *Scion : Héros* vous propose d'incarner l'enfant d'un dieu antique, dans un univers contemporain. Une fois sa nature révélée, sa vie en sera à jamais changée et son pouvoir sera sans limite !

COSMOGONIE

À la création du monde, les Titans régnaient en maîtres.

Ces incarnations du Chaos primordial se comportaient comme des êtres destructeurs et se souciaient peu des hommes. Leurs enfants, les Dieux, décidèrent un jour de les enfermer afin de protéger l'humanité de leurs fureurs.

Les divers panthéons se sont ensuite mêlés aux hommes pour les guider et les instruire. Parfois, il arrivait qu'un dieu ait des rapports charnels avec un humain, donnant naissance à un Scion.

RÉVÉLATION

Un Scion est un orphelin ou un enfant n'ayant pas connu l'un de ses parents. Il connaît sa « Visitation » (la révélation de son héritage) lors d'un événement marquant de sa vie. À partir de là, sa vie change radicalement. Il prend conscience de ses pouvoirs et de sa place dans le monde. Les Scions ont pour principale mission de contrer les plans des Titans, en luttant contre leurs serviteurs : les Engeances. Ils doivent aussi s'investir dans certaines actions, visant à faire survivre leur panthéon au sein de la société contemporaine. Enfin chaque dieu utilise ses Scions pour contrecarrer les plans de ses frères rivaux.

GENÈSE

Comme dans la plupart des jeux White Wolf, la création de personnage est une suite de choix. Avant tout, le joueur choisit son panthéon et le dieu dont il aura reçu l'ichor (le sang divin d'où il tire ses pouvoirs). Il doit ensuite définir la nature de son personnage : Altruiste, Pénitent, Survivant, Fanatique, etc.

Les caractéristiques d'un Scion repose sur trois familles de traits : physiques (Force, Dextérité, Vigueur), sociaux (Charisme, Manipulation, Apparence) et mentaux (Perception, Intelligence, Astuce). Il se complète avec des points de compétences et de longues listes d'avantages. Ces derniers regroupent des privilèges, des dons (répartis en domaine : animaux, mort, feu, etc.), des reliques et des attributs épiques.

DE HAUTS FAITS D'ARMES

On retrouve le système de base des jeux White Wolf. Pour réaliser une action, le joueur lance autant de dés que la somme d'un Attribut et d'une Compétence. Les conditions favorables ou défavorables modifient cette réserve de dés. Les faces indiquant 7, 8, 9 ou 0 sont des réussites. Un succès permet de réussir l'action, plusieurs permettent d'obtenir une réussite spectaculaire.



Chaque Scion possède des points de Légende qui permettent d'obtenir des succès automatiques, de relancer un jet ou d'activer un don. Le combat se divise en secondes et chaque personnage agit à une seconde précise. Il est possible d'utiliser les faces d'un dé pour décompter le temps ou d'utiliser la « roue de combat » fournie dans le jeu.

LE JUGEMENT DIVIN

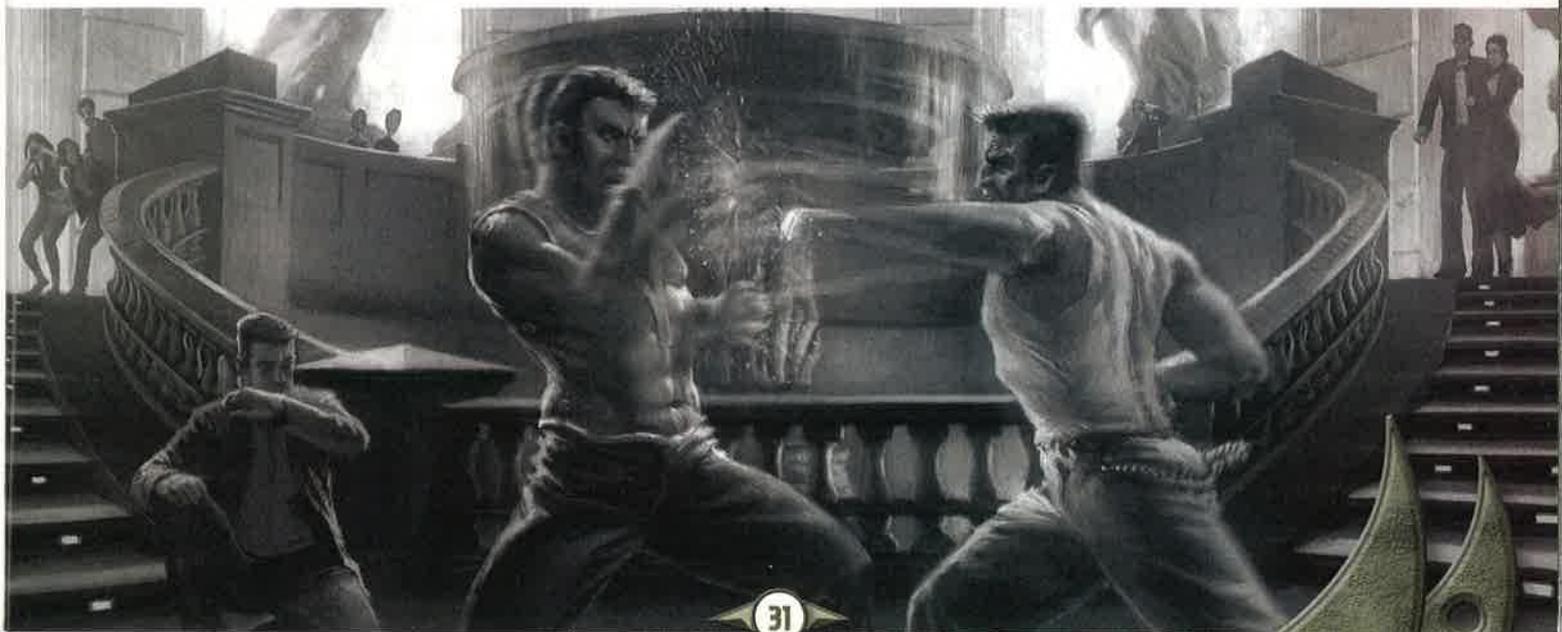
Utilisant les acquis des autres jeux White Wolf (univers contemporain, système de jeu), *Scion : Héros* apporte de la nouveauté.

Le JdR de super-héros a d'abord débuté avec l'univers des comics (*Marvel Super Héros*), pour se poursuivre récemment avec celui des mangas (*Exaltés*, *Anima*). *Scion* propose de revenir à une mythologie plus épique, d'incarner des avatars utilisant pouvoirs divins et reliques ultramodernes. Les scénarios permettent de réinterpréter les grandes épopées légendaires et de les adapter à l'ère contemporaine (*l'Odyssée*, *Beowulf*, *le Kojiki*, etc). Le livre de base propose d'ailleurs une saga de plus de 50 pages intitulée « La route est longue jusqu'aux cieux ».

La gamme

Scion était au départ annoncé comme une trilogie. Après leur Visitation, les Scions pouvaient embrasser la voie divine dans *Scion : Demi-Dieu* et clairement s'imposer comme des êtres surpuissants dans *Scion : Dieu*. *White Wolf* a depuis annoncé la parution de *Scion : Ragnarok*, dont le titre est sans équivoque quant à son contenu. Ça va chauffer dans les terres divines ! Il existe également (en VO et en PDF pour l'instant) une description du panthéon des Tuatha Dé Dannan (Celtés) et un recueil de nouveaux avantages.

Damien Desnous



ENQUÊTES PSYCHO



QUIZZ : QUEL JOUEUR ÊTES-VOUS ?

« Connais-toi toi-même » est peut-être la phrase que les héros d'aventures et de légendes ont entendue le plus souvent. Quel chevalier, quel élu des dieux n'a pas eu besoin de faire son introspection ? Pour les joueurs, c'est pareil ! Découvrez quel joueur vous êtes, vous n'en retirerez que plus de satisfaction dans vos parties... et si vous jouez à D&D, vous fournirez de précieuses informations à votre MD !

1) Lors de vos discussions entre amis, vous préférez :

- A - Faire un débriefing avec le groupe pour optimiser les combinaisons entre personnages.
- B - Échanger des ragots sur les dernières sorties et sur vos amis joueurs.
- C - Raconter les moments les plus poignants de votre dernière aventure.
- D - Vanter les mérites de votre guerrier blindé d'objets magiques.



2) Votre personnage favori, c'est :

- A - Votre barde elfe, qui vit des aventures palpitantes et qui rêve d'accomplir son destin.
- B - Votre sorcier tiefelin, qui tue les montres par paquet de dix.
- C - Votre voleur halfelin, qui optimise à mort chaque attaque.
- D - Votre guerrier nain, qui boit un verre à la taverne tous les soirs.

3) Vous choisissez votre prochain jeu de rôle en fonction :

- A - De l'univers et des personnages.
- B - Du système de règles et des richesses tactiques.
- C - Des promesses de combat et de gloire.
- D - Des préférences de vos amis.

4) Dans une partie, vous aimez avant tout :

- A - Guider le groupe et élucider les mystères du scénario.
- B - Vous moquer gentiment de votre meilleur ami le voleur qui vient de déclencher un piège.
- C - Enchaîner les victoires sur des monstres de plus en plus impressionnants.
- D - Découvrir des contrées surprenantes !

5) Pour libérer la princesse des griffes du grand sorcier Ténébrox, vous...

- A - Foncez tout droit dans les monstres jusqu'à toucher la porte du cachot.
- B - Établissez un plan détaillé du donjon pour y découvrir une faille.
- C - Comptez sur la force de votre amour pour la princesse !
- D - Tapez dans le dos de vos camarades pour les encourager.





6) Enfermé à double tour dans les geôles du roi, vous... :

- A - Tentez de défoncer la porte, et si les gardes viennent, tant pis pour eux !
- B - Discutez avec le MJ des conséquences psychologiques de la captivité.
- C - Faites connaissance avec vos compagnons d'infortune.
- D - Étudiez patiemment les rondes des gardes.

7) Vous frissonnez de plaisir quand :

- A - Le MJ vous fait une belle description.
- B - Vous décryptez (enfin) les glyphes du temple maudit.
- C - Vous déclenchez un fou rire autour de la table.
- D - Le MJ crie « Initiative ! ».



8) Dans la vraie vie, on dit de vous :

- A - Que vous êtes un battant.
- B - Que vous êtes dans la lune.
- C - Que vous êtes prévoyant et organisé.
- D - Que vous êtes un type trop sympa !

9) Dans la vraie vie, vous préférez :

- A - Écrire le journal intime de votre personnage.
- B - Remettre au propre la liste d'objets magiques de votre personnage.
- C - Une bonne soirée entre potes.
- D - Éplucher le livre de règles pour trouver de nouvelles astuces techniques.

10) Votre campagne préférée, c'est :

- A - *Le Temple du Mal élémentaire*, pour éclater tous les monstres du *Bestiaire fantastique*.
- B - *L'Ennemi intérieur*, pour démasquer tous les coupables.
- C - *Otosan Uchi* et ses intrigues de cour.
- D - *Les Chroniques de l'Apocalypse* et ses mystères ésotériques.

11) Hormis les jeux de rôle, vous jouez :

- A - Aux jeux de société.
- B - Aux jeux de rôle sur PC et consoles.
- C - Aux jeux de cartes.
- D - À pas grand chose, mais vous lisez beaucoup et allez au cinéma !

12) Ça y est, le scénario est fini et vous...

- A - Réclamez vos points d'expérience au MJ.
- B - Revenez doucement à la réalité.
- C - Demandez au MJ les erreurs tactiques que vous avez commises.
- D - Vous prévoyez la prochaine partie avec vos amis.

NE TRICHEZ PAS ! APRÈS AVOIR RÉPONDU, FAITES LES COMPTES

	Question n°1	Question n°2	Question n°3	Question n°4	Question n°5	Question n°6
Réponse A :	■	+	+	■	▲	▲
Réponse B :	●	▲	■	●	■	+
Réponse C :	+	■	▲	▲	+	●
Réponse D :	▲	●	●	+	●	■
	Question n°7	Question n°8	Question n°9	Question n°10	Question n°11	Question n°12
Réponse A :	+	▲	+	▲	●	▲
Réponse B :	■	+	▲	■	▲	+
Réponse C :	●	■	●	●	■	■
Réponse D :	▲	●	■	+	+	●

ÇA Y EST VOUS ÊTES PRÊT ? DÉCOUVREZ QUI VOUS ÊTES !

SI VOUS AVEZ UNE MAJORITÉ DE ● VOUS ÊTES UN JOUEUR SOCIABLE

Ce qui compte pour vous, c'est avant tout de passer un bon moment entre amis. Finalement, le jeu de rôle, c'est presque un prétexte ! Vous aimez bien discuter avec les autres joueurs ou, faute de mieux, les PNJ. Vous ne vous offusquez pas si on fait une petite pause ou qu'un joueur se met à parler du dernier film qu'il a vu.

MJ, si vous jouez à *Dungeons & Dragons* avec un joueur sociable, ça vaut le coup de relire le passage sur l'observateur (cf. *Guide du maître*, p. 9).



SI VOUS AVEZ UNE MAJORITÉ DE ✚ VOUS ÊTES UN JOUEUR RÊVEUR

Pour vous, le jeu de rôle, c'est avant tout l'occasion de voyager dans un univers imaginaire. Chaque partie vous permet de vous évader de la réalité. Vous aimez les univers riches et les histoires bien racontées. Vous appréciez que les autres joueurs jouent roleplay. Vous préférez qu'on éteigne les téléphones portables avant le début de la partie... comme dans une salle de cinéma.

MJ, si vous jouez à *Dungeons & Dragons* avec un joueur rêveur, jetez un œil au passage sur l'acteur, le conteur et l'explorateur (cf. *Guide du maître*, p. 8-9).



SI VOUS AVEZ UNE MAJORITÉ DE ▲ VOUS ÊTES UN JOUEUR AGRESSIF

Ce qui compte pour vous, c'est l'action ! Le goût du danger et le plaisir d'entendre les cris de lamentation de vos ennemis. Vous aimez bien les combats, et les récompenses qui vont avec. Quel plaisir plus grand que d'inscrire sur votre fiche de personnage ces points d'expérience si chèrement acquis ? Vous n'êtes pas là pour rigoler, vous êtes là pour gagner !

MJ, si vous jouez à *Dungeons & Dragons* avec un joueur agressif, relisez le passage sur le batonneur, le gros bill et l'impulsif (cf. *Guide du maître*, p. 8-9).



SI VOUS AVEZ UNE MAJORITÉ DE ◼ VOUS ÊTES UN JOUEUR CÉRÉBRAL

Dans « jeu de rôle », il y a « jeu », et qui dit jeu dit réflexion. En tout cas, c'est comme ça que vous voyez les choses. Vous appréciez avant tout qu'un scénario vous pose un challenge intellectuel : une situation tactique, une enquête, une énigme. Ça ne s'arrête pas là, il s'agit d'être plus malin que le système, d'en découvrir les failles et d'optimiser votre personnage.

MJ, si vous jouez à *Dungeons & Dragons* avec un joueur cérébral, apprenez par cœur le passage sur le réfléchi (cf. *Guide du maître*, p. 10).





LA VOIE DU HÉROS

Être un héros, un vrai, ça n'est pas toujours facile. Il faut faire preuve de nombreuses qualités, et être sacrément motivés. Pour savoir pourquoi votre PJ est parti à l'aventure, consultez **L'APPEL À L'AVENTURE** P.36. Pour qu'il s'intègre à son équipe et sauve la vie de ses petites camarades, jetez un œil à **TEAM BUILDING** P.50. Et si vous avez du mal à vous adapter à la nouvelle édition de D&D, nous avons pensé à vous avec **D&D 3.X/4.0 UPDATE** P.44. Enfin, pour réussir sans migraine un scénario d'enquête, décortiquez **LES EXPERTS** P.46. Bonne lecture !

DE L'APPEL DE L'AVEVENTURE

**UN SIMPLE ANNEAU
PEUT CHANGER VOTRE
VIE ET VOUS ENVOYER À
L'AVEVENTURE !**

Restons motivés !

Lorsque vous avez créé votre personnage, vous avez certainement longuement hésité sur le choix de votre classe. Mais votre personnage lui a-t-il vraiment eu le choix ? Sa classe de personnage ou son métier détermine bien souvent comment il s'est lancé sur la voie de l'aventure.

Les événements qui l'y ont poussé sont essentiels pour comprendre ses motivations. Ils vous donneront les clés pour interpréter votre personnage et sont autant de pistes à saisir par le meneur de jeu pour créer des aventures adaptées à votre alter-ego.

Quelles raisons vous ont poussé sur les chemins de l'aventure ?

Quel mirage poursuivez-vous au bout de la route ? Cette route pavée de dangers, de morts mais aussi de richesses, de puissance et de gloire. On ne s'engage pas sur une voie aussi périlleuse à la légère. Découvrons ce qui a poussé votre personnage à devenir un héros.

LE CHEVALIER

1 Un cadet pour la patrie

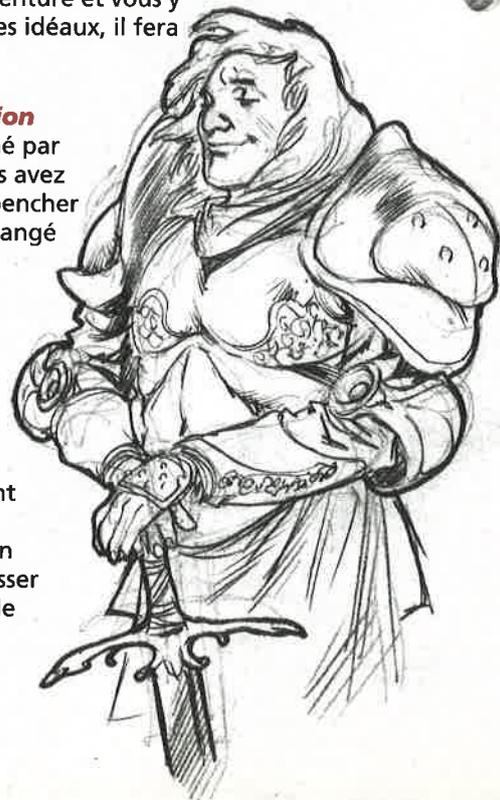
La tradition ne vous a pas permis de rester dans les jupons de vos nourrices. Elle exige des familles nobles l'envoi de leur second fils pour la carrière militaire. Les manœuvres, les combats, la sueur et le sang, à tout cela vous vous êtes habitué. Mais votre noble cœur n'a pas supporté l'absurdité de la guerre et les ravages qu'elle cause partout où elle passe. Aujourd'hui, vous mettez votre expérience au service d'une noble cause et protégez les innocents chaque fois que le mal surgit.

2 L'épreuve

À l'époque vous n'étiez qu'un simple paysan. Puis vous les avez vus, les chevaliers ! Portés par de puissantes montures, fiers comme des bijoux enchâssés dans des écrins d'acier... Vous les avez suivis, persuadé que vous seriez bientôt l'un de leurs compagnons. Arrivé à la cour du roi, vous avez impressionné un chevalier par votre détermination. Si vous partez à l'aventure et vous y montrez digne de ses idéaux, il fera de vous son égal !

3 La sainte mission

Vous avez été touché par la grâce divine. Vous avez senti votre dieu se pencher sur vous et cela a changé à tout jamais votre vie. Vous ne vous sentez cependant pas l'âme d'un prêtre ou d'un moine. Chaque jour, des monstres et des forces maléfiques menacent les innocents et les fidèles. Votre mission est simple : les terrasser avant qu'ils n'aient le temps de sévir !



4 L'exil

Vous êtes né pour régner, tout comme votre père. Puis un jour est venu le temps des troubles, le régicide et la montée sur le trône de l'usurpateur. Vous avez échappé de peu à la mort, jeté sur le chemin de l'exil. Un conseiller de votre père resté fidèle vous a appris votre futur métier de roi. Vous n'aurez de cesse de réunir des fonds, de vous adjoindre de puissants alliés, de lever une armée et le jour venu de réclamer votre légitimité au trône !

LE GUERRIER

1 Recruté de force

Vous n'avez pas signé de contrat pour vous engager. Arrêté sous un faux prétexte dans une taverne, vous avez appris le métier des armes sur le tas. Puis, un jour, la guerre s'est arrêtée. Trop loin de chez vous par la distance mais surtout par la pensée, vous avez rejoint un groupe d'aventuriers. Vous y étanchez votre soif d'action et faites ce que vous connaissez le mieux : la guerre.

2 L'anonymat

Vous avez commis un crime si grave que la justice de votre pays vous recherche. Vous avez cherché à vous cacher, mais on finissait toujours par vous dénoncer. Seuls les mercenaires, liés par la fraternité des armes, vous ont accueilli sans vous poser de questions ou vous trahir. Mais les hommes qui vous traquent ont retrouvé votre piste. Vous avez dû quitter la compagnie à la hâte et partir à nouveau sur les routes. C'est désormais au sein d'aventuriers que vous vous cachez !

3 Ombre et poussière

Dès votre plus jeune âge, vous vous êtes battu. Bientôt, ce fut comme une seconde nature pour vous. Adulte, vous en avez fait votre métier et vous êtes devenu gladiateur. Quand les grilles s'ouvraient, vous sentiez l'excitation de la foule et la peur de votre adversaire. Pourtant, le

spectacle et la gloire ne vous suffisaient pas. Vous êtes un guerrier dans l'âme, et vous êtes parti sur les routes chercher l'adversaire ultime, celui que vous ne parviendrez peut-être pas à vaincre...

4 La voie de la perfection

Votre père a été votre premier maître d'armes. Il vous a enseigné la rigueur et le respect d'une conduite noble dans le combat. Pour achever votre formation vous êtes parti défier les meilleurs combattants et acquérir l'enseignement des plus grands maîtres. Vous étudiez toutes les armes, les armures, vous dévorez les traités d'escrime et de combat à mains nues. Lorsque vous serez prêt, vous retournerez chez vous pour un ultime défi contre votre maître.

L'HOMME DES BOIS

1 Sauvage et libre

Autour des villes corrompues et des royaumes belliqueux, il y a la forêt. Dangereuse, elle sait être généreuse pour ceux qui vivent dans son cœur : les opprimés, les pauvres et ceux qui ont refusé les règles corrompues de la « civilisation ». Vous avez grandi dans la nature, apprenant à vous en nourrir et à vous en servir pour terrasser vos ennemis. Aujourd'hui, vous vous sentez tellement en phase avec la nature que même votre village forestier vous semble trop civilisé. Il est temps de partir à l'aventure !

Manque d'inspiration ?

Vous avez envie de vous lancer dans le roleplay, mais vous ne savez pas très bien par où commencer ? Pas de problème. Jetez un dé à quatre faces et lisez l'appel qui correspond le mieux à la classe ou au métier de votre personnage... et au résultat du dé ! Même si cette motivation vous paraît bizarre, faites l'effort de la jouer. Bientôt, elle vous semblera naturelle, et le tour sera joué !



2 *L'instinct de la chasse*

Vous avez toujours préféré la compagnie des bêtes à celle des hommes. Très tôt, vous avez fugué et avez grandi en comprenant que vous n'êtes rien de plus que l'un des animaux de la forêt. Devenu l'un d'entre eux, vous n'avez eu de cesse de vous maintenir en haut de l'échelle des prédateurs. Bientôt, la forêt n'accueillit plus aucune proie à votre hauteur. Vous avez alors décidé de partir sur les routes et de chasser les monstres les plus terribles là où ils se cachent.

3 *Montrer la voie*

Vous êtes issu d'une tradition ancestrale de traqueurs et de guides. Plutôt que de mépriser les citadins, malhabiles dans la forêt, on vous a enseigné qu'il fallait les guider et leur apprendre à respecter la nature. Vous vous êtes acquitté de cette tâche et avez accompagné de nombreux marchands à travers la forêt. Les histoires qu'ils vous ont racontées sur le reste du monde vous ont donné l'envie de voyager. Maintenant, vous continuez à guider les autres, mais sur les routes de l'aventure !

4 *Un monde trop complexe*

Votre mère vous avait mis en garde contre les dangers de la ville. Tout était si simple lorsque vous étiez bûcheron ! Puis vous avez rencontré cette fille perdue dans la forêt. Ce fut le coup de foudre. Mais sa famille vous rejeta. Vous vouliez qu'elle parte avec vous mais elle se sentait trop attachée aux siens. Malheureux et dégoûté des mœurs trop complexes de la ville, vous êtes parti à l'aventure, prêt à tout pour l'oublier.



LE MAGICIEN

1 *L'orgueil de la famille*

Chez vous la magie est, avant tout, une affaire de sang. Depuis des siècles, la puissance magique se transmet de génération en génération. Vous comptez dans votre héritage un arrière-grand-père qui a renversé la théorie sur la transmutation et un grand-oncle qui s'est illustré comme mage de bataille. Votre apprentissage est terminé, mais votre carrière ne fait que commencer. Votre nom est déjà un passeport vers la gloire, mais il vous reste encore à faire vos preuves !

2 *Un mentor en disgrâce*

Votre professeur vous avait promis une voie plus rapide vers la puissance. Malgré ses théories brillantes et ses expériences révolutionnaires, le conseil de haute magie a préféré le renvoyer sous le prétexte de pratiques non conformes au code d'honneur. Il vous a néanmoins laissé quelques pages incompréhensibles et la carte d'un pays inconnu. Lassé des bavardages abstraits de l'université, vous avez décidé de partir le retrouver, et tant pis pour les conséquences !

3 *Une expérience hasardeuse*

De votre point de vue, le recteur de l'académie de magie méritait qu'on se moque de lui. Mais lorsque vous vous êtes fait prendre, vous avez été choisi comme volontaire d'office pour une expérience magique sur la portabilité de la matière. Lorsque vous vous êtes retrouvé au sommet d'une montagne et qu'il ne s'est rien passé d'autre au bout de plusieurs heures, vous avez vite compris que les choses avaient radicalement basculé dans votre vie d'étudiant arrogant.

4 *Le visiteur*

Vos souvenirs d'enfance sont brumeux, mais vous êtes certain que des êtres splendides vous ont emmené dans un pays au-delà de tous les royaumes connus. C'était une époque heureuse, emplie de joie et d'amour. Lorsque vous êtes revenu, la vie vous a semblé bien terne. Les gens vous redoutent car ils ne comprennent pas la nature des prodiges dont vous êtes capable. Pourtant tout cela est si naturel ! Qu'importe, un jour vous retournerez là-bas...

Et vous y resterez.



LE PRÊTRE

1 **Le pèlerinage**

Il y a bien longtemps, votre vie n'avait pas de sens. Puis vous avez rencontré ce vieux sage qui vous a offert les clés de l'illumination. Il vous a transmis sa foi et la charge que la vieillesse ne lui a pas donné le temps d'accomplir. Désormais, vous parcourez le monde à la recherche des reliques de votre religion. Peu importe le désœuvrement matériel et les dangers, vous savez que votre vie ne gardera son sens que tant que vous resterez sur la voie.

2 **La voix**

Vous avez passé des jours et des nuits à écouter les paroles des prêtres de toutes les religions, mais aucune n'a jamais la même intensité que la voix intérieure qui vous montre le juste chemin. Vous ne comprenez pas encore toute la signification de ses paroles, mais savez qu'il est en vous. // vous a choisi et vous êtes son élu. Il est temps pour vous de faire face à vos responsabilités et de transmettre aux âmes égarées les messages de vérité que la providence a choisi de vous confier.

3 **Le jour du jugement**

À cette époque, vous étiez sourd aux avertissements des prêtres. Lorsque des hordes de démons ont submergé votre village, votre insouciance a laissé place au désespoir et aux regrets. Puis un jour, des prêtres et des chevaliers vous ont sauvé de la captivité. Vous leur avez offert votre dévouement sans condition. Vous êtes maintenant l'un d'eux. Un novice certes, mais vous aussi vous saurez redonner l'espoir à tous ceux qui ont préféré l'insouciance à vos sages mises en garde.

4 **Un message d'espoir**

Votre peuple a connu des siècles de servitude et d'oppression. Vos persécuteurs vous ont laissé pour mort comme une vulgaire bête sur le bord de la route. Sur le chemin de la mort, les anges sont venus à vous pour vous transmettre l'espoir. Armé d'une force et d'une foi nouvelle, vous êtes revenu pour porter à tous les opprimés un message rempli de dignité et l'ordre de ne jamais abandonner tant qu'il leur reste un souffle de vie.

LE DOLEUR

1 **Le sirop de la rue**

Engance d'une grande cité, la rue vous a recueilli comme une mère. Ce que la société vous a refusé, vous lui avez pris. Si votre jeunesse s'est passée dans l'insouciance et l'audace, vous avez appris à connaître le milieu et ses exigences. Mais surtout vous avez fait la connaissance d'une organisation crapuleuse bien plus puissante : la garde ! Pour éviter la prison, vous avez dû prendre la route. Maintenant, c'est au monde tout entier que vous prendrez ce que vous voulez !

2 **Pour le plaisir**

Votre nom porte la marque d'une lignée de nobles qui fait la fierté de votre cité. Mais la noblesse a un prix et il est hors de question pour vous de travailler. Au sens du devoir, vous préférez le goût du risque : vous faufiler dans les ombres de la nuit et piller les coffres de tous les parvenus. De toute façon, ils ne sauraient que faire de leur richesse alors que vous savez tellement apprécier les mets raffinés. Et ces soieries, ne vous vont-elles pas à ravir ?

3 **Le spectacle continue !**

Votre famille faisait partie d'une troupe de saltimbanques, toujours sur les routes. Au fil des ans, la misère du pays a eu raison des dons et des oboles et tous les troubadours de la troupe moururent les uns après les autres. Orphelin et pauvre, vous avez décidé de tirer profit de votre don pour les acrobaties et le funambulisme. Les châteaux remplis de richesses, voici désormais votre scène et qu'importe l'anonymat, les ombres sont votre meilleur public.

4 **Question de morale**

Vous n'êtes pas fort comme les chevaliers qui prétendent défendre la veuve et l'orphelin. Vos talents sont ailleurs, mais votre noblesse de cœur n'en est pas moins grande. Pour échapper à la faim, vous avez franchi le pas en volant les biens d'un riche marchand. Ce n'était pas si difficile que cela, et tellement amusant ! Vous êtes doué et pour vous, voler est devenu un devoir. Vous volez aux riches pour donner aux pauvres et vous sauvez ainsi de nombreuses vies. C'est cela votre noblesse !



Rodolphe Gilbert

TEAM BUILDING

**DUNGEONS
& DRAGONS**

Vous êtes très fier de votre sorcier tiefelin super bourrin ou de votre prêtre de Bahamut qui foudroie ses ennemis de sa lumière divine ? Vous pouvez : après tout, c'est votre personnage. Malheureusement, même le plus Gros Bill des personnages de D&D ne peut réussir à lui seul une rencontre. Pour triompher, une seule solution : travailler en équipe.

**UN POUR TOUS,
TOUS POUR UN !**

Dans *Les Trois Mousquetaires*, Athos est un érudit torturé, Porthos un bon vivant à la force herculéenne, Aramis un séducteur à la chance insolente, d'Artagnan un héros impulsif. À eux quatre, rien n'est impossible. Il en va de même à D&D : les joueurs créent leur personnage et plus ceux-ci sont différents, plus leur coopération rend l'équipe efficace et puissante.

Diversité et efficacité

Les règles du jeu expliquent bien qu'il est important d'avoir au moins un

représentant de chaque rôle (protecteur, cogneur, etc.). Ceci fait, il est possible d'optimiser certaines combinaisons :

♦ Si plusieurs joueurs veulent le même rôle, variez les classes. La gamme des ressources, pouvoirs et compétences dont bénéficie l'équipe s'en trouvera étendue.

♦ Si votre meneur est un maître de guerre, il sera d'autant plus efficace que le nombre de combattants au corps-à-corps est élevé. Il appréciera donc que les cogneurs soient voleurs ou rôdeurs double-lame. Si l'équipe a aussi un prêtre, les protecteurs peuvent choisir l'option violente (paladin vengeur ou guerrier offensif).

♦ Si vous devez avoir deux protecteurs dans le groupe, choisissez un guerrier et un paladin, ils peuvent exercer deux prises en tenaille différentes.

Le jeu des marques

Pour interdire tout déplacement à la cible (grâce à la Marque du guerrier), construisez un ordre d'initiative « guerrier-ennemi-paladin ». Pour infliger plus de dégâts à la cible (grâce à la Marque du paladin) ou l'obliger à attaquer le paladin mieux protégé par son harnois, optez pour l'ordre d'initiative « paladin-ennemi-guerrier ». Le guerrier, annulant la Marque du paladin, lui permet de la renouveler et d'infliger de nouveau des dégâts.



**GUERRIER + PALADIN
= LA TENAILLE IDÉALE**

Faites ce qu'il vous plaît !

L'important reste bien sûr de jouer un personnage qui vous plaît. Si, du coup, un rôle vient à manquer, voici à quels problèmes vous serez confronté et comment rester efficace :

♦ **Sans protecteur**, l'ennemi va où il veut, attaque qui il veut et les PJ tombent comme des mouches. Pour occuper l'espace, vous aurez besoin de cogneurs de corps à corps (rôdeur double-lame et voleur brutal). Ils compléteront vos meneurs : un maître de guerre tacticien (pour manipuler les adversaires) et un prêtre dévoué (pour conserver tout ce petit monde en vie). Comptez sur *acculer l'adversaire* du maître de guerre pour bloquer l'ennemi si vous avez un contrôleur à protéger.

Pronostic : Euh... faites de votre mieux pour avoir un protecteur.

♦ **Sans cogneur**, l'ennemi survit et attaque plus longtemps, et l'équipe subit plus de dégâts. Chacun doit augmenter sa capacité à infliger des dégâts : que le maître de guerre prenne des pouvoirs qui multiplient ou renforcent les attaques du groupe. Dotez-vous de talents tels que « Combattant de la nature », « Entraînement martial nain », « Soldat éladrin » ou « Attaque en puissance ».

Pronostic : Attendez-vous à devoir prendre des repos prolongés plus souvent.

♦ **Sans meneur**, les PJ perdent le « bénéfique » des PV négatifs (cf. « Soigner au bon moment » page suivante), leur second souffle ne suffit pas à compenser les PV perdus en cours de rencontre et les différents jets devront se passer des bonus et pénalités qu'un meneur procure. Pour tenir le coup, dotez-vous d'un paladin défenseur capable de soigner (*Jugement du paladin*, *Mains du guérisseur*) et d'un guerrier qui récupère tout seul (*Frappe revigorante*, *Endurance infinie*, *Inflexible*) comme protecteurs. Optez pour des cogneurs tels que sorciers et rôdeurs archers qui peuvent veiller à leur propre sécurité.

Pronostic : Attendez-vous à régulièrement avoir des « morts ».

♦ **Sans contrôleur**, les sbires sont une plaie, les combats contre de nombreux



adversaires durent un peu plus et les rituels arcaniques manquent. Intégrez un ou deux drakéides à l'équipe pour souffler les sbires (prenez *Grand souffle* pour optionnellement affecter une zone de 5x5 cases). Prenez des pouvoirs qui ciblent plusieurs adversaires, tel que *Enchaînement* pour le guerrier, *Frappe jumelle* pour le rôdeur et *Volée aveuglante* pour le voleur. Qu'un autre personnage prenne en charge la magie rituelle arcanique au prix de quelques talents.

Pronostic : Son absence se fera sentir, mais ne devrait pas mettre le groupe en danger... en principe !

Les compétences incontournables

Fréquemment, le sort de l'équipe dépend d'une compétence particulière. Non seulement elle est la seule applicable à la situation, mais en plus la résolution du problème exige que le résultat de votre test soit le plus haut possible. Il faut donc que votre équipe ait un expert en :

♦ **Arcanes** : Dans un univers fantastique, vous rencontrez des pièges magiques et des sorts en activité, vous devez faire preuve de culture magique. L'érudit arcanique parfait est un magicien éladrin.

♦ **Diplomatie** : Chaque fois que votre interlocuteur ne cherche pas activement à vous tuer, il vaut mieux s'efforcer de trouver un terrain d'entente, voire en faire un allié.

Le diplomate parfait est un paladin ou un maître de guerre demi-elfe.

♦ **Discrétion** : Espionnez les PNJ pour acquérir des informations précieuses sur l'intrigue du scénario et partez en éclaireur pour découvrir l'identité et les plans de l'ennemi avant le combat. L'espion parfait est un rôdeur ou voleur tieffelin.

♦ **Larcin** : Le monde est dangereux, truffé d'incontournables pièges à désamorcer, de portes verrouillées à crocheter et d'ennemis potentiels à délester de leurs armes. Le démineur parfait est un voleur halfelin.

♦ **Perception** : Il y a tant de choses cachées, des portes secrètes aux trésors dissimulés en passant par les ennemis en embuscade. L'œil de lynx parfait est un rôdeur elfe.



L'initiative

Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler de compétence, ne négligez surtout pas l'initiative. L'avoir permet d'infliger les premiers dégâts et effets préjudiciables, de bénéficier de l'avantage de combat en cas de surprise (ainsi que dans le premier round pour le voleur) et de supprimer des attaques adverses en éliminant les sbires. Le maître de guerre donne + 2 et l'intuition de groupe (demi-elfe) donne + 1 à toute l'équipe.

Effort collectif

S'il suffit d'un personnage avec Histoire pour que toute l'équipe bénéficie de ses tests, certaines compétences comme « Athlétisme » ou « Endurance » ne se partagent pas. En outre, certaines situations nécessitent que personne ne soit vraiment mauvais dans une compétence : on songe naturellement à « Discrétion » puisqu'il suffit d'une casserole pour faire repérer toute l'équipe, ou à « Perception » pour qu'aucun joueur ne soit surpris au combat.

Voici comment élever le niveau moyen des compétences du groupe :

♦ Prenez le talent « Apprentissage » qui vous forme dans une compétence.

À défaut, envisagez « Touche-à-tout » pour gagner + 2 partout.

♦ Jouez sur la composition du groupe.

Certains personnages donnent des bonus à tous leurs équipiers : le demi-elfe en Diplomatie, l'elfe en Perception, le maître de guerre en initiative, *Intuition de groupe* (demi-elfe) en Intuition et Initiative, *Pied léger* (elfe) au mouvement. Certains pouvoirs du rôleur lui permettent de participer aux tests de ses alliés.

LE TOUT EST PLUS FORT QUE LA SOMME DES PARTIES

On n'insistera jamais assez sur le fait que le jeu de rôle est un jeu de collaboration. Si le fait n'est pas nouveau, *D&D* le rend absolument flagrant. En termes de niveau, un groupe bien coordonné vaut aisément un ou deux niveaux de plus qu'un groupe dont chacun des membres ferait de son mieux, mais de son côté.

La ligne de front

Si le combat vous en laisse le loisir, déterminez l'endroit du champ de bataille où vous tiendrez votre position. Placez-y le guerrier et considérez les cases adjacentes comme bloquées grâce à sa capacité à interrompre le mouvement. Si vous avez besoin de bloqueurs supplémentaires, placez le paladin et les meneurs à une case de distance du guerrier.

UNE ÉQUIPE DE VAINQUEURS !



Certains pouvoirs font apparaître des bloqueurs supplémentaires (*Protecteur de la foi niv. 1* et *Défenseurs astraux niv. 9* de prêtre, *Sphère de feu niv. 1* de magicien) ou immobilisent (*Toile niv. 5* de magicien) ; vous pouvez aussi utiliser le décor.

Une ligne de front sert bien sûr à mettre à l'abri des PJ fragiles, comme les contrôleurs. Elle permet également de préparer des sorts de zone en regroupant les ennemis pour en affecter le maximum et en évitant que des alliés se retrouvent pris dans la zone d'effet.

Si un ennemi parvient à passer, les cogneurs devront l'éliminer en priorité. Le paladin pourra aussi lui lancer un défi divin, validé par une attaque à distance.

LIGNE DE FRONT



Ces 2 cases sont tenues par le guerrier

Soigner au bon moment

Tenez les soigneurs informés de votre état. Annoncez quand vous êtes en péril, précisez si vous n'avez pas besoin d'eux (tel un guerrier qui prépare *Frappe revigorante* ou si vous pensez pouvoir tenir un tour de plus). Les soigneurs du groupe ont ensuite la responsabilité de

choisir qui soigner et quand. La décision dépend de différents critères :

- ◆ Le PJ peut-il encaisser encore un coup ?
- ◆ A-t-il déjà utilisé son second souffle ?
- ◆ Vaut-il mieux qu'il attaque plutôt qu'il l'utilise ?

Mais aussi...

« *Et si on attendait que le perso encaisse un coup de plus et tombe dans les négatifs ?* »

Eh non, ce n'est pas une blague, il s'agit d'une véritable tactique D&D particulièrement efficace. Explication :

- ◆ Un PJ ne meurt réellement que s'il atteint sa valeur de péril en négatif (-10 à -15 au premier niveau), ce qui est très improbable ;
- ◆ Un pouvoir de soin annule d'abord les PV négatifs *avant* de redonner les PV de soin. Si un soin redonne 15 PV, le PJ mourant revient toujours à 15 PV et le groupe « économise » les PV négatifs ;
- ◆ Se relever est une action de mouvement qui ne déclenche aucune attaque d'opportunité. À son tour, l'ancien mourant peut se relever et attaquer, l'action mineure servant soit à ramasser son arme, soit à dégainer une arme à distance.
- ◆ Les ennemis auront dépensé peut-être plusieurs attaques inutilement : c'est autant que d'autres alliés n'auront pas subies.

Finalement, « tomber », c'est cool !

Vos coéquipiers comptent sur vous

Le principe d'une équipe, c'est aussi de faire attention à ses petits camarades :

- ◆ **Si vous êtes protecteur**, le magicien, dépourvu de PV, d'armure et de pouvoir de protection, compte sur vous pour maintenir l'ennemi à 5 cases minimum de distance ; le voleur compte sur vous pour lui proposer une cible à prendre en tenaille avec son attaque sournoise.
- ◆ **Si vous êtes soigneur**, les protecteurs et les autres personnages au corps à corps comptent sur vous pour les soigner, voire les ranimer dès qu'ils tombent.
- ◆ **Si vous êtes meneur**, tout le monde compte sur vous pour leur donner des bonus à l'attaque qui « assureront » leurs pouvoirs de rencontre et quotidiens (ex : *Lance de la foi* pour le prêtre, *Coup fracassant* pour le maître de guerre).
- ◆ **Si vous êtes sorcier ou rôdeur-archer**, les autres comptent sur vous pour ne pas avoir besoin d'eux pour vous protéger. Si votre pacte est infernal, entretenez vos

PV temporaires ; s'il est stellaire, restez caché grâce à *Regard spectral* ; s'il est féérique ou si vous êtes archer, contentez-vous de rester hors de portée de l'ennemi.

- ◆ **Si vous êtes magicien**, tout le monde compte sur vous pour éliminer rapidement les sbires !

Réfléchissez avant d'attaquer

Tenez compte des défenses adverses pour choisir votre cible. Si vos attaques ciblent la volonté, laissez le prêtre ennemi au rôdeur et occupez-vous des hommes de main, a priori plus vulnérables.

Observez les actions de vos alliés pour estimer vos chances de réussite lorsque votre tour viendra et, si vous jouez en premier, envisagez de tester la CA adverse d'un pouvoir à volonté plutôt que de risquer un pouvoir quotidien à faible probabilité de succès. Après un ou deux tours de combat, l'ensemble de l'équipe a un aperçu des chances respectives de toucher.

Si vos chances sont bonnes ou les meilleures du groupe, continuez à attaquer. Sinon, songez aux actions suivantes en attendant de meilleures conditions d'attaque :

- ◆ **Défense totale**, particulièrement pour un protecteur qui est en train d'attirer les coups.
- ◆ **Aider quelqu'un**, tel un protecteur pour lui améliorer ses défenses ou un attaquant pour assurer la réussite d'un pouvoir quotidien.
- ◆ **Premiers secours (Soins)** sur un allié pour que son second souffle ne lui coûte aucune action.

Dans un jeu de rôle, on a tous envie de mettre un ou deux coups aux monstres. Mais il faut savoir réfléchir en tant qu'équipe. Le MJ, lui, le fait toujours...

Gil Morice 

Envoûtement collectif

Si un ennemi est envoûté, choisissez-le pour cible et vous aiderez le sorcier envoûteur à bénéficier de sa faveur de pacte. Si vous éliminez la cible au bon moment, vous pourriez ainsi permettre à un sorcier féérique de s'échapper à un corps à corps ou à un stellaire d'assurer sa prochaine attaque.

L'AUBERGE : LE LIEU PRÉFÉRÉ DU TEAM BUILDING !





D&D 3.X D&D 4.0 UPDATE

DUNGEONS & DRAGONS

Un jeu plus excitant
et plus fluide

La nouvelle approche de D&D est résolument positive : races, classes, pouvoirs... tous sont uniques, utiles et spectaculaires. Les objets magiques figurent dans le Manuel des Joueurs. Vous pouvez même corriger vos choix de création ou de progression. Par ailleurs, des complexités ont disparu : la case est l'unique unité de mesure ; certains jets de dés (par exemple les dégâts continus) sont remplacés par des valeurs fixes ; seul le bonus de niveau est mis à jour lors des passages de niveau ; les immenses listes de sorts ont disparu.

Le nom est le même, l'univers est le même, il n'y a aucun doute : c'est bien du Dungeons & Dragons. Il n'empêche que certains mécanismes, eux, ont changé et que le plaisir de découvrir cette nouvelle édition cache quelques surprises déroutantes pour les habitués des éditions précédentes.

**VOTRE PJ COMME VOUS
NE L'AVEZ JAMAIS VU !**

Votre personnage sera au cœur des aventures de D&D, et sa création l'un des moments les plus cruciaux du jeu. Il vaut mieux avoir déjà une bonne idée de ce qui vous attend...

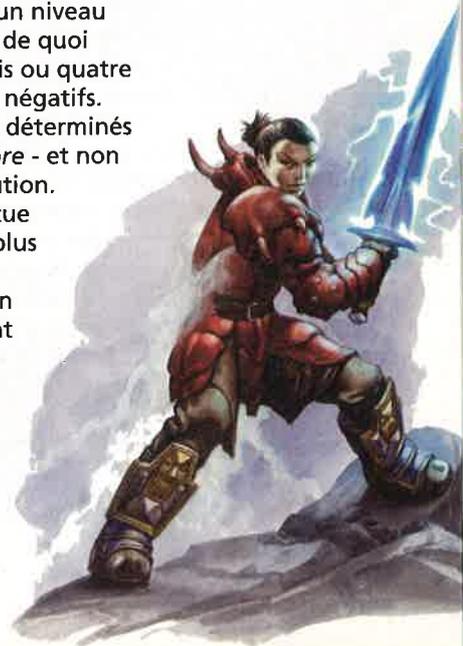
**Peut-on garder son
perso 3.5 en 4 ?**

Même si la conversion est impossible, vous pouvez recréer un personnage qui conserve ses traits distinctifs. Pour les classes sans équivalent dans le MdJ (comme le barbare, le druide ou le moine), patientez un peu, les suppléments arrivent dès octobre. Pour les autres, reprenez la classe du même nom, mais attendez-vous à des différences notables : le guerrier n'est

plus celui qui inflige le plus de dégâts, pister n'est plus l'apanage du rôdeur... Notez les capacités principales de votre perso 3.X : les sorts les plus puissants pour les lanceurs de sorts, les dons les plus efficaces et les plus utilisés pour les autres. Puis retrouvez leur équivalent parmi les pouvoirs de classe de la 4^e édition. Le niveau de ces pouvoirs indiquera le niveau de votre personnage 4^e édition.

Même pas mal !

Dès sa création, votre personnage a autant de points de vie qu'un niveau 4 des éditions précédentes, de quoi généralement encaisser trois ou quatre coups avant de friser les PV négatifs. Notez bien que vos PV sont déterminés par votre classe et votre score - et non modificateur ! - de Constitution. En outre, un coup ne vous tue que s'il vous fait tomber à plus de la moitié de vos PV en valeur négative (-13 pour un personnage à 26 PV). Et tant que vous êtes en vie, un petit pouvoir de soin et hop, les PV négatifs sont entièrement effacés : vos PV reviennent immédiatement à 0 + le nombre de PV que vous ont rendus les soins.



Les héros ne meurent jamais

La mort, c'est plus ce que c'était : un simple rituel de 8^e niveau – quand même – et 500 PO (5 000 au niveau 11 et 50 000 au niveau 21, donc encore faut-il les avoir), et vous voilà reparti.

Vous souffrez certes d'un malus temporaire de -1 à tous vos jets, mais vous ne perdez aucun niveau !

**Inarrêtable !**

Les combats s'enchaînent et votre personnage reste frais comme un gardon ! Vous disposez de suffisamment de *récupérations* pour vous requinquer entièrement 2 à 3 fois au cours d'une journée. Si ça ne suffit pas, un repos prolongé vous permet de regagner *tous* vos PV et *toutes* vos récupérations. Finie, l'angoisse de ne pouvoir se soigner avant la rencontre suivante... Délivré, le prêtre prisonnier de son rôle d'ambulance.

LA GRANDE AVENTURE !

Tout juste créés, vos personnages s'élancent dans le vaste monde et se mesurent aux créatures qui le peuplent. Attention, là aussi il y a du changement.

Respectez les petits monstres

Même les kobolds disposent de capacités (attaque spéciale ou pouvoir surnaturel en 3^e édition) et peuvent encaisser deux ou trois de vos attaques. Tous les monstres existent en plusieurs niveaux et en plusieurs « classes ». Et les traditionnels orques ne sont plus *du tout* des « petits monstres ».

Ne sous-estimez jamais l'adversaire, ne négligez pas le travail d'équipe, et vos personnages resteront les plus forts.

Soyez audacieux

Déjà au niveau 1, votre personnage est un héros. Un vrai. Inutile de redouter la mort ou de fuir au moindre coup. Ce serait même une mauvaise idée : vu les pouvoirs des uns et des autres, si vous

craignez de prendre des coups, vous ne finirez jamais une aventure.

♦ Ne vous laissez pas impressionner par le nombre d'adversaires. Les rencontres sont équilibrées ; plus les monstres sont nombreux, moins ils sont puissants, au point même de n'avoir qu'un PV ;

♦ Vous disposez de points d'action et de récupérations, pas eux (enfin, en général) ! Utilisez-les pour achever un combat facile ou renverser une bataille délicate ;

♦ Ne sous-estimez pas vos pouvoirs à volonté, ils sont plus puissants que les aptitudes de base des monstres ;

♦ Si vous tombez dans les PV négatifs, vous êtes peut-être temporairement hors combat, mais vous n'êtes pas mort. Les monstres, si !

Jouez à fond

Bien souvent, une partie de D&D 4^e, ça ressemble à du surf : on prend une grosse vague, on fonce et on s'arrange pour ne pas tomber.

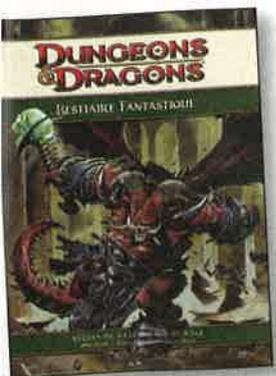
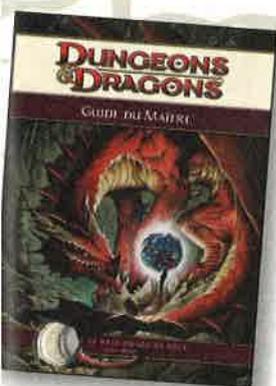
♦ Ne thésaurisez pas vos ressources : utilisez sans hésiter vos pouvoirs de rencontre. Si la rencontre semble dangereuse ou clé, dépensez allègrement votre point d'action et vos pouvoirs quotidiens. Dans ce cas, essayez quand même d'optimiser vos chances de réussite.

♦ Réduisez en priorité le nombre d'adversaires plutôt que d'attaquer le boss qui, de toute façon, ne tombera pas facilement.

♦ Prenez le risque de tomber dans les PV négatifs, cela ne prêle pas à conséquence et on en sort aisément. Un héros, ça ne meurt jamais !

Un suspens garanti à vie

En 3^e édition, le bonus d'attaque augmentait avec le niveau, mais pas la classe d'armure. Du coup, à partir d'un certain niveau, une attaque touchait automatiquement. Dorénavant, le bonus de niveau est intégré aux scores de compétences et d'attaque, mais aussi aux difficultés et aux défenses. Ainsi, que vous soyez au 1^{er} ou au 20^e niveau, vos chances de toucher un adversaire du même niveau que vous ou de réussir un test de difficulté moyenne restent à peu près les mêmes. Finis les tests en opposition avec des amplitudes de 20 ou les combats qui tournent au concours d'encaissement !



Gil Morice

LES EXPERTS

DEVENEZ
UN PROFESSIONNEL
DE L'INVESTIGATION
RÔLISTIQUE

24h Chrono

La course contre la montre est un élément à la fois motivant et stressant. Pour la gérer, quelques conseils :

- Répartissez-vous les tâches au sein du groupe de joueurs : chacun à son poste en fonction des compétences.
- Allez à l'essentiel, sans prêter attention aux pistes loufoques ou peu crédibles. Dans ce genre de scénario elles sont là pour vous ralentir.
- Soyez plus énergique dans l'enquête sur les personnes : utilisez des moyens coercitifs plus importants.
- Déplacez-vous vite, et communiquez sans arrêt entre PJ.

Se mettre à la place du Scriminologue, remonter la piste d'un coupable, démêler l'écheveau complexe d'une intrigue, voilà quelque chose de très gratifiant pour un joueur ! Mais il n'est pas évident de se glisser dans le costume de Sherlock Holmes ou de Gil Grissom... Voici quelques conseils de méthode qui donneront des angoisses à vos maîtres de jeu : de quoi leur prouver que c'est vous qui menez le scénario, sans subir leur plan machiavélique et soi-disant infaillible !

UNE MÉTHODE DE PRO

Quand il s'agit d'aller châtier des monstres au fond d'un donjon pour récupérer leur trésor, vos personnages évoluent dans un décor matérialisé par un plan. Ce plan, vous le dessinez pour ne pas vous perdre dans le donjon. Dans un scénario d'enquête, finalement, c'est pareil : vous serez confronté à un ensemble de lieux, de PNJ, d'indices, de mystères et d'événements. Cet ensemble est embrouillé, complexe et touffu. Pour ne pas vous « perdre » dans l'enquête, vous devez faire un plan. Ou plutôt un schéma, qui doit tendre vers la

vérité. Un scénario d'enquête n'est rien d'autre qu'un grand puzzle, dont vous ne possédez pas toutes les pièces... au départ.

Il existe plusieurs éléments dans un scénario d'investigation ; ils constituent l'intrigue qu'il vous faut découvrir :

- ♦ Les PNJ rencontrés, y compris les victimes éventuelles, qui peuvent révéler des renseignements et leurs motivations.
- ♦ Les lieux que l'on peut fouiller.
- ♦ Les indices matériels.
- ♦ Les intrigues qui donnent toute leur richesse à un scénario, et qui entraînent les joueurs sur plusieurs pistes à la fois. Vous devez aborder de front ces différents éléments de façon méthodique : « explorez » l'un, puis l'autre. Interrogez les PNJ, fouillez les lieux et exploitez les indices pour comprendre les intrigues.

Dès que vous commencez à être coincé, posez-vous des questions : ai-je bien interrogé tout le monde ? Ai-je bien examiné tous les lieux ? Un bon enquêteur revient souvent sur les mêmes pistes, histoire d'être bien sûr. En principe, un PNJ, un lieu ou un indice n'a été correctement exploité qu'une fois qu'il vous a permis de découvrir un nouveau PNJ, lieu ou indice, ou qu'il vous permet d'envisager sous un autre jour un élément que vous connaissiez déjà. Procédez avec méthode, comme lorsque vous explorez un donjon, et tout se passera bien.

Pouvoirs et capacités extraordinaires

Dans la plupart des jeux, vos personnages ne sont pas vraiment des mortels ordinaires.

- Vous avez un odorat et un goût surdéveloppés ? Vous pouvez identifier de la terre, des fragments d'herbe. Vous pouvez également goûter le sang, la sueur...

- Vous pratiquez la psychométrie ? Touchez à tout, même aux cadavres.

- Vous avez une force surhumaine ? Retournez les lieux du sol au plafond !

- Votre vue est perçante ? Ramassez tous les fragments que vous pouvez.

- Vos dons sociaux sont incroyables ? Observez les vêtements, les œuvres d'art, l'architecture des bâtiments : vous obtiendrez des indices sur les PNJ.

FOUILLER LES LIEUX

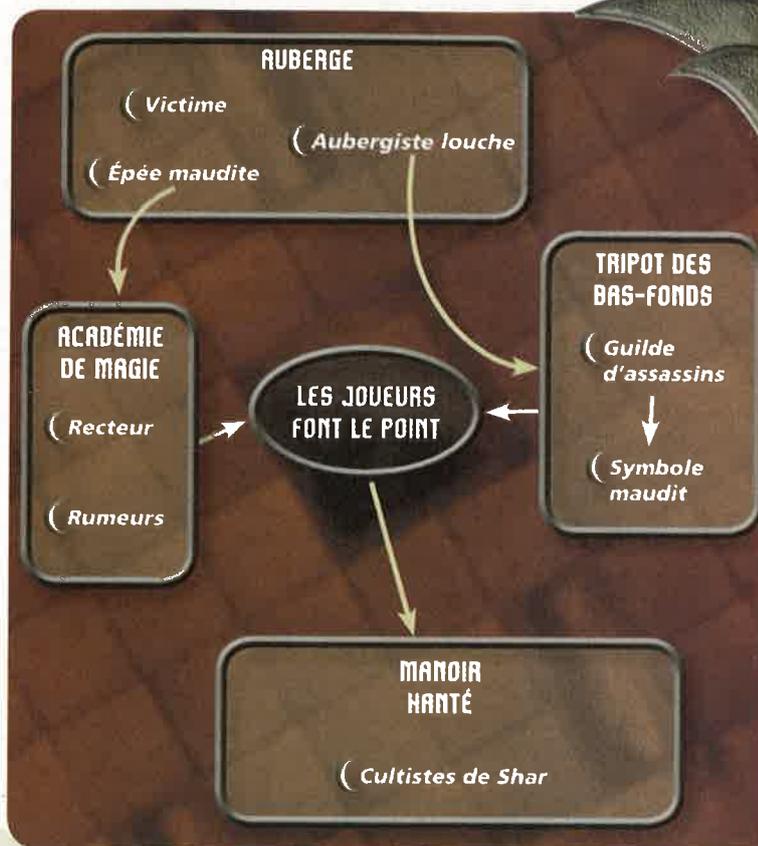
Les préparatifs

Avant de procéder à une fouille, vérifiez votre matériel : un bon enquêteur a toujours de bons outils !

- ♦ Du matériel d'éclairage ;
- ♦ Du matériel de crochetage ou de piratage informatique ;
- ♦ Des cordes pour grimper ou descendre ;
- ♦ Des appareils photo, des enregistreurs, de quoi dessiner ;
- ♦ Du matériel de nettoyage, pour dé poussiérer, laver, gratter, etc ;
- ♦ Des emballages étanches, récipients, pochettes, sacs permettant d'emporter les indices ;
- ♦ Des habits fonctionnels et protecteurs (gants, masques, etc.). Évitez les fouilles en armure de plaque.

Précautions d'usage

- ♦ **Ne vous précipitez pas** : Vous pouvez rater des jets de dés, et dans ce cas, revenez, laissez quelqu'un en planque, recommencez avec patience.
- ♦ **Ne contaminez pas les lieux** : Soyez prudents, ne marchez pas n'importe où, vous risquez d'effacer des traces, des taches, des empreintes. Utilisez d'abord vos compétences de perception et d'observation avant de toucher à tout !



Mode d'emploi

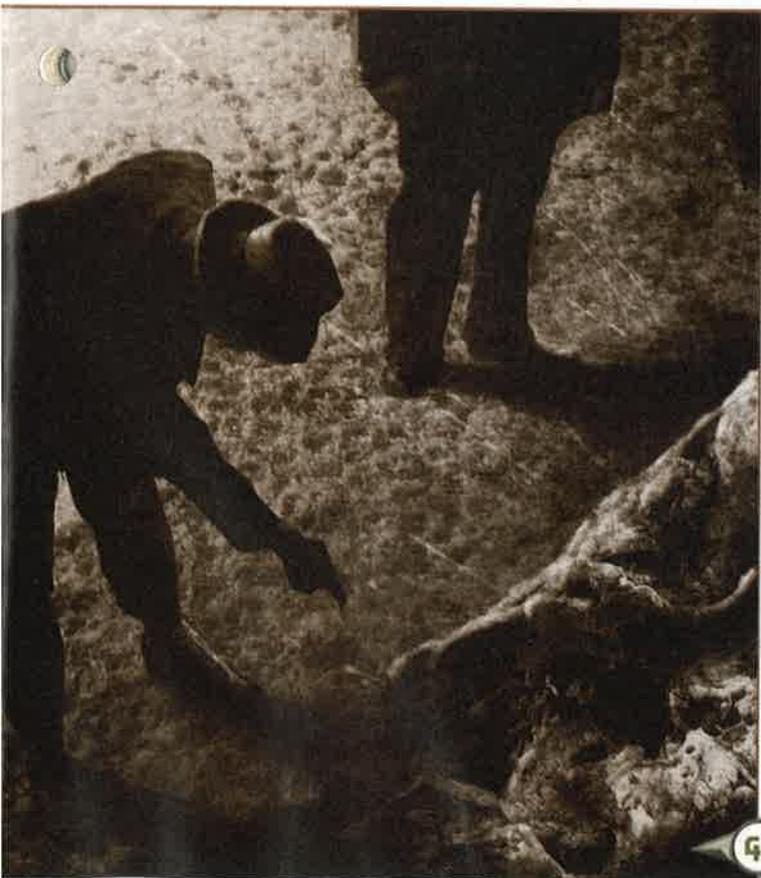
- ♦ **Exigez de votre MJ une description complète des lieux** : S'il n'en fournit pas, c'est peut-être que vous êtes dans un lieu qui n'a aucun intérêt pour le scénario. Si le MJ vous donne trop de détails, méfiez-vous, il veut peut-être vous embrouiller avec des fausses pistes !

- ♦ **Faites un plan** : Même si vous ne vous battez pas, ça vous permettra de vérifier que vous avez tout fouillé. En outre, il est important d'avoir une idée précise de l'accès aux lieux. Cela vous donnera des informations précieuses sur le timing, les moyens de transport et l'identité de ceux qui s'y rendent, dans le cas d'endroits très typés (bas-fonds, égouts, quartiers nobles, industriels, etc.).

- ♦ **Déterminez où et quoi observer** : Les issues (portes, escaliers, échelles), les fenêtres, les reliefs de repas, les draps, les meubles. Soyez systématique et coordonnez-vous entre PJ.

- ♦ **Inspectez ce qui est évident** : Les choses ouvertes, celles qui sont sur le sol et sur les murs.

- ♦ **Fouillez les lieux** : Avant d'ouvrir quoi que ce soit, soyez attentifs à des objets ou des signes écrits dissimulés. Traduisez-les avant de faire une bêtise (les codes secrets qui disent « Surtout ne pas



Dans le jeu de rôle *Cthulhu*, tout est une question d'acquisition d'indices. Utilisez très vite tous vos points de compétences pour trouver un maximum d'indices en obtenant des Bénéfices. Privilégiez les compétences techniques (Crochetage, Expertise légale, Photographie, Recueil d'indices). Un bon niveau en Organisation (compétence générale) vous permettra d'avoir l'équipement adéquat.



Pour influencer les PNJ que vous interrogez, pensez aux compétences relationnelles. L'idéal serait que deux personnages se répartissent les compétences : une personne perceptive (Psychologie, Réconfort, Histoire Orale) et une plus active (Flatterie, Connaissance de la rue, Intimidation, Interrogatoire). Faites attention, si vous jouez en mode puriste, à prendre en compte les préjugés des années 20 (racisme ordinaire, misogynie, etc.).

toucher » sont des grands classiques...). Répertoriez tout ce que vous trouvez et examinez-les méthodiquement.

♦ **Observez le cadavre** : Faites-le sans le manipuler. Examinez les objets sur le corps, puis essayez à première vue de déterminer la cause de la mort et de voir s'il a bien été tué là.

♦ **Prélevez les indices** : Procédez avec prudence, surtout s'ils sont fragiles. Ne vous déplacez pas trop vite et mettez les éléments collectés en lieu sûr le plus rapidement possible : ne les gardez pas sur vous.

INTERROGER LES PNJ

Préparatifs

Face aux PNJ, vous entrez dans la nébuleuse des mensonges, des demi-vérités et des approximations. Intéressez-vous en priorité aux PNJ les plus proches de la victime, qu'il s'agisse d'un meurtre, d'un vol ou d'une disparition. Soyez paranoïaque au début : ne négligez aucune piste, même si cela vous paraît improbable. Si un PNJ s'offusque, prétendez qu'il s'agit d'une « procédure de routine ».

Avant de pousser à bout les suspects, observez l'historique et les ressources de votre personnage : peut-être vous permettent-ils d'avoir des contacts, de l'influence et des connaissances sur les habitudes d'un lieu ou d'un groupe de personnes en relation avec les PNJ. Pour chacun d'entre eux, établissez une petite fiche avec tout ce que vous avez appris sur lui : elle vous servira pendant l'interrogatoire.

Les PNJ en général

Jouez la conversation en *roleplay* avec votre meneur de jeu. Grâce aux informations dont vous disposez, poussez-le à la faute. Quoi de plus gratifiant et de plus « réaliste » qu'une telle erreur ? Qui n'a pas laissé échapper un mot de trop un jour, au cours d'une conversation ? Allez au-delà d'un simple jet de dés ! Apprenez à poser les bonnes questions pour obtenir les bonnes réponses. Prêchez le faux pour avoir le vrai. Surtout n'oubliez pas vos compétences. Soumettez chaque déclaration du PNJ à un test d'Empathie de Perception, etc.

Les victimes

Il est question ici de celles qui sont vivantes... ou pas (selon les jeux). Soyez très attentif à leur comportement et à leurs gestes. Une victime peut ne pas se souvenir d'un événement traumatisant, mais son attitude peut donner des indices. Ayez recours à la gentillesse, à la patience, à des moyens comme l'hypnose ou la confrontation au traumatisme. Soyez vigilant : il existe des victimes qui simulent ! En cas de vol, par exemple, ou d'enlèvement, posez-vous toujours cette question : est-ce que ce qui s'est passé peut présenter un intérêt pour la victime ?

Les témoins

Ne les brusquez pas, et surtout, ne donnez pas de renseignements en posant des questions ! C'est à vous de diriger la conversation pour ne pas laisser le témoin à la merci de son imagination. Méfiez-vous des « meilleurs amis » ou des parents de la victime : dans la vraie vie, ce sont souvent les coupables... Dans les JdR aussi !





Les informateurs

Renseignez-vous sur eux pour connaître leur fiabilité. N'oubliez pas de les payer et n'en attendez pas trop : ils sont souvent là pour dire des généralités. Utilisez-les pour obtenir des informations sur le contexte de votre scénario (climat politique, événements en cours, rumeurs) plutôt que pour des renseignements précis. Et si l'informateur vous en fournit tout de même, c'est peut-être qu'il joue un rôle particulier dans l'intrigue !

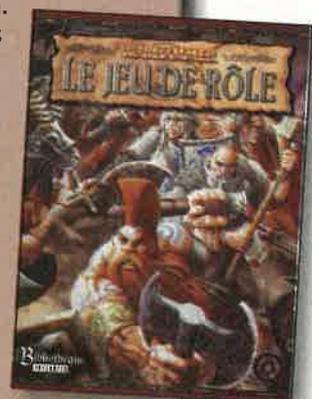
Les suspects

Soyez adroit pour éviter qu'ils se braquent. Ménagez-les, faites-les parler, contrairement aux témoins. Essayez de les confronter à leurs peurs, à leur psychologie avant de leur mettre des preuves devant le nez. Si vous n'en avez pas, bluffez ! En outre, un coupable est souvent orgueilleux : si vous croyez l'avoir trouvé, rabaissez ses actions, prétendez savoir que ce ne peut pas être lui ! Bien entendu, vous pouvez aussi adopter une méthode plus musclée, mais là, c'est à vos risques et périls : la violence peut rendre muet.

LES EXPERTS : ALTDORF

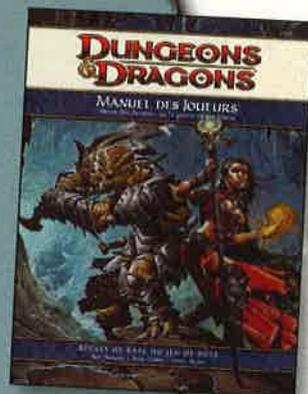
LE JEU DE RÔLE

Dans *Warhammer*, tout semble se résumer en deux compétences : Fouille et Perception. Mais dans un univers obscurantiste comme le Vieux Monde, il est nécessaire d'avoir des carrières qui privilégient l'Intelligence et la Force Mentale : vous risquez de prendre des Points de Folie en fouillant une maison souillée par le Chaos. Certaines carrières offrent également des Dotations bien utiles : Noble, Explorateur, Pilleur de Tombes, Combattant des Tunnels, Répurgateur et bien sûr les carrières de Sorciers. Pour les interrogatoires, ne recourez pas systématiquement aux... « accessoires » du Répurgateur. Privilégiez la Sociabilité et les Talents comme Éloquence (l'apanage des Escrocs). N'oubliez pas que la situation sociale est déterminante dans ce jeu : si vous essayez de convaincre un riche marchand de parler alors que vous êtes un paysan miteux, ne vous attendez pas à beaucoup. Habillez-vous correctement, étalez vos richesses, arborez votre blason ! La compétence Intimidation peut être utilisée de cette manière, grâce au Talent Menaçant (possédé par les Racketteurs, par exemple). Mais surtout, pour éviter les dénonciations au clergé de Sigmar, ne tendez pas des perches du genre : « Vous avez vu le symbole de Nurgle ? ». Vos personnages ne sont pas censés connaître le Chaos !



Dans D&D, certaines classes sont à recommander pour les enquêtes :

- ♦ Le magicien, grâce à *Déguisement*, il peut facilement se glisser partout pour faire parler les gens !
 - ♦ Le paladin gère les interrogatoires avec *Discours astral*. *Union spirituelle* lui permet de communiquer rapidement et discrètement pendant un interrogatoire.
 - ♦ Le prêtre peut utiliser *Lanterne sacrée* pour améliorer une fouille.
 - ♦ Le rôdeur dispose de *Compétence partagée*, conférant ainsi des bonus de compétence.
 - ♦ Le sorcier peut relancer une fois par jour un jet de compétence avec *Fortune de l'obscur*. Il peut aussi fouiller où il veut grâce à *Bond du sorcier*. Lors des interrogatoires, il est redoutable grâce à *Langue enjôleuse*, lui conférant des bonus quelle que soit son attitude ! Il peut envoyer son *Émissaire diabolin*, idéal pour interroger sans être vu !
 - ♦ Les pouvoirs du voleur lui permettent de passer partout avec discrétion : *Spectre furtif*, *Grimpette*, *Caméléon*.
- Pensez aussi aux Talents comme Apprentissage, Compétence de prédilection et Touche-à-tout.



EXPLOITER LES INDICES

Dressez la liste des indices que vous avez trouvés. Puis examinez les indices les uns après les autres :

- ♦ **Demandez une description au MJ** : dans certains scénarios d'enquête, la solution est tout simplement cachée dans la description que vous fait le MJ. Dans d'autres, une illustration renferme toutes les informations cruciales. Soyez attentif.
- ♦ **Utilisez vos compétences** : Examinez l'indice à grands renforts de tests de Perception ou autre. Si vos personnages disposent de pouvoirs « sensoriels » (vision du passé, médiumnie ou vision aux rayons X), utilisez-les ! Indiquez à votre MJ ce que vous recherchez pour avoir des bonus ou gagner du temps : groupe sanguin, traces de poison, origine inconnue de certains objets, analyse graphologique, empreintes animales ou mystérieuses.
- ♦ **Servez-vous du contexte** : Un objet anodin peut être lourd de sens lorsqu'il est trouvé dans un lieu sans rapport avec sa nature. Que fait ce livre de rituels dans la chambre d'un maître de guerre ? En trouvant l'origine d'un objet ou en le reliant à un PNJ ou un lieu, vous obtiendrez souvent des informations intéressantes.

FAIRE LE POINT

Une fois que vous avez accumulé suffisamment d'informations, il faut organiser les pistes et les intrigues. Grâce aux fiches sur les PNJ et aux analyses d'indices, vous serez en mesure de faire un organigramme, faisant apparaître les relations entre chaque élément.

- ♦ **Caractériser les éléments** : Choisissez des termes simples : ami/ennemi, aime/déteste, chef/serviteur. Vous ferez probablement

apparaître des schémas de cultes, de sectes, d'organisations criminelles ou corporatistes.

- ♦ **Cherchez le coupable** : C'est le moment de reconstituer le puzzle, sans préjugés. Un scénario est construit autour d'un réseau qui converge vers un point précis : complot, meurtre, cérémonie rituelle, vol à grande échelle, escroquerie, etc. C'est le moment de dévoiler la vérité !
- ♦ **Si vous trouvez** : La solution, dans le meilleur des cas, apparaît presque comme par magie une fois que vous avez effectué votre enquête. Souvent, elle semble incroyable ou improbable. Peu importe ! Il faut considérer toutes les options. Une fois que vous avez une ou plusieurs solutions, il faut tester chacune d'entre elles : interrogez le suspect, examinez à nouveau un objet au cœur de votre thèse, etc. Si aucun de ces tests n'est concluant, c'est que vous êtes coincé.
- ♦ **Si vous êtes coincé** : Vous avez raté ou oublié un élément, ou vous l'avez mal exploité. Dans ce cas, deux solutions : soit vous reprenez tout depuis le début, ce que font souvent les enquêteurs, soit vous commencez par les éléments dont l'examen vous a le moins convaincu.

Si vous jouez en campagne, il se peut que certains indices ne rentrent pas dans votre schéma. Ne vous entêtez pas, ils sont peut-être là pour annoncer l'intrigue du prochain scénario ou vous servir lors d'une prochaine partie.

Ne désespérez pas. Une enquête, c'est comme un donjon où toutes les portes seraient secrètes. Vous avez souvent l'impression d'être dans un cul de sac, mais il y a toujours une solution, bien souvent à portée de main. D'ailleurs, les MJ s'arrachent souvent les cheveux lorsqu'ils voient les joueurs passer à côté d'indices pourtant « évidents ». Soyez attentifs, et tout se passera bien !

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



LES MAÎTRES DU JEU

Vous, les PJ, passez votre chemin. Allez vous baigner ou refaites votre fiche, ici, c'est réservé aux MJ. Messieurs les meneurs, c'est pour vous que nous avons préparé **LE MARCHÉ DES MILLES MERVEILLES** **P.52**. Nous avons aussi traduit un supplément officiel, **LA CONVERSION DU FORT DE GISOMBRE POUR LES ROYAUMES OUBLIÉS** **P.58**. Pour ceux qui ont envie de voyager, emmenez vos investigateurs en Chine avec un scénario pour Cthulhu : **LA NÉCROPOLE JIYARIN** **P.72**. N'oubliez pas votre passeport !



LE MARCHÉ DES MILLE MERVEILLES

**ACHETEZ !
VENDEZ !
QUOI QUE VOUS CHERCHIEZ
C'EST PROBABLEMENT
EN STOCK !**

Parce qu'il n'est pas très pratique de trucider des cohortes de gobelins et de prêtres maléfiques équipé uniquement d'une vieille épée et d'une cotte de mailles rouillée, le marché est toujours un interlude bienvenu entre deux expéditions. Mais le marché des Mille Merveilles n'est pas seulement l'endroit idéal pour vendre ses prises de guerre et s'équiper pour sauver le monde : c'est aussi un lieu de magie et d'aventure...

Cet article décrit en détail le marché des Mille Merveilles, avec ses PNJ, ses vendeurs et ses événements à jouer. Il est néanmoins très facile de le personnaliser pour le réutiliser chaque fois que vos joueurs souhaiteront se rendre au marché : il suffit de le changer de sens, d'y accoler un autre plan ou encore de modifier les inventaires des marchands.

PRÉSENTATION DES LIEUX

A LIRE AUX JOUEURS :

Le marché des Mille Merveilles est célèbre dans la région et l'on vient de loin pour y faire commerce et s'enivrer de ce tourbillon de couleurs, d'odeurs et de sons. Ici, une voix de stentor vante ses étoffes, arc-en-ciel chamarré de velours et de soies. Là, un accent chantant invite à goûter ses crus, avalanches de parfums et de textures. Partout, des badauds de toutes espèces se pressent sous les entrelacs de banderoles bigarrées pour marchander et discuter dans tous les langages connus.

1 La place du Chêne

A LIRE AUX JOUEURS :

Un chêne majestueux étend ses ramures au-dessus de cette petite place, effleurant de son ombre les étals du boucher et du maraîcher, en face. Au coin se dresse une petite tente légèrement de guingois. Le rabat de toile est maintenu ouvert par un écriteau qui indique sobrement « Potions ». On peut voir à l'intérieur une vieille halfeline, assise devant des étagères remplies de fioles colorées.

La vieille halfeline est Mélinda, la marchande de potions (cf. Galerie de portraits p.55).



2 L'allée des gourmets

A LIRE AUX JOUEURS :

Le premier étal est un charivari de caquètements et de grognements, un monticule hétéroclite et malodorant de cages de toutes tailles occupées par toutes sortes d'animaux surexcités. Le second, en revanche, est un sobre empilement d'amphores, dont les crus répandent une agréable odeur épicée.

Il est possible d'acheter ici des animaux (de compagnie comme de boucherie) et toutes sortes de vins, des plus abordables aux plus raffinés.

3 L'estrade des saltimbanques

A LIRE AUX JOUEURS :

Ici, la foule forme un cercle presque impénétrable devant une grande estrade sur laquelle se produit une troupe de saltimbanques. Des « ah ! » et des « oh ! » ponctuent les exploits de l'acrobate, du jongleur et du prestidigitateur. Derrière, une tente sert de loge à la troupe. Plus loin, des fauves tournent dans leurs cages, comme impatients d'entrer en scène.

La tente contient des costumes et un miroir, ainsi que la recette de la journée : 17 po.

Les spectacles se succèdent presque sans interruption du matin au soir : jongleur, acrobates, clowns, prestidigitateur (ce n'est pas un magicien, juste un manipulateur très adroit) et dompteur.

4 La place de la Fontaine

A LIRE AUX JOUEURS :

Cette grande place est particulièrement animée et cosmopolite : des enfants de toutes races jouent autour d'une grande fontaine ornée de quatre gueules de lion, tandis que de riches chalands s'attardent devant l'étal chatoyant du marchand d'étoffe. Un peu plus loin, devant un étal proposant toutes sortes d'armures et de boucliers, un groupe dépenaillé d'aventuriers marchandise avec la vendeuse.

La femme est Anéaüi, la marchande d'armures (cf. Galerie de portraits p.55). La fontaine est magique (cf. Action ! p.57).

5 La tente de la voyante

A LIRE AUX JOUEURS :

Non loin de la place de la Fontaine se dresse une immense tente ronde richement colorée. De l'entrée obscure s'échappent des odeurs d'encens et un grand panneau, illustré d'une paire d'yeux scrutateurs au-dessus d'une boule de cristal, annonce : « Shadira vous révèle votre avenir pour une pièce d'or. »

À l'intérieur, Shadira peut lire l'avenir pour une pièce d'or (cf. Galerie de portraits p.55).

6 L'estrade du docteur Ybedus

A LIRE AUX JOUEURS :

Un attroupement s'est formé devant une estrade qui prolonge un petit local fermé par un rideau de scène : les spectateurs semblent captivés par un demi-elfe qui péroré sur la scène. Derrière celui-ci, une pancarte annonce : « Essayez l'Élixir Merveilleux du Docteur Ybedus et devenez fort comme un orque ! »

L'élixir en question, qui coûte 1 po la bouteille, n'est pas magique. Le local derrière la scène est une roulotte camouflée. Elle n'est pas fermée et ne contient que quelques vêtements de scène.

7 L'Échoppe du Pèlerin

A LIRE AUX JOUEURS :

Vous vous tenez devant une solide bâtisse à colombages de deux étages. L'enseigne représente un aventurier souriant équipé d'une épée et d'un sac à dos bourré à craquer. À côté de la porte, un panneau annonce : « Bienvenue à l'Échoppe du Pèlerin ! Équipement de qualité à la portée de toutes les bourses », et, rajouté d'une écriture agressive : « Matériel neuf ! ». Sur le côté, une ruelle passe sous une arche et mène derrière l'échoppe, où une forge à ciel ouvert occupe une petite cour.



L'échoppe et la forge appartiennent à Joroch Kaernsson (cf. Galerie de portraits p.56), qui habite à l'étage. La nuit, la porte de l'échoppe est fermée à clé. Une fouille approfondie de l'étage permet de trouver 235 po et un nain en colère.

8 Le Relais du Nomade

A LIRE AUX JOUEURS :

Cette large construction en pisé est blanchie à la chaux. Un rideau de perles tient lieu de porte d'entrée et laisse entrevoir à l'intérieur des amoncellements d'armes, de sacoches, d'outils, de cordes et de lanternes. L'enseigne, une femme au sourire aguicheur, vêtue d'une armure conçue pour rehausser plus que pour protéger, indique qu'il s'agit du Relais du Nomade. À côté de l'entrée, une pancarte proclame : « Équipement testé par des professionnels ! ». La boutique est dominée, derrière, par un échafaudage de bois de deux étages.

Le jour, on peut acheter ici des armes et du matériel d'aventurier. La nuit, l'entrée de l'échoppe est fermée par

un panneau de bois et un cadenas. Le marchand ne dort pas sur place et emporte son or avec lui. La tour est une tour de guet qui permet d'avoir vue sur tout le marché.

? La Petite Boutique de Magie

A LIRE AUX JOUEURS :

Soudain, vous entendez un « plop ! » étouffé. Surpris, vous vous retournez et restez stupéfaits : vous auriez juré que cet étal n'était pas là une seconde plus tôt. À l'ombre d'un parasol élimé, un vieillard vous adresse un sourire édenté et vous invite du geste à examiner sa sélection : un capharnaüm improbable de vieux bibelots, d'étranges statuettes, de tapis poussiéreux, de livres écornés et de parchemins jaunis.

L'étal de magie apparaît aléatoirement une fois par jour à un endroit du marché : jetez un d8 et consultez la table ci-contre. Dès que les PJ quittent l'étal, celui-ci disparaît jusqu'au lendemain dans un nouveau « plop ! ». Le vieillard est Théophile, le marchand d'objets magiques (cf. Galerie de portraits p.56).

LA PETITE BOUTIQUE DE MAGIE

1d8 Emplacement

- 1 Place du Chêne (à la place de la tente de Mélinda)
- 2 À la place de l'étal du vendeur de bestiaux
- 3 À la place de la tente des saltimbanques
- 4 Place de la Fontaine (à la place de l'étal du haut)
- 5 À l'intérieur de la tente de la voyante
- 6 À la place de l'estrade du docteur Ybedus
- 7 Derrière l'Échoppe du Pèlerin, bloquant l'accès à la forge
- 8 Au sud de la tour de guet

GALERIE DE PORTRAITS

Mélinda,
la marchande de potions (1)



A LIRE AUX JOUEURS :

Lorsque vous pénétrez dans la tente, la vieille halfeline se lève en grimaçant. Elle prend une brusque respiration et se redresse péniblement dans un formidable craquement.
« Ouille ! Bon, restez pas plantés là, vous êtes venus voir la vieille Mélinda, je suppose que vous voulez des potions ? Vous êtes pas malades au moins ? »

Mélinda tire la plupart de ses revenus de la vente de potions, mais elle est également capable de soigner les maladies (pour 50 po) et d'identifier n'importe quel objet magique (pour 10 % de la valeur de l'objet). Elle possède 10 000 po de marchandises, qu'elle vend au prix de base. Sa potion la plus chère vaut 1 000 po. Mélinda ne rachète rien.

Anéaüi,
la marchande d'armures (4)



A LIRE AUX JOUEURS :

Derrière l'étal se tient une belle jeune femme de taille moyenne, à la peau noire, ses longs cheveux rassemblés en une profusion de mèches épaisses. Elle porte une armure d'écaillés parfaitement ajustée et ses bras nus sont parés de bracelets d'or. Lorsque vous approchez, elle déclare en souriant : « Bienvenue, aventuriers. Si vous cherchez des armures, vous n'en trouverez pas de meilleures : personne n'est jamais revenu se plaindre des miennes. »

Anéaüi est une aventurière reconvertie. Ses anciens compagnons lui revendent les armures (magiques ou non) qu'ils trouvent lors de leurs aventures.

Anéaüi rachète toutes les armures au quart de leur prix, y compris celles qui ne sont pas magiques. Ses prix de vente sont cependant légèrement plus élevés (ajoutez 10 % au prix de base).

Elle possède 7 000 po de marchandises et dispose de 2 500 po pour racheter des armures. Son armure la plus chère vaut 3 400 po.

Anéaüi est une voleuse de bas niveau.

Shadira, la voyante (5)

A LIRE AUX JOUEURS :

Le sol à l'intérieur de la tente est recouvert d'un tapis d'un rouge très sombre. Trois braseros éclairent d'une lueur rougeâtre les parois lie-de-vin. Au centre se trouve une table avec une boule de cristal. Derrière est assise la voyante, dont la robe rouge généreusement décolletée se fond dans le décor. Lorsque vous approchez, la femme redresse la tête et fixe sur vous ses yeux argentés. Subjugués, vous marquez un temps d'arrêt. Un sourire énigmatique se dessine sur les lèvres de la voyante, qui vous invite d'un murmure : « Approchez, votre avenir semble... intéressant ».

Shadira a de véritables dons de voyance, mais elle n'a jamais étudié la magie ni les rituels. Ses prédictions, quoique exactes, sont par conséquent vagues et imprécises.

Chaque prédiction coûte 1 po (une seule prédiction par PJ). Faites jeter 2d6 au joueur et consultez la table ci-contre (relancez si le résultat a déjà été obtenu).

Shadira peut être considérée comme une sorcière de faible niveau.

LES PRÉDICTIONS DE SHADIRA

2d6 Prédiction

- 2-3 « Sois prodigue de tes richesses, car elles sont éphémères. »
Le PJ sera victime d'un pickpocket ou d'un accident et perdra tout l'or contenu dans sa bourse.
- 4-5 « Toi qui ris et défies le Destin, prends garde qu'il ne s'en offense. »
Le PJ ratera automatiquement la prochaine action périlleuse qu'il entreprendra (escalader un haut mur, se glisser furtivement derrière un garde, sauter par-dessus une fosse, etc.).
- 6-8 « Je vois... un corridor sombre... un trésor taché de sang... et la mort ! »
Aucun effet : Shadira n'a rien vu, mais elle a deviné la profession des PJ.
- 9-10 « Pars sans crainte, car l'œil bienveillant de la Fortune est fixé sur toi. »
Le PJ relancera son prochain échec.
- 11-12 « Ne tremble pas devant la mort, car elle sera généreuse avec toi. »
En plus du butin normal, le PJ trouvera un objet magique la prochaine fois qu'il fouillera un cadavre.



**Joroch Kaernsson,
le forgeron (7)**



A LIRE AUX JOUEURS :

La boutique semble vide quand une voix tonitruante retentit de derrière le comptoir : « Ça vous écorcherait de dire bonjour ?! ». Surgit alors le nain le plus petit, le plus large et le plus acariâtre que vous ayez jamais vu. Il est chauve, avec une épaisse barbe, et porte un tablier de cuir et un lourd marteau à la ceinture.

Joroch fabrique lui-même tout ce qu'il vend : matériel d'aventure, outils et armes. Il ne rachète donc rien, mais ses tarifs sont très compétitifs : le prix de ses articles est 10 % inférieur au prix de base.

Il peut également faire enchanter des armes

par un magicien avec lequel il s'est associé. Il vend au prix de base ces armes magiques de niveau moyen et inférieur, mais le délai est important (délai de fabrication x 2).

Joroch possède 1 500 po de marchandise. Il a en outre du travail à proposer aux PJ (cf. Action ! p.57) Il peut être considéré comme un guerrier débutant.

**Théophile, le marchand
d'objets magiques (?)**



A LIRE AUX JOUEURS :

Le vieillard porte une robe grise usée jusqu'à la corde, une longue barbe blanche en broussaille et des lunettes cerclées d'or. Il semble incapable de s'exprimer autrement que par gestes, mais son regard semble parfaitement lucide.

Théophile n'est pas muet, il a simplement perdu son dentier quelque part avant que sa boutique ne se téléporte et il préfère s'épargner l'embarras d'une conversation. S'il ne parvient pas à se faire comprendre par gestes, il fouille longuement dans ses marchandises avant d'en extirper du parchemin, de l'encre et une plume qu'il utilise pour communiquer.

Théophile possède toute une sélection d'objets magiques, mais il ne vend ni armes ni armures. Il peut également vendre quelques livres de rituel. Il possède 12 000 po de marchandises qu'il vend au prix de base et possède 3 000 po pour racheter des objets magiques (à l'exception des armes et armures) au cinquième du prix de base. Son article le plus cher vaut 6 000 po.

L'étal de Théophile est protégé par une puissante magie : si le vieillard ou ses marchandises sont menacés, la boutique disparaît aussitôt, laissant les PJ sur place.



**LA BOUTIQUE
DE THÉOPHILE**

ACTION !

Il ne faut pas vendre la peau de l'ours...

A LIRE AUX JOUEURS :

Vous dépassez l'estrade, où le dompteur pose sa tête dans la gueule d'un ours sous les exclamations angoissées de l'assistance. Que les gens peuvent être crédules...

Cet ours est manifestement tellement gavé que le dompteur ne court aucun risque.

Soudain retentit un craquement, suivi d'un long silence stupéfiant. Un cri d'effroi retentit et la foule commence à refluer vers vous.

Pris d'un sombre pressentiment, vous vous retournez : sur la scène gît le cadavre sans tête du dompteur, et l'ours pris de furie s'est jeté dans la foule paniquée. Il avait peut-être un peu faim, après tout...

L'ours attaque la foule : il tue un spectateur à chaque round. Dès qu'il est attaqué, il abandonne la foule et fait face à la menace.

Si les PJ n'interviennent pas, la garde arrive sur place au bout de huit rounds et terrasse l'ours après un combat acharné.

Si les PJ parviennent à vaincre l'ours, la foule reconnaissante les récompense : le groupe gagne 100 po, moins 10 po par spectateur tué.

Pour les groupes d'aventuriers de niveau plus élevé, il est possible d'ajouter d'autres fauves ou de choisir un ours d'une variante plus féroce.

N'oubliez pas le guide

A LIRE AUX JOUEURS :

Devant vous, un homme richement vêtu s'avance jusqu'à la fontaine et tire une pièce d'or de sa bourse. En marmonnant une question, il jette son obole dans l'eau claire ; aussitôt le flot se tarit, puis rejaillit fortement par une des gueules de lion. D'un air satisfait, l'homme part dans la direction indiquée par la fontaine.

Intrigués, vous vous approchez et regardez par-dessus le rebord : le fond est littéralement jonché de pièces d'or.

La fontaine est magique : lorsqu'on jette dedans une pièce en demandant la direction d'un lieu, d'un objet ou d'une personne, la fontaine « pointe » dans la bonne direction à l'aide de ses quatre gueules de lion orientées vers les quatre points cardinaux.

La magie de la fontaine ne fonctionne que pour des choses situées dans la ville.



Quiconque tente de prendre les pièces qui reposent dans la fontaine attire la colère de l'élémentaire d'eau qui y a élu domicile, lequel attaque aussitôt.

Si les PJ tuent l'élémentaire, la fontaine perd définitivement son enchantement. Les PJ ne gagnent dans ce cas aucun PX, mais ils peuvent prendre les 567 po qui jonchent le fond. Il est probable toutefois qu'ils ne seront plus les bienvenus en ville après cela...

Pénurie

A LIRE AUX JOUEURS :

En faisant le tour du marché, vous remarquez devant plusieurs étals des attroupements de gens mécontents. Tous ont le teint verdâtre ; ils semblent trouver la lumière trop brillante et avoir mal aux cheveux.

Vous vous approchez pour connaître la raison de cette agitation, lorsque vous êtes abordés par un inconnu. Celui-ci regarde à gauche, puis à droite, avant de chuchoter avec des airs de conspirateur : « Vous aussi vous avez l'air de chercher de la barbe de fée. C'est votre jour de chance,

il m'en reste un peu, et comme je me sens généreux, j'vous la fais à 15 po. Une véritable affaire ! Vous n'en trouverez nulle part ailleurs, ces couards de marchands ont trop peur d'aller dans les ruines pour en chercher. »

La barbe de fée est une plante qui sert à soigner la gueule de bois. C'est un remède courant qui pousse dans les ruines et se vend d'ordinaire 3 po le brin. Malheureusement, les ruines proches ont été investies par des kobolds et les marchands ont épuisé leurs stocks. Le brin se vend désormais 15 po.

Un groupe d'aventuriers courageux pourrait réaliser un joli profit en allant en cueillir quelques brins... Les kobolds sont six, mais il est possible, avec un peu de chance, de les contourner pour accéder à l'endroit où pousse la barbe de fée. Les PJ obtiennent alors 20 brins qu'ils peuvent vendre aussitôt au prix fort.

Concurrence déloyale

A LIRE AUX JOUEURS :

« Dites-donc, vous avez l'air de ne pas être trop maladroits... Qu'est-ce que vous diriez de rendre service à un honnête marchand qui saura se montrer reconnaissant ? »

Joroch est en concurrence avec le propriétaire du Relais du Nomade : tous deux vendent le même type de marchandise, mais le Relais du Nomade revend des articles d'occasion alors que Joroch fabrique lui-même les siens. Les deux marchands se livrent à une guerre des prix qui commence à coûter cher à Joroch. Celui-ci a donc besoin des PJ pour simuler un combat. Un PJ devra vanter son épée « garantie par Joroch », tandis que l'autre déclarera avoir une épée du Relais du Nomade, avant de perdre le combat de manière absolument humiliante.

Joroch propose 100 po aux PJ pour leurs services et leur discrétion (il est prêt à aller jusqu'à 200 po). Naturellement, les PJ sont libres de trouver un autre moyen de régler le problème, voire de proposer leurs services au Relais du Nomade...

Yoann Passuello

HÉROÏQUE

1-10

LE FORT DE GISOMBRE

DUNGEONS DRAGONS

CONVERSION
POUR LES
ROYAUMES
OUBLIÉS

COMMENT UTILISER CET ARTICLE

Le Fort de Gisombre, scénario d'initiation à Dungeons & Dragons 4^{ème} édition, emmène les personnages joueurs du 1^{er} au 3^{ème} niveau. Ni les joueurs ni le Maître du donjon n'ont besoin de posséder le Manuel des joueurs, le Guide du maître ou le Bestiaire fantastique pour utiliser ce scénario. Le livret contient toutes les règles nécessaires au jeu et est conçu pour s'intégrer à la plupart des univers de campagne. Le contenu qui suit facilitera son intégration à l'univers des Royaumes oubliés. L'article propose des rencontres supplémentaires, des ajustements aux personnages et lieux du scénario,

ainsi qu'un enrichissement des interactions avec les PNJ. Équipé de ce guide, un MD peut lancer sa campagne Royaumes Oubliés avant même de se procurer les trois livres de base de Dungeons & Dragons.



Le Fort de Gisombre reste intentionnellement vague pour ce qui est de la géographie et de l'histoire, afin de permettre au MD d'insérer le scénario n'importe où dans sa campagne. Pour intégrer cette aventure dans le monde de Faerûn, cet article remplace de nombreux noms, historiques et passages du scénario d'origine, voire en fournit de nouveaux. En tant que MD, vous devez vous attendre à adapter le texte du scénario d'origine à l'information présentée ici. Lisez le contenu du scénario en parallèle à cet article avant de faire jouer l'aventure. Vous souhaitez peut-être placer quelques pense-bêtes çà et là sur les pages du scénario pour distinguer, en cours d'aventure, les endroits qui ont subi des changements.

PRÉPARATION DE L'AVEVENTURE

Le Fort de Gisombre propose plusieurs accroches d'aventure ainsi qu'une rencontre intitulée « L'embuscade kobold » pour lancer l'action. Vous pouvez conserver celles-ci ou utiliser l'accroche et la rencontre que nous vous proposons ici. Cet autre départ permet de démarrer dans une ville plus grande ou dans un paisible hameau de Valprofond ou de l'est de Cormyr.

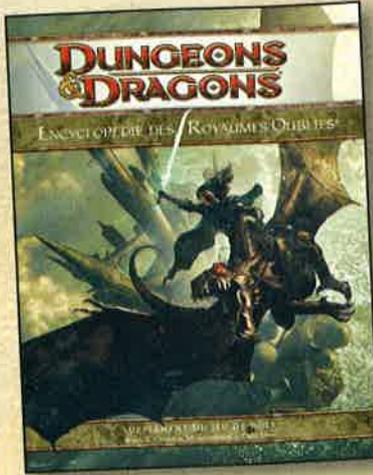
Vous pouvez simultanément proposer plusieurs accroches à l'équipe. Celle qui suit permet d'impliquer tous les PJ à la fois, ce qui n'empêche pas un PJ particulier d'avoir son propre intérêt financier dans des activités à Havrefroid. Faites de votre mieux pour proposer à chaque PJ une accroche individualisée qui l'implique personnellement, moralement ou financièrement dans l'aventure.

Le cadre

Dans l'univers des Royaumes Oubliés, la ville de Havrefroid – autour de laquelle tourne l'essentiel de l'aventure – se situe sur la Voie de l'Est entre Arabel et Hautelune. La ville est au cœur des Pics du Tonnerre, dangereusement proche de la zone d'influence de la Sembie.

La menace

Bien avant l'arrivée de la dracoliche Aurgloroasa (également connue sous le nom de L'Ombre Sifflante), un autre dragon arpentait les montagnes des Pics du Tonnerre. Le dracosire d'ombre Shadraxil était le père de Shhuusshuru, la mère de Aurgloroasa. À la naissance de Cormyr en 26 CV, Shadraxil était déjà un dracosire et géniteur de beaucoup d'autres dragons dont Shhuusshuru. Au fur et à mesure qu'elle étendait sa puissance, Cormyr bâtit des forteresses tout le long de sa frontière, y compris dans les Pics du Tonnerre. À l'époque, Shadraxil y avait sa tanière et, en l'an 236, le dracosire commença à s'attaquer aux avant-postes de Cormyr. L'un d'entre eux était celui que l'on connut plus tard comme le fort de Gisombre. Cormyr riposta en envoyant un contingent de vaillants soldats sous le commandement du chevalier Jerold



Keegan. Keegan élaborera un plan pour attirer la bête dans un piège arcanique, les Magiciens de Guerre de Cormyr parvenant à enfermer le dracosire dans une prison sur le plan d'Ombre.

Cela fait douze siècles que Shadraxil est captif de sa prison, oublié de presque tous et donné pour mort par les rares qui se souviennent de son nom.

Après des siècles de captivité, Shadraxil s'était résigné à ne jamais pouvoir s'échapper. Cependant, lorsque Shar courba le plan d'Ombre en Gisombre à la suite de la Magepeste, le dragon s'éveilla et vit une opportunité. La Magepeste ayant affaibli le sceau de protection qui le maintenait prisonnier, Shadraxil conclut un pacte avec Shar, jurant de servir ses sombres desseins si elle utilisait ses agents pour le libérer. Après des années d'excavation et de préparation, les serviteurs de Shar sont enfin sur le point de libérer Shadraxil, une bête à la puissance si terrible qu'elle renverserait l'équilibre du pouvoir dans la région. La libération de Shadraxil pourrait devenir l'occasion dont rêvent Nétheril et Sembie pour assener un coup fatal à Cormyr et aux Vaux.

Évènements récents

Kalarel, un prêtre mineur de Shar, a infiltré la ville voisine de Havrefroid. Les agissements de son culte sont cantonnés à l'extérieur de la ville, qui ravitaille Kalarel et ses suivants, qui travaillent d'arrache-pied dans le fort de Gisombre à la libération du dracosire.

SYNOPSIS

Les PJ apprennent qu'il y a quelque chose de louche à Havrefroid et s'y rendent pour enquêter.

Les personnages découvrent alors que ce qui semblait n'être qu'une menace mineure cache en fait un bien plus grand péril. À force de discussions avec les PNJ de Havrefroid et d'affrontements contre les agents de Kalarel, ils accumulent des indices qui leur permettent de découvrir les desseins de Kalarel et qui leur apportent les informations nécessaires pour contrecarrer les intrigues du culte maléfique.

Accroche : l'acolyte en fuite

Les aventuriers démarrent dans un village ou une grande ville à proximité des Pics du Tonnerre, trinquant ensemble, commentant les derniers événements ou se mêlant de leurs propres affaires. À un moment donné, un groupe de vauriens entre dans la taverne et s'approche d'un homme tout sec et nerveux assis dans un coin. L'homme est un habitant de Havrefroid et un acolyte de Chauntéa, envoyé ici par sœur Linora, la prêtresse de Havrefroid. Les voyous l'acculent et se mettent à le menacer, jusqu'à ce que l'un d'entre eux tire une dague et s'apprête apparemment à tuer le brave homme.

Autre version : L'homme tout sec et nerveux entre dans la taverne où les personnages savourent leur boisson. Les apercevant, il avoue qu'il recherche de l'aide pour débusquer un culte maléfique de sa ville natale (cf. la supplique de Gevarn, page 62).



LES BRUTES DE LA TAVERNE

Rencontre de niveau 1 (500 px)

Mise en place

Les personnages joueurs sont arrivés à la taverne de la Dame Dorée dans une ville située au pied des Pics du Tonnerre. En absence de préférence personnelle, faites démarrer les personnages dans la ville de Hautelune, capitale de Valprofond, à plusieurs jours de voyage à l'est de Havrefroid. Les Vaux sont une association de comtés libres peuplés de gens chaleureux et indépendants. Déployez la carte tactique sur la table de jeu et placez la figurine d'un humain à l'emplacement marqué d'un « A ». Inutile de mettre une figurine pour le tavernier puisqu'il ne participera pas à la rencontre. Il n'y a personne d'autre dans la taverne. Laissez les joueurs placer leur figurine eux-mêmes dans la taverne. Une fois tout le monde positionné, l'action démarre.

Cette rencontre comporte les créatures suivantes :

- ♦ 4 brutes humaines (B)
- ♦ 2 racailles humaines (R)
- ♦ 1 mercenaire humain (M)

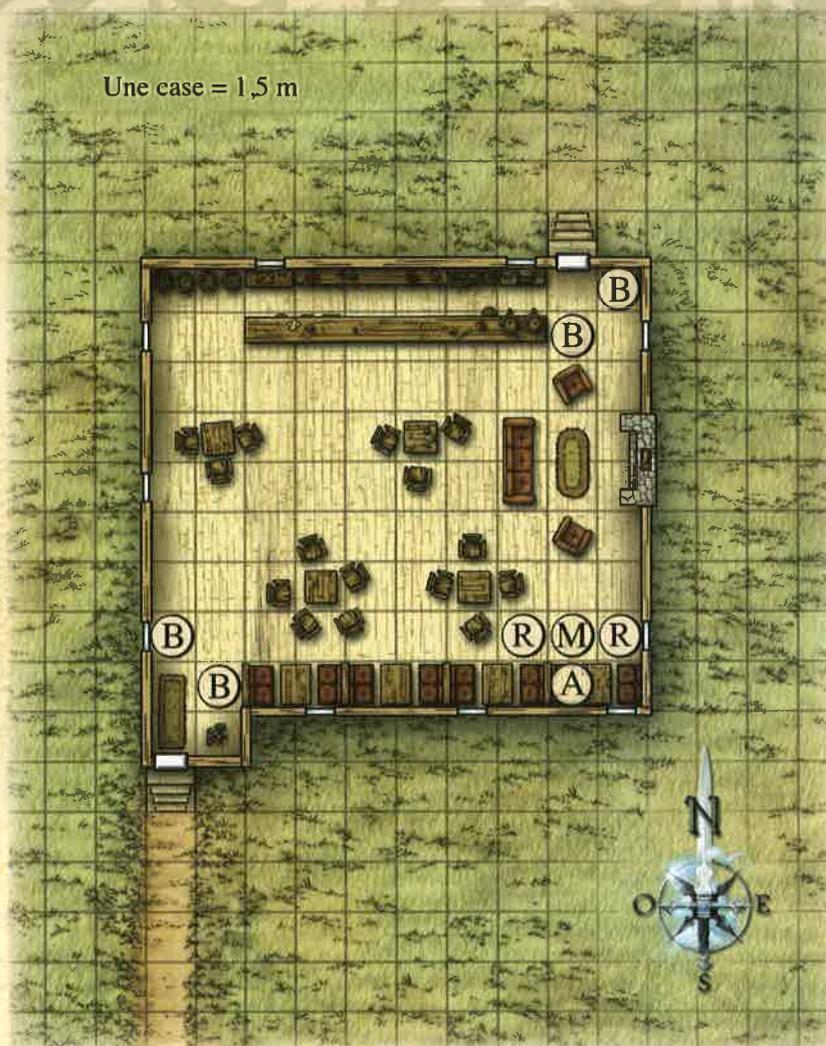
Une fois les figurines des joueurs placées, lisez le texte suivant :

À LIRE AUX JOUEURS :

Un feu brûle doucement dans l'âtre de cette salle commune accueillante. La Dame Dorée, ainsi que s'appelle la taverne, est vide de clients à l'exception d'un humain solitaire.

Peu après que vous vous soyez assis devant vos boissons, un groupe d'humains à l'allure peu commode entre d'un pas désinvolte. Dans son coin, l'homme tente de se fondre dans l'ombre de son espace cloisonné. Cependant, du centre de la pièce, les sept nouveaux venus l'aperçoivent. Quatre d'entre eux vont se poster devant les entrées principale et arrière tandis que les trois autres traversent la pièce et acculent le client à sa table.

Une case = 1,5 m



À ce stade, laissez aux PJ l'occasion d'intervenir. Placez les figurines du gang des humains tel qu'indiqué sur la carte tactique. Si les PJ s'adressent à l'un des membres du groupe, le mercenaire humain leur grogne de se mêler de leurs propres affaires.

À moins que les PJ n'attaquent le gang, lisez le texte suivant :

À LIRE AUX JOUEURS :

Le chef du groupe, un homme balafré en cotte de mailles, se penche par-dessus la table du client d'un air menaçant.

« C'est bien toi, hein ? » demande-t-il.

L'autre homme a un mouvement de recul en marmonnant. Vous l'entendez bégayer avec effort : « Je-je n-ne sais pas de quoi vous parlez. »

L'homme à la balafre attrape le client par la chemise, fouille sous le col de l'homme de l'autre main et lui arrache un symbole religieux.

À ce stade, laissez aux PJ une autre occasion d'agir ou de poser des questions.

Test de perception (DD 12)

À LIRE AUX JOUEURS :

Le symbole religieux que l'homme portait est en bois de chêne et arbore le symbole d'une rose. C'est le symbole de la déesse Chauntéa, la patronne bienveillante de la nature et des récoltes.

À moins que les PJ n'attaquent, lisez le texte suivant :

À LIRE AUX JOUEURS :

« C'est bien lui » dit le balafré avec un rictus de dédain. Il porte la main à son épée, la dégaine et se fend pour embrocher l'homme terrifié.

Quand les PJ prennent la défense de l'acolyte de Chauntéa – que ce soit physiquement ou verbalement – le mercenaire humain repousse l'acolyte dans son coin avant de faire face aux PJ, intimant à ses alliés de « s'occuper de ces trouble-fêtes ». Si les PJ ne viennent pas en aide à l'acolyte, alors le mercenaire le tue, auquel cas vous introduirez les PJ dans l'aventure en les faisant attaquer par les kobolds de la rencontre « Brigands kobolds » du *Fort de Gisombre* pendant leur voyage à travers les Pics du Tonnerre, sur la Voie de l'Est.

Tactique

Les brutes humaines montent la garde à chaque porte. Néanmoins, sur un signe de leur chef, ils chargent pour prendre les personnages de flanc. Le mercenaire humain se détourne de l'acolyte pour se concentrer sur les PJ. Bien que les mercenaires travaillent pour le culte de Shar, ce sont des adversaires pragmatiques qui s'enfuient si la bataille paraît perdue.

Caractéristiques de la zone

L'éclairage : Lumière vive.

Les espaces cloisonnés : Les parois de séparation sont fixées dans le sol et ne font qu'un avec le mur. C'est du terrain difficile.

Les chaises : Les chaises ne gênent pas le déplacement à travers une case.

Les tables : Une table est suffisamment haute pour qu'un personnage de petite taille puisse passer en-dessous et ainsi bénéficier d'abri. Sauter sur la table coûte 2 cases de mouvement. Au prix d'une action simple, un personnage peut renverser la table afin de procurer un abri à une créature debout ou un abri supérieur à une créature à terre.

L'âtre : Un feu réduit baigne la pièce d'une chaleur agréable. La cheminée est construite dans le mur et n'affecte donc pas le mouvement.

Les fauteuils près de l'âtre :

Ils donnent un abri à une créature adjacente et constituent un terrain difficile.

Le tapis : Au prix d'une action simple, un personnage adjacent au tapis peut effectuer un test de Force (DD 10) pour tirer dessus un grand coup. Toute créature debout dans l'une des cases du tapis doit réussir un test d'Acrobatie (DD 15) pour ne pas se retrouver à terre.

Le bar : Le comptoir a une façade en dur qui peut procurer un abri à toute créature debout ou un abri supérieur à toute créature à terre. Le bar est un terrain difficile.

Le trésor : Les PJ trouveront un total de 5 po et 83 pa sur le gang humain, même si certains d'entre eux s'enfuient.

Et après ?

À la conclusion de l'affrontement, les personnages-joueurs ont l'occasion de discuter avec l'acolyte de Chauntéa. Terrorisé, il se présente sous le nom de Gevarn. (cf. plus bas pour ce qui concerne l'acolyte et ses problèmes). Les personnages n'auront pas à s'inquiéter des autorités de la ville : le tavernier, qui a passé tout le combat caché derrière le bar, vante l'héroïsme des PJ auprès du chef du guet qui classera l'affaire.

4 BRUTES HUMAINES (B)

Sbire de niveau 1

Humanoïde naturel de taille moyenne 25 PX chaque

Init +0 Sens Perception +0

PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire

CA 14 ; Vigueur 13, Réflexes 11, Volonté 11 ; voir aussi *voyoucratie*

Vitesse 6

⊕ **Massue** (action simple ; à volonté) ♦ **Arme**
+5 contre CA ; 2 dégâts

Voyoucratie

Une brute humaine bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses quand au moins deux autres brutes humaines se situent dans un rayon de 5 cases de lui.

Alignement Mauvais Langues Commun

For 14 (+2) Dex 10 (+0) Sag 10 (+0)

Con 12 (+1) Int 9 (-1) Cha 11 (+0)

Équipement Massue

Description Costauds et mal rasés, ces hommes ressemblent au genre de personnes que vous ne voudriez pas croiser la nuit dans une impasse.

2 RACILLES HUMAINES (R)

Franc-tireur de niveau 1

Humanoïde naturel de taille moyenne 125 PX chaque

Init +6

Sens Perception +1

PV 37 ; Péril 18

CA 16 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 12
Vitesse 6

⊕ **Masse** (action simple ; à volonté) ♦ **Arme**
+7 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts et le voyou humain se décale d'une case

⤵ **Dague** (action simple ; à volonté) ♦ **Arme**
Portée 5/10 ; +7 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts

⊕ **Frappe engourdissante**

(action simple ; rencontre) ♦ **Arme**

Masse d'arme nécessaire ;

+7 contre CA ; 1d8 + 1

dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin du

tour de jeu suivant de la racaille humaine, et la

racaille humaine se décale d'une case.

Avantage de combat

La racaille humaine inflige 1d6 de dégâts

supplémentaires au corps à corps et à distance

à une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement Mauvais

Langues Commun

Compétences Connaissance de la rue +7,

Discretion +9, Larcin +9

For 12 (+2)

Dex 17 (+4)

Sag 11 (+1)

Con 13 (+2)

Int 10 (+1)

Cha 12 (+2)

Équipement Armure de cuir, masse, 4 dagues

Description Ces deux femmes d'apparence impitoyable sont protégées d'une armure de cuir et affichent une expression crâneuse, comme si elles cherchaient les ennus.

MERCENAIRE HUMAIN (M)

Soldat de niveau 3

Humanoïde naturel de taille moyenne 150 PX

Init +5

Sens Perception +6

PV 47 ; Péril 23

CA 18 ; Vigueur 16, Réflexes 15, Volonté 14
Vitesse 5

⊕ **Épée longue** (action simple ; à volonté) ♦ **Arme**
+10 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mercenaire humain

⊕ **Garder l'avantage** (action simple ; recharge 55/11) ♦ **Arme**

Nécessite une épée longue : +10 contre CA ;

1d10 + 7 dégâts et la cible est poussée d'une case et hébétée (sauvegarde annule)

⤵ **Arbalète** (action simple ; à volonté) ♦ **Arme**

Portée 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts

Alignement Mauvais

Langues Commun

Compétences Connaissance de la rue +7

For 16 (+4)

Dex 14 (+3)

Sag 11 (+1)

Con 15 (+3)

Int 10 (+1)

Cha 12 (+2)

Équipement Cotte de mailles, épée longue,

arbalète avec 20 carreaux

Description C'est un homme grand, musclé, aux cheveux longs, à la bouche pincée et au nez pointu. Il est revêtu d'une cotte de mailles et porte l'épée avec assurance.

LA SUPPLIQUE DE GEVARN

Cette section vous propose un passage à lire à haute voix ainsi que des questions-réponses pour vous aider à révéler ce que Gevarn sait. N'hésitez pas à résumer ou réorganiser la conversation à votre guise. Lorsque les PJ s'approchent de Gevarn, lisez le texte suivant :

À LIRE AUX JOUEURS :

L'homme recroquevillé dans son box porte des vêtements simples qui auraient pu le faire passer pour un artisan ou un fermier s'il n'y avait eu, désespérément tenu dans ses mains crispées, le symbole sacré. Ses cheveux bruns sont en bataille et sa frêle silhouette tremble encore du traumatisme de l'expérience. À votre approche, il lève de grands yeux bleus vers vous et dit :

« M-m-merci, oh merci de m'avoir sauvé. Que Chauntéa vous bénisse, vous bénisse tous ! Je me croyais déjà m-m-mort. Je m'appelle Gevarn, et je suis un acolyte de Chauntéa. »

Q : Qui étaient ces hommes ?

À LIRE AUX JOUEURS :

« De vulgaires brutes qui servent le plus offrant – des voyous envoyés par les forces du mal pour s'opposer à ma mission. »

Q : Votre mission ? Pourquoi ces hommes en avaient-ils après vous ?

À LIRE AUX JOUEURS :

« Je viens d'une ville du nom de Havrefroid, là-haut dans les Pics du Tonnerre. Soeur Linora, la prêtresse au service de laquelle je suis, a découvert qu'un culte de Shar s'est implanté dans notre ville. Elle m'a envoyé chercher de l'aide, mais je crains de ne pas être très au fait de la manière dont tourne le monde, et ces hommes ont dû retrouver ma trace pour m'empêcher de trouver de l'aide. »

Q : Que pouvez-vous nous dire d'autre à propos de ce culte ?

À LIRE AUX JOUEURS :

« En communiant avec la Grande Mère, sœur Linora a appris que Shar a tourné son regard ténébreux sur notre humble petite ville. Shar, la Maîtresse de la Nuit, recherche comme toujours à étendre son influence sur le monde et causer notre perte à tous. La Sœur m'a ordonné d'aller chercher de l'aide tandis qu'elle s'efforce de localiser le culte et de découvrir son sombre dessein. »

Gevarn peut fournir une description sommaire de Havrefroid. Ayant vu les PJ régler leur compte aux voyous, il exprime le souhait d'obtenir leur aide :

À LIRE AUX JOUEURS :

« Je vous remercie tous d'être venus à ma rescousse. Ayant vu avec quelle facilité vous avez défaits ces brutes, puis-je vous implorer de secourir notre ville éprouvée ? Son seigneur vous récompenserait sans doute si vous veniez à localiser ce culte et l'éliminer. Ma gratitude, ainsi que celle de sœur Linora et de la Grande Mère, vous seraient éternellement acquises si vous nous prêtiez assistance. »

SUR LE CHEMIN DE HAUREFROID

Si les PJ répondent à la supplique de Gevarn, il les accompagne durant les quatre jours que durera le périple jusqu'à Havrefroid. À l'approche de la ville, ils seront attaqués par des kobolds (cf. la rencontre « Brigands kobolds » du *Fort de Gisombre* page 16.) Pendant la rencontre, Gevarn se cachera et les kobolds ne l'attaqueront pas. Gevarn ne sait rien de ces créatures mais il est convaincu que les personnages pourront en apprendre davantage une fois arrivés à Havrefroid.

LES ADAPTATIONS POUR HAUREFROID

Le texte suivant remplace le texte à lire à haute voix au début de la section sur Havrefroid dans *Le Fort de Gisombre* :

À LIRE AUX JOUEURS :

Marquée d'ornières, la Voie de l'Est serpente à travers les Pics du Tonnerre jusqu'à arriver devant l'enceinte de Havrefroid. La ville est au creux d'une vallée boisée au cœur de la chaîne de montagnes. Ses murs de pierre ont vu de meilleurs jours mais parviennent encore à soutenir les palissades défensives. De petites maisons à toit de chaume entourent Havrefroid, chacune marquant la limite d'un lopin de terre cultivée qui a été conquis sur la forêt. Au-delà des fermes, plus à l'ouest et au sud, de sombres forêts s'étendent tandis que tout autour se dressent de hauts pics montagneux.

Les noms

Bien des noms du scénario *Le fort de Gisombre* devraient être changés pour s'intégrer à l'univers des Royaumes Oubliés.

Nom d'origine	Nouveau nom
Route du roi	Voie de l'Est
Pics de Cairgorm	Pics du Tonnerre
Orcus	Shar
Avandra	Chauntéa
Nerath	Cormyr

Et ensuite ?

À leur arrivée à Havrefroid, Gevarn quitte les PJ et se rend au temple (zone 10), non sans les avoir invité à s'y rendre eux-mêmes pour discuter avec sœur Linora une fois qu'ils se seront installés. Pour ce qui est du couvert et du logis, il leur recommande l'Auberge de Wrafton (zone 2).

Les emplacements importants

Cet article détaille plusieurs emplacements du scénario publié. Vous devriez fusionner les informations d'origine avec les descriptions supplémentaires fournies ci-après.

La tour de Valthrun : Dans le scénario d'origine, cette tour de cinq étages est vieille de 300 ans. En fait, elle remonte à bien plus longtemps. Tout personnage réussissant un test d'Arcanes (DD 25) peut déterminer qu'elle est sous l'effet d'un rituel qui la préserve de l'érosion. Tout personnage réussissant un test d'Histoire ou d'Exploration (DD 20) peut s'apercevoir que la tour est vieille d'au moins 1 000 ans et date de la naissance de Cormyr.

En vérité, cette tour fut conçue comme la tour de guet de la forteresse, connue à l'époque sous le nom de Fort de Keegan. Quand le fort de Keegan fut détruit (cf. page 68), certains tomes que contenait la bibliothèque du fort furent transférés dans les niveaux inférieurs de la tour où ils demeurèrent sous clé, là où Valthurn ne se rend jamais. Par la suite, les personnages pourront convaincre Valthurn de fouiller ces antiques bibliothèques pour connaître la vérité sur le fort de Gisombre.

Grand bazar de Bairwin : Dans le scénario d'origine, Bairwin est un grand voyageur qui tient un comptoir. Cependant, dans cette adaptation, Bairwin est arrivé quelques années plus tôt en même temps que Kalarel qu'il a discrètement approvisionné en outils et nourriture pour l'excavation

du fort de Gisombre. Il a aussi commencé à recruter de nouvelles âmes à sa cause.

Les personnages importants

Cette section contient les renseignements nécessaires pour mettre en scène quelques-uns des PNJ de l'aventure d'origine.

Ninanan : Bien que ce soit Bairwin qui dirige le culte à Havrefroid et qui ravitaille Kalarel, c'est Ninanan qui surveille la bonne marche des opérations. Elle a une cabane à l'extérieur de la ville, mais elle passe ses soirées à l'Auberge de Wrafton, à écouter les conversations pour s'assurer que personne ne suspecte une quelconque activité dans le fort. Elle est également le contact du goblin Dendefar, lequel maintient la discipline chez les kobolds. Ninanan est discrète et parle rarement, mais si un PJ tente de converser, elle pose des questions sans rien révéler d'elle-même. Lorsqu'un PJ répond à une de ses questions, elle lâche un « Ah ? » ou un « Je vois. » indifférent. Ninanan peut poser les questions suivantes :

« D'où venez-vous ? »

« Qu'est-ce qui vous amène à Havrefroid ? »

« Combien de temps restez-vous ? »

« Est-ce que Havrefroid vous plaît ? »

« Qui avez-vous rencontré jusqu'à présent ? »

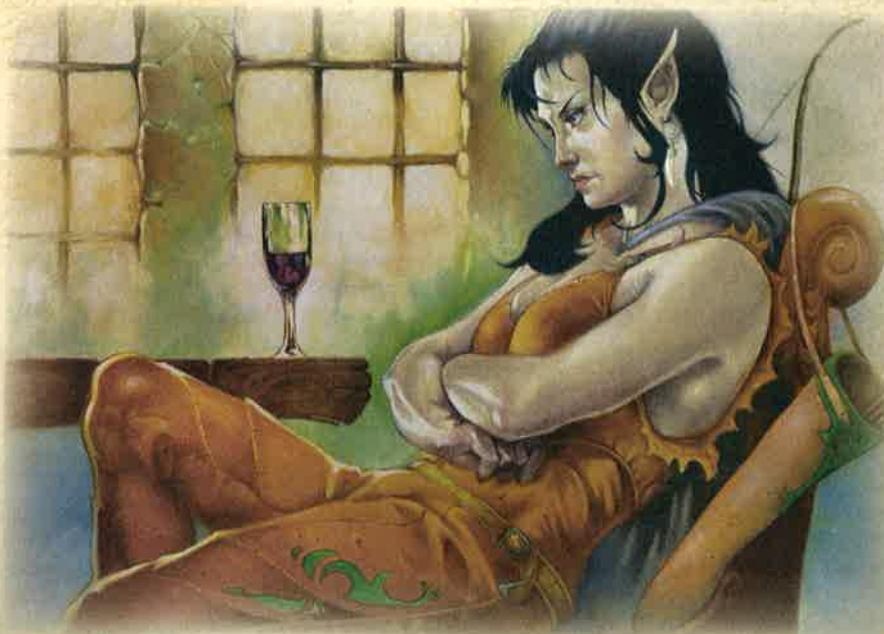
Si les PJ révèlent la raison de leur présence à Havrefroid, Ninanan montre un intérêt désinvolte. Elle rapporte ensuite à Kalarel tout ce que les PJ ont dit.

Si les PJ tentent d'interroger Ninanan, elle répond évasivement et prétend n'être qu'une simple chasseuse. Les PJ peuvent faire des tests d'Intuition (DD 14) pour comprendre qu'elle dissimule à dessein les renseignements la concernant.

Bairwin Wildarson : Bien qu'étant un disciple de Shar et un ancien habitant de Sembie, Bairwin semble au premier abord n'être qu'un commerçant excentrique. On trouve dans sa boutique, parmi le matériel d'aventure et les provisions, toute une sélection d'objets étranges, chacun possédant sa propre histoire. Bairwin montre un intérêt particulier pour les personnages « louches » – les sorciers, voleurs, ou les races qui ne sont typiquement pas d'alignement bon, tels les drows ou les tieffelins. Toutes les recrues potentielles pour son culte l'intéressent et il parle essentiellement aux membres des classes ou races indiquées.

Thair Cogne-Charbon : Ce nain revêche est d'humeur sombre à cause du succès de la boutique de Bairwin. Il se plaint ouvertement de la réussite fulgurante du grand bazar. Il explique que Bairwin est arrivé en ville quelques années plus tôt avec une charrette pleine de camelote et qu'il a réussi depuis à établir une boutique qui semble proposer toujours plus de marchandises et d'objets de valeur, malgré le faible nombre de clients. Les personnages qui interrogent Thair plus avant apprennent que Bairwin était au début un de ses clients réguliers. Bairwin lui achetait souvent de la ferronnerie : des pelles, des pioches et des roues de charrue. Thair suppose que Bairwin a réussi d'une manière ou d'une autre à vendre ces marchandises à prix d'or à d'autres habitants de la région – peut-être les nains des collines proches. Quoi qu'il en soit, la prospérité du magasin de Bairwin rend le forgeron nain amer.

Sœur Linora : Cette humaine entre deux âges s'occupe du temple de la ville. C'est une femme calme et humble, à la voix douce – sauf quand le sujet de la discussion est Shar. Elle exprime ouvertement la frustration que lui cause l'aveuglement de la ville (et en particulier celle du seigneur, Pdraig) devant la menace. Comme son acolyte Gevarn, elle supplie les PJ de trouver le culte et de fournir des preuves de son existence au seigneur et aux citoyens de la ville.



Questions/réponses

Q : Que savez-vous à propos d'un culte de Shar ?

À ce moment de l'aventure, la plupart des gens rejettent cette idée, la qualifiant de ridicule. Les personnages peuvent faire un test de Connaissance de la rue (DD 15) pour apprendre une ou plusieurs des informations suivantes relatives au culte :

La ville n'a ni cavernes souterraines, ni lieu secret dont les citoyens seraient au courant.

- Il n'y a aucune personne suspecte ou récemment arrivée en ville. La dernière personne à s'être installée en ville est Bairwin, et il est arrivé il y a plusieurs années.

- Les portes sont fermées la nuit, et les seules personnes qui les franchissent rentrent chez elles hors de la ville. Les fermiers, comme Eilian l'Ancien, et les trappeurs, comme Ninaran, partent peu après la tombée de la nuit.

- La plupart des gens sont plus préoccupés par les kobolds, qui attaquent les voyageurs et les villageois, que par un culte subversif.

- S'il y avait réellement un tel culte, la plupart des gens pensent qu'il serait basé hors de la ville – au site funéraire, loin au sud-ouest de la ville, ou dans le fort en ruine au nord-est. Toutefois, les habitants pensent que c'est très peu probable.

Q : Que savez-vous sur Shar ?

À LIRE AUX JOUEURS :

Sœur Linora ou Gevarn :

« Elle est la Maîtresse de la Nuit, un des dieux supérieurs, et il n'y a que maléfice dans son cœur. À partir du chaos primordial, elle et sa sœur, Séluné, ont créé le monde. Toutefois, contrairement à sa sœur bienveillante, Shar aspire à voir le monde sombrer dans l'obscurité et le mal. »

À LIRE AUX JOUEURS :

Bairwin ou Ninaran :

« Pourquoi parlez-vous de la Maîtresse de la Nuit ? Elle n'a rien à voir avec nous. »

À LIRE AUX JOUEURS :

N'importe qui d'autre :

« Shar ? Eh bien, évidemment je sais qui elle est, mais qu'est-ce qu'elle a à voir avec moi ? C'est une déesse maléfique, et Chauntéa veille sur nous ici à Havrefroid. C'est tout ce que j'ai besoin de savoir. »

Se renseigner sur la région

Accordez aux personnages des tests d'Histoire pour les informations sur les Pics du Tonnerre et des tests de Religion pour les connaissances relatives à Shar.

Pics du tonnerre

DD 15 : Les Pics du Tonnerre s'élèvent à la frontière entre Cormyr et les Vaux. Non loin se trouve la Sembie, au sud-est. Depuis l'expansion de la Sembie, les Pics du Tonnerre et la route qui les traverse sont truffés de dangers.

DD 20 : Une dracoliche connue sous le nom de L'Ombre Siffiante écume les montagnes. Bien qu'elle soit assoupie depuis quelques années, la dracoliche s'éveille parfois, le temps de ravager une caravane particulièrement opulente qui traverse la Passe du tonnerre sur la Voie de l'Est.

DD 25 : À sa création, Cormyr absorba les nations d'Esparin et d'Orva et bâtit une série de forteresses dans les Pics du Tonnerre afin de protéger sa frontière orientale. Pour des raisons qui se sont perdues dans les brumes des temps, ces fortins furent défaits et le Cormyr retira sa puissance militaire de la région pour protéger les basses-terres.

Shar, Maîtresse de la nuit

DD 15 : Shar est une déesse majeure qui, avec sa sœur Séluné, a créé Abeir-Toril. Elle aspire à un monde désolé habité uniquement par le mal et le désespoir.

DD 20 : Après la Magepeste, Shar découvrit qu'elle avait le pouvoir de remodeler le plan d'Ombre, qu'elle transforma afin de créer Gisombre. Ce plan est un reflet maléfique de Toril où rôdent morts-vivants et ombres à forme humaine.

DD 25 : Shar exerce une grande influence sur Nétheril et la Sembie, où elle est ouvertement adorée par les habitants. Bien qu'elle ait peu d'agents à l'œuvre en dehors de ces nations, il existe de petites cellules qui représentent ses intérêts. Les Moines de la Lune Noire sont parmi les plus dévoués et les plus redoutables de ses adorateurs.

IMPLIQUER LES PJ

Une fois que les PJ sont installés à Havrefroid, vous disposez de plusieurs options pour les impliquer dans l'aventure. En fonction de ce qui motive les personnages, il peut arriver plusieurs choses. La section qui suit traite des méthodes pour gérer ces situations et les adapter au monde des Royaumes Oubliés.

L'embuscade kobold

Lorsque les PJ quittent Havrefroid après leur arrivée, ils sont pris à partie par un groupe de kobolds (voir la rencontre « L'embuscade kobold » de l'aventure). Normalement, les PJ reçoivent lors de cette rencontre une petite figurine de dragon portant un symbole d'Orcus sous sa base. Pour cette adaptation de l'aventure, ce symbole est remplacé par celui de Shar : un disque noir finement cerclé de violet. Il est possible que les personnages réalisent alors que les kobolds sont impliqués dans les activités du culte.

Site funéraire

Dans l'aventure d'origine, le site funéraire était indirectement lié aux manigances de Kalarel. Toutefois, dans cette adaptation le site funéraire fournit des preuves quant au véritable rôle du fort de Gisombre (cf. *Fort de Gisombre*, p. 34).

Un dragon est enterré à cet endroit, mais la créature n'est pas adulte ; un personnage peut s'en assurer grâce à un test de Nature (DD 15). Un personnage qui réussit ce test détermine également qu'il s'agit des ossements d'un dragon d'ombre et

que le site est vieux de plus de 1 000 ans.

Le site funéraire est un simulacre, une ruse mise en œuvre par des chevaliers cormyriens d'antan pour faire croire que Shadraxil était mort et pas simplement emprisonné dans le Faille d'ombre. Le stratagème a fonctionné jusqu'à ce que Kalarel le perce à jour. Le gnome, Agrid, est l'un des sbires de Kalarel et il possède des informations que les PJ peuvent utiliser pour révéler l'activité du culte à Havrefroid. Contrairement à beaucoup des autres serviteurs de Kalarel, Agrid n'est pas dévoué à la cause de Shar ni de Kalarel. Kalarel l'a recruté pour capturer Douven et prendre le contrôle des fouilles. Lorsqu'il voit sa mort approcher, Agrid révèle toutes les informations en sa possession. Lorsqu'il est en péril ou qu'il ne lui reste qu'un seul allié, le gnome se rend et offre des renseignements aux personnages en échange de sa vie. Si les PJ acceptent, le gnome déclare :

À LIRE AUX JOUEURS :

« C'est Kalarel le cerveau ! Il voulait le miroir dans la caisse là-bas pour accomplir un quelconque rituel au fort dans les montagnes. Je ne sais pas pourquoi. Mon contact en ville était un commerçant du nom de Bairwin ; c'est lui qui m'a payé et qui m'a dit où trouver ce vieux fou de Douven. »

Une fois que le gnome a révélé ses informations, il tente d'amadouer les PJ pour qu'ils le laissent partir, arguant qu'il n'a pas tué Douven, et que les PJ seraient cruels de le tuer. Si ces derniers décident néanmoins de ramener Agrid en ville pour prouver l'activité du culte, le gnome tente de s'évader à la moindre opportunité. Si Douven est libéré, il offre un renseignement important aux PJ :

À LIRE AUX JOUEURS :

« Quand je me suis lancé dans l'excavation, je croyais que c'était l'endroit où était enterré le grand dracosire, Shadraxil. C'était un terrible dragon d'ombre tué par une troupe de soldats cormyriens menés par le chevalier, sire Keegan. Pourtant, le squelette du dragon enterré ici est bien trop petit pour être celui de Shadraxil. Je me demande ce qu'il a bien pu advenir de la bête maléfique. »

Dans le repaire des kobolds

Ces rencontres demeurent presque identiques aux rencontres originales. L'un des changements est que Dendefar, lorsqu'il meurt, s'écrie « *Maîtresse de la Nuit, montre-moi la voie* ».

D'autre part, le billet de Kalarel pour Dendefar est identique à l'exception de la dernière ligne, qui dit plutôt : « *Alors, les gens de Havrefroid serviront Shar ou bien combleront l'estomac de Shadraxil.* »

Les personnages découvrant ce billet se demanderont peut-être qui ou ce qu'est Shadraxil. Les personnages réussissant un test d'Histoire (DD 20) reconnaissent le nom comme étant celui d'un grand dracosire censé avoir été tué par les Cormyriens au troisième siècle (CV).

RÉVÉLATIONS

Si les PJ découvrent que Bairwin dirige le culte à Havrefroid, il est probable qu'ils l'affrontent directement ou qu'ils se tournent vers Pdraig. Si les PJ vont à la boutique de Bairwin, celui-ci les accueille chaleureusement. Lorsque les PJ commencent à poser des questions embarrassantes, montrant qu'ils ont connaissance de son implication, Bairwin fuit en fonçant dans l'arrière-boutique, où un passage secret mène à une pièce souterraine. Les personnages qui le suivent déclenchent la rencontre de la page suivante.

Si les personnages se tournent vers Pdraig, celui-ci réclame des preuves. À moins que les personnages ne parviennent à lui amener le gnome, il déclare qu'il n'agira pas à l'encontre d'un habitant de la ville sans de bonnes raisons. Si les PJ lui remettent Agrid, qui se lamente de ce traitement mais révèle l'implication de Bairwin, Pdraig demande alors aux PJ leur aide pour appréhender Bairwin (voir page suivante).

LE CULTE DE SHAR

Rencontre de niveau 3 (700 px)

Déploiement

Que les personnages affrontent Bairwin directement ou qu'ils tentent de l'appréhender pour le compte de Padraig, le commerçant fuit dans l'arrière-boutique au premier signe de danger. Les personnages qui le suivent y découvrent une porte secrète entrebaillée. La porte s'ouvre sur un étroit escalier en colimaçon qui s'enfonce dans les ténèbres. Bairwin laisse à dessein la porte entrebaillée, dans l'espoir d'entraîner les personnages à sa suite. Il pourra ainsi les affronter avec ses alliés. Deux faucheurs aveugles se tiennent aux aguets près de l'entrée du temple souterrain. Deux dévots se tiennent près de l'autel, Bairwin derrière eux, à l'affût.

Cette rencontre comprend les créatures suivantes :

- ♦ 2 serviteurs sombres (S)
- ♦ 2 faucheurs aveugles (F)
- ♦ Bairwin, chef de culte (B)

Lorsque les personnages entrent dans la zone, lisez le texte suivant :

À LIRE AUX JOUEURS :

Un voile tenu de lumière violette teinte la pièce. Le long des murs, des bougies brûlent d'une flamme violette, tremblotante. Trois rangées de bancs font face à un autel. Un long tapis sur lequel se répète un symbole – un disque noir finement cerclé de violet – mène devant l'autel. Plusieurs silhouettes enveloppées de noir se tiennent autour de la pièce, prêtes à agir.

Tactique

Les occupants de cette pièce tentent d'engager les PJ près de l'entrée, là où commence le tapis. Les faucheurs aveugles en particulier essayent de bloquer le couloir principal, forçant les PJ qui veulent atteindre Bairwin à traverser les bancs.

Les serviteurs sombres se déplacent parmi les bancs lorsque c'est

nécessaire, attaquant les PJ de flanc puis utilisant leur *Décalage d'ombre* et une action de mouvement pour se mettre hors de portée.

Bairwin reste à l'arrière. Il aveugle les PJ avec *Voile de la nuit* afin que les faucheurs aveugles bénéficient d'un avantage de combat et puissent tenter de maintenir les PJ en place avec *Lame du faucheur*. Bairwin et ses suivants sont fanatiquement dévoués à Shar et au plan de Kalarel, et ils n'hésitent pas à combattre jusqu'à la mort.

Caractéristiques de la zone

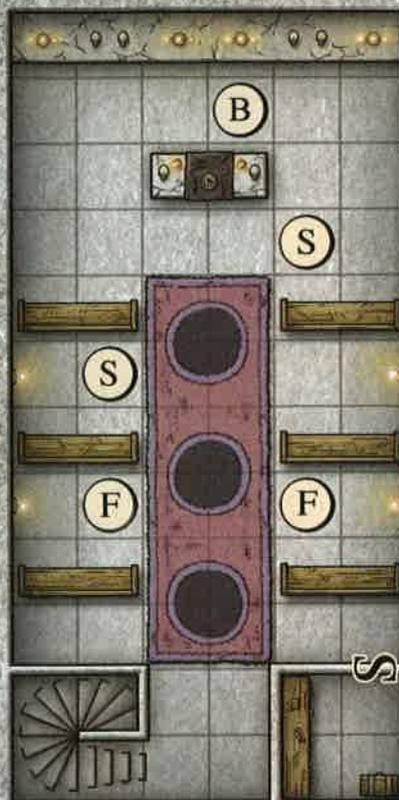
L'éclairage : Faiblement éclairée. Des bougies brûlent d'une flamme violette partout dans la pièce. Bien que Bairwin et ses suivants soient humains, la bénédiction de Shar leur confère la vision nocturne. À moins que les PJ n'apportent de la lumière, les ennemis dans cette pièce ont un camouflage contre les personnages n'ayant pas la vision nocturne.

Tapis : Ce tapis est décoré du symbole de Shar, et c'est un objet sacré du temple. Il confère aux disciples de Shar (Bairwin et ses troupes) un bonus de +1 à toutes leurs défenses. Un personnage peut faire un test d'Arcanes (DD 15) pour remarquer que les ennemis sur le tapis tirent avantage de cet objet. Si le tapis est retiré du temple, il perd ses propriétés magiques.

Bancs : Ces bancs sont faits de bois sombre. Ils constituent un terrain difficile. D'autre part, un personnage peut remarquer, avec un test d'Intelligence (DD 15), que les bancs qui occupent la pièce permettent d'accueillir un groupe bien plus important que celui formé par les créatures présentes. Bien que cette aventure ne fasse appel à aucun autre membre du culte, vous êtes libres d'en rajouter – des membres du culte pourraient peut-être chercher à se venger des PJ en les attaquant quand ils dorment dans l'auberge de Wrafton.

Porte secrète : Le coin sud-est de la

Une case = 1,5 m



2 SERVITEURS SOMBRES (S)

Franc-tireur de niveau 2

Humanoïde naturel de taille moyenne 125 px chaque

Init +6 ; Sens Perception +1, vision nocturne

PV 38 ; Péril 19

CA 16; Vigueur 14, Réflexes 15, Volonté 12; Vitesse 6

⊕ **Épée courte** (action simple ; à volonté)

◆ **Arme**

+7 contre CA ; 1d6 + 1 dégâts

⊖ **Colère de l'ombre** (action simple ; recharge ☞ ☞)

◆ **Nécrotique, Arme**

+5 contre Vigueur ; 1d6 + 1 dégâts et 5 dégâts nécrotiques continus.

⊖ **Décalage d'ombre** (action mineure ; à volonté)

Le serviteur sombre se décale d'une case au prix d'une action mineure.

Avantage de combat

Le serviteur sombre inflige 1d6 de dégâts supplémentaires au corps à corps à une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement Mauvais **Langues** Commun

Compétences Discrétion +9

For 12 (+2) **Dex** 16 (+4) **Sag** 10 (+1)

Con 14 (+3) **Int** 12 (+2) **Cha** 09 (+0)

Équipement Robe noire, épée courte

Description Vêtus de robes plus noires que la nuit, ces hommes à la peau jaunâtre ont les yeux enfoncés et d'un noir absolu, à l'exception d'un mince contour violet.

2 FAUCHEURS AVEUGLES (F)

Soldat de niveau 3

Humanoïde d'ombre de taille moyenne 150 px chaque

Init +4 ; Sens Perception +1, vision aveugle 5

Pv 47 ; Péril 23

CA 19; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 13;

Résistance nécrotique 5

Vitesse 6

⊕ **Faux d'ombre** (action simple ; à volonté)

◆ **Nécrotique, Arme**

+10 contre CA ; 2d4 + 4 dégâts nécrotiques

⊖ **Lame du faucheur** (action simple ; à volonté)

+8 contre Vigueur ; 1d8 + 3 dégâts et la cible est immobilisée (sauvegarde annule)

Traque de l'ombre (réaction immédiate ; quand un adversaire se décale ; à volonté)

Le faucheur aveugle se décale d'une case.

Alignement Mauvais **Langues** Commun

Compétences Discrétion +7

For 14 (+3) **Dex** 13 (+2) **Sag** 11 (+1)

Con 15 (+3) **Int** 10 (+1) **Cha** 12 (+2)

Équipement Robes noires, faux

Description Ces silhouettes fantomatiques sont drapées dans de grandes robes amples.

BAIRWIN, CHEF DE CULTE (B)

Contrôleur de niveau 3

Humanoïde humain de taille moyenne 150 px

Init +2 ; Sens Perception +3, vision nocturne

Pv 47 ; Péril 23

CA 16; Vigueur 14, Réflexes 14, Volonté 17;

Vitesse 6

⊕ **bâton** (action simple ; à volonté) ◆ **Arme**

+9 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts

⚡ **Voile de la nuit** (action simple ; à volonté)

Portée 10/20 ; +7 contre Vigueur ; 1d8 + 3

dégâts nécrotiques et la cible est aveuglée (sauvegarde annule)

⚡ **Déchaînement de ténèbres**

(action simple ; rencontre)

Proximité explosion 2 ; +7 contre Vigueur ; 1d4

+ 3 dégâts nécrotiques, la cible est poussée de

2 cases et est aveuglée jusqu'à la fin du tour de

jeu suivant de Bairwin.

Alignement Mauvais **Langues** Commun

Compétences Nature +8, Religion +7

For 13 (+2) **Dex** 12 (+2) **Sag** 14 (+3)

Con 15 (+3) **Int** 12 (+2) **Cha** 18 (+5)

Équipement Armure de cuir, bâton

Description Cet homme entre deux âges porte des lunettes et de somptueux habits noirs et violets. Son excentricité dissimule bien sa qualité de chef de culte.

pièce est fait de briques et de mortier, comme le reste du temple. Toutefois, un personnage réussissant un test de Perception (DD 15) peut remarquer une jointure le long du mur.

Pièce secrète : Cette pièce renferme les étagères le long du mur ouest et un petit coffre posé dans la partie sud de la pièce (voir Trésor ci-dessous).

Les étagères contiennent une douzaine de livres de dévotion à Shar identiques. Parmi les autres volumes, beaucoup sont plus ordinaires, comme les manuels d'histoire détaillant les exploits de la ténébreuse déesse.

Plusieurs livres décrivent des rituels de libération, bien qu'il ne s'agisse pas de véritables livres de rituel. Quelques tomes relatent l'histoire des Pics du Tonnerre, et les PJ qui prennent le temps de compulsurer les livres peuvent (avec un test de Perception (DD 15)) remarquer un écrit rapportant l'hypothèse selon laquelle la mort du grand dragon d'ombre, Shadraxil, était en fait une ruse destinée à décourager ceux qui pourraient chercher à libérer la bête.

Ces livres font partie de la bibliothèque de Kalarel. Ce dernier les a déjà étudiés en détail et les

a confiés à la garde de Bairwin maintenant que le rituel est sur le point d'être achevé.

L'étagère contient par ailleurs un livre de rituel, qu'un personnage peut identifier en réussissant le test mentionné plus haut. Ce livre de rituel contient *Compréhension des langues*.

En outre, au sommet des étagères se trouve une correspondance entre Kalarel et Bairwin. Elle est écrite ainsi :

À LIRE AUX JOUEURS :

« Votre dernière livraison devrait suffire à approvisionner le fort jusqu'à la fin du rituel, ce qui est maintenant l'affaire de quelques jours. Je vous ferai parvenir un message si nous avons besoin d'autre chose. Soyez assuré que vos efforts pour la gloire de Shar seront récompensés lorsque Shadraxil aura été libéré de sa prison. — Kalarel.

Trésor : Le coffre contient exactement 200 pa et 100 po.

Connaissance du culte de Shar

Un personnage qui réussit un test de Religion peut identifier certains traits des créatures de cette rencontre ; il dispose des informations suivantes :

DD 15 : Le culte de Shar est principalement établi en Nétheril et en Sembie, mais on trouve de petites congrégations de ses disciples partout sur Faerûn. Ces cellules sont en général indépendantes et agissent en fonction de ce qu'elles interprètent comme étant la volonté de Shar.

DD 20 : Les serviteurs de Shar commencent à se transformer physiquement à mesure que leur foi permet à l'influence pernicieuse de la déesse de contaminer leur âme. Avec le temps, les yeux des adeptes humanoïdes deviennent capables de percer les ténèbres, et ils acquièrent également le pouvoir de déchaîner des énergies nécrotiques sur leurs adversaires.

DD 25 : Les plus dévoués des disciples de Shar subissent une transformation qui distord leur corps, ne laissant d'eux qu'un écho émacié de leur ancienne forme. Ces gens deviennent des créatures d'ombre, moins puissantes que des reflets mais néanmoins redoutables.

LE FORT DE GISOMBRE

Une fois que les personnages ont épuisé leurs options en ville et ont réalisé le danger que représentent Kalarel et ses sbires, il est probable qu'ils se mettent en route pour le fort. Toutefois, les personnages peuvent auparavant apprendre quelques éléments supplémentaires grâce aux efforts de Valthrun, un PNJ.

La véritable histoire

Lorsque Valthrun apprend que le culte se livre à des activités suspectes dans le fort de Gisombre et autour de Havrefroid, il s'alarme et prévient les personnages qu'il doit consulter les textes historiques enfermés dans le premier et le deuxième étage de la tour. Si les PJ lui accordent quelques heures pour compulsier ces livres, il peut leur révéler le secret du fort de Gisombre – un secret gardé depuis des siècles. Le texte suivant, que Valthrun communique aux PJ, remplace les renseignements de Valthrun de la section « Questions/réponses » de l'aventure d'origine :

À LIRE AUX JOUEURS :

« Le fort de Gisombre, comme l'appellent maintenant les gens, n'a pas toujours été connu sous ce nom. Il semble que cette dénomination est née seulement au siècle dernier de la peur que suscite le plan par lequel passent les morts. Il n'y a pas si longtemps de cela, encore que cela remonte plus loin que la mémoire de la plupart des gens, le fort était connu sous le nom de Fort de Keegan.

« Les légendes racontent comment le seigneur du Fort de Keegan, sire Jerold Keegan, a été pris de folie furieuse et a massacré sa famille et ses amis, faisant du fort un lieu à jamais maudit. Toutefois, la véritable histoire est bien plus tragique.

« Sire Keegan était un chasseur de dragons renommé. C'est pourquoi, lorsque le grand dracosire, Shadraxil, un dragon d'ombre de particulièrement mauvaise composition, commença à harceler Cormyr, la tâche échet à Keegan de trouver un moyen de vaincre la bête.

« Le chevalier attira le dragon au fort, où il parvint, par l'épée et la sorcellerie, à occuper la créature suffisamment longtemps pour accomplir un rituel permettant de l'emprisonner dans un lieu d'ombres. L'histoire en serait restée là, n'eût été la puissance de Shadraxil.

« Rendu fou de rage par sa défaite, le dracosire déversa toute sa malice dans sa vengeance contre le chevalier qui l'avait piégé. Tel était la puissance du dragon que même par-delà le Faille d'ombre, il parvint à abuser Keegan et à lui faire croire que sa famille et ses amis conspiraient contre lui. L'esprit du chevalier finit par se briser.

« L'auteur des traités historiques suppose que Keegan a été victime d'hallucinations paranoïaques, car il a dévasté le fort, tuant femme et compagnons avant qu'une grave blessure ne le force à fuir dans les cryptes du fort. On ignore ce qu'il est advenu de lui ensuite.

« Les dirigeants de Cormyr, craignant que Shadraxil continue de causer la destruction de ceux qui étaient en poste au fort, ordonnèrent que l'endroit soit détruit et ses secrets enterrés. Ils tuèrent un jeune dragon d'ombre et créèrent une fausse sépulture, tout cela dans un effort pour dissimuler la vérité – que Shadraxil est toujours vivant, juste au-delà du faille, à l'affût de la moindre opportunité de se venger de ceux qui lui ont fait du tort il y a si longtemps.

« Quel que soit ce qui est à l'œuvre dans le fort, cela peut sûrement s'avérer néfaste pour Havrefroid et les pays alentour. S'il vous plaît, faites ce que vous pourrez pour l'empêcher. »

FAIRE JOUER L'ADAPTATION DU FORT DE GISOMBRE

Les changements à apporter pour adapter le Fort de Gisombre aux Royaumes Oubliés sont détaillés dans cette section. Beaucoup de noms du Fort de Gisombre doivent être modifiés pour s'intégrer à univers de jeu.

Le fort

- 1 La salle de garde des gobelins :** Pas de changement.
- 2 Chambre de torture :** Le prisonnier goblin, Splug, peut fournir sur le culte des renseignements que les PJ pourraient avoir manqués.
- 3 Site d'excavation :** Le symbole sacré trouvé dans cette pièce est un symbole de Séluné, pas de Bahamut.
- 4 L'autre du chef :** Un personnage souhaitant forcer Balgron à révéler le mot de passe peut faire un test de Religion (DD 20) pour se souvenir que « Toute vie s'éteint dans l'obscurité » est une prière à Shar.
- 5 Crypte des ombres :** Aucun changement.
- 6 L'armurerie cachée :** Aucun changement.
- 7 La légion des squelettes :** Une fresque couvre le plafond de la section est de cette pièce. Lorsque les personnages pénètrent dans cette section, lisez ce qui suit à la place du texte de l'aventure d'origine :

À LIRE AUX JOUEURS :

Une lumière blanc argenté provenant d'en haut baigne cette vaste portion de la crypte. Sur un dôme est représenté un ciel radieux, une paire d'yeux argent et bleu vifs fixés vers le bas. Les yeux sont entourés de six points lumineux argentés équidistants, avec un point plus gros au-dessus des yeux. Des dalles noires entourent cette image éblouissante. Des autels couverts d'une écriture raffinée se dressent de chaque côté de la pièce. Des bas-reliefs de soldats en harnois, agenouillés en prière, sont visibles derrière chaque autel.

Le texte du *Fort de Gisombre* relatif à ces autels et aux statues de dragon est également modifié. L'écriture sur les autels est en commun, et les deux autels portent l'inscription suivante :

À LIRE AUX JOUEURS :

« À la lumière, la vie prospère s'obstine et résiste face aux ténèbres. Notre Dame d'Argent, donnez-nous la force de nous dresser contre l'obscurité et d'affronter la nuit avec bravoure et vigilance. »

Le compartiment secret dans l'autel sud de la pièce renferme autant de pendentifs en pierre de lune que de membres de l'équipe. Hormis leur apparence, ces pendentifs se comportent de la même manière que les statues de dragon décrites dans l'aventure d'origine.

8 Tombe de sire Keegan :

Les réponses de Keegan aux questions suivantes sont adaptées afin de concorder avec la section « La véritable histoire » ci-dessus.

Q : Qui êtes-vous ?

À LIRE AUX JOUEURS :

« Je suis sire Keegan. J'étais le seigneur de ce fort. C'était mon devoir de garder scellée la Faille d'ombre et d'empêcher Shadraxil de se libérer et d'instaurer un règne de terreur sur Cormyr. »

Q : Que s'est-il passé ici ?

À LIRE AUX JOUEURS :

« La puissance de Shadraxil était telle que le dracosire est parvenu à étendre son influence depuis sa prison d'ombre et à me faire sombrer dans la folie. J'étais possédé ! Dans ma furie, j'ai pourfendu ma femme, puis j'ai traversé le fort, tuant mes compagnons un par un tandis qu'ils restaient stupéfiés. Je suis devenu un monstre meurtrier. »

Q : Pourquoi êtes-vous ici ?
Que s'est-il passé ensuite ?

Ce texte est identique à l'exception du nom du roi, qui devient « roi Tharyann ».

Q : Que pouvons-nous faire pour vous aider ?

Ce texte est identique, mis à part que Sélune remplace Bahamut.

9 Le dédale de cavernes : Aucun changement.

10 Repaire des kruthiks : Aucun changement.

11 La caverne inondée : Aucun changement.

La marche des morts : voir la rencontre des pages suivantes.

12 B 14 Les zones des hobgobelins : À votre discrétion, vous pouvez utiliser les hobgobelins comme sbires de Kalarel, ou bien vous pouvez remplacer certains d'entre eux par des disciples du culte de Shar de la rencontre de la page 67. Si vous choisissez d'inclure quelques disciples, remplacez les soldats hobgobelins par des faucheurs aveugles et remplacez l'archer ou le sorcier de bataille par des serviteurs sombres. Vous devriez répercuter ces ajustements sur le niveau de la rencontre afin d'éviter de créer une rencontre trop facile ou trop difficile pour les PJ.

Le seul autre changement important intervient dans la salle du conseil du chef de guerre, où la carte montrant une attaque sur Havrefroid ne doit pas comporter de morts-vivants.

15 Couloirs du cube : Aucun changement.

16 Pièce aux statues : Aucun changement.

17 L'antre des goules : Aucun changement.

18 Cathédrale d'ombre : C'est un temple mineur dédié à Shar, pas à Orcus. Remplacer toute mention de « Orcus » par « Shar » devrait suffire pour adapter cette rencontre. À votre discrétion, vous pouvez également altérer la description du diacre pour lui donner un symbole de Shar en tatouage.

14 La Faille d'ombre : Toute mention de « Orcus » est modifiée en « Shar ». Lisez le texte suivant à voix haute à la place du texte de la rencontre d'origine :

À LIRE AUX JOUEURS :

Vous descendez en plein cauchemar. Des ruisseaux écarlates jaillissent d'au-dessus et forment une mare de sang au centre de la cavité. Une lumière violette de mauvais augure illumine la pièce. Un portail noir, béant, domine le mur nord. D'immenses serres s'arc-boutent contre le portail, comme si les ténèbres étaient une fine pellicule retenant quelque bête. Une série de runes flamboyantes est inscrite sur le sol devant le portail.

À l'opposé du portail se dresse une statue noire, massive, représentant une femme magnifique vêtue d'une robe. La statue semble aussi sombre qu'un ciel de minuit sans étoiles.

À l'est, des marches mènent à une plateforme où une petite fosse est encadrée par deux petites statues de démons.

À l'ouest, une autre volée de marches s'élève vers un autel fait d'ossements, flanqué de deux larges piliers.

Un humain se tient derrière l'autel. Il est revêtu d'une armure lourde et tient un sceptre surmonté d'un crâne. Ses yeux sont fermés, et un livre est ouvert devant lui. Il récite d'une voix basse, monotone, une prière à Shar, la Maîtresse de la Nuit.

Les joueurs remarqueront peut-être que, sur le poster qui accompagne l'aventure, la grande statue représente un démon et non Shar. Vous pouvez leur montrer l'illustration du début de cet article pour restituer plus précisément cette scène.

Le reste de la rencontre fonctionne de la même manière que dans l'aventure d'origine. La chose dans le portail est en fait Shadraxil, arc-bouté contre la Faille d'ombre. Pour plus d'effet – et pour s'assurer que les joueurs comprennent – vous pouvez décrire, au moment de la mort de Kalarel, un assourdissant rugissement de dragon, éclatant depuis l'autre côté de la faille puis s'évanouissant lentement. Les statues de dragon décrites dans la rencontre finale du *Fort de Gisombre* sont ici les pendentifs en pierre de lune que les personnages ont peut-être récupérés dans l'autel de la rencontre « La légion des squelettes ». À part cela, ces pendentifs ont le même effet.

LA CABANE DE NINARAN

Rencontre de niveau 4 (875 px)

Déploiement

La façon dont cette rencontre est déclenchée dépend de la manière dont les PJ mènent leur interaction avec Ninaran. S'ils ne l'affrontent pas jusqu'à la rencontre intermédiaire « La marche des morts », il est probable que cette rencontre-ci intervienne juste après.

Cette rencontre suppose que Ninaran fuit les PJ et se dirige vers sa cabane pour s'y retrancher. Ninaran s'échappe du cimetière (que ce soit par la fissure dans le mur du grand mausolée, par la porte principale, ou bien par-dessus la barrière) lorsqu'elle est en péril. Elle court alors vers une proche avancée de forêt. Les PJ qui la poursuivent immédiatement parviennent à la suivre, mais sa vitesse de 7 lui permet sans doute de rester hors de portée. Les PJ qui ne sont pas en état de partir immédiatement à sa poursuite peuvent apprendre des habitants de la ville où est située la cabane de Ninaran. Lorsqu'ils s'y rendent, la rencontre est déclenchée. Il est également possible que les PJ commencent à suspecter Ninaran avant la rencontre du cimetière. Si les PJ la débusquent chez elle, les drakes de garde se tiennent à l'affût, prêts au combat, grondant et alertant Ninaran de la présence des personnages. Celle-ci tente d'abord pacifiquement de renvoyer les PJ ; s'ils ne partent pas, la rencontre est déclenchée.

Si les PJ suivent Ninaran discrètement ou s'ils tentent de s'introduire par effraction dans sa cabane, la rencontre est déclenchée lorsque les PJ pénètrent dans la clairière et que les drakes de garde détectent la présence des personnages et attaquent.

Quelle que soit la manière dont cette rencontre est déclenchée, Ninaran devrait commencer avec tous ses points de vie, même si les personnages l'avaient déjà blessée.

Cette rencontre inclut les créatures suivantes :

- ◆ 2 drakes de garde (D)
- ◆ 3 loups d'ombre (L)
- ◆ Ninaran, archer elfe (N)

Lorsque les PJ approchent de la clairière, lisez ceci :

À LIRE AUX JOUEURS :

Des aulnes et des frênes entourent une grande cabane dans une clairière à l'herbe haute. Des broussailles emplissent l'espace entre les arbres, mais à part cela la zone n'est pas encombrée par la végétation. La cabane est faite de longs troncs d'arbres, découpés seulement par quelques fenêtres. Devant la porte de l'habitation se tiennent deux bêtes à la peau écaillée, à peu près de la taille d'un chien. Elles grondent à votre arrivée de manière menaçante.

Les PJ émergent des bois dans les cases au sud des drakes de garde. S'ils tentent d'avancer au-delà de la ligne des arbres à quelque endroit que ce soit, les créatures attaquent.

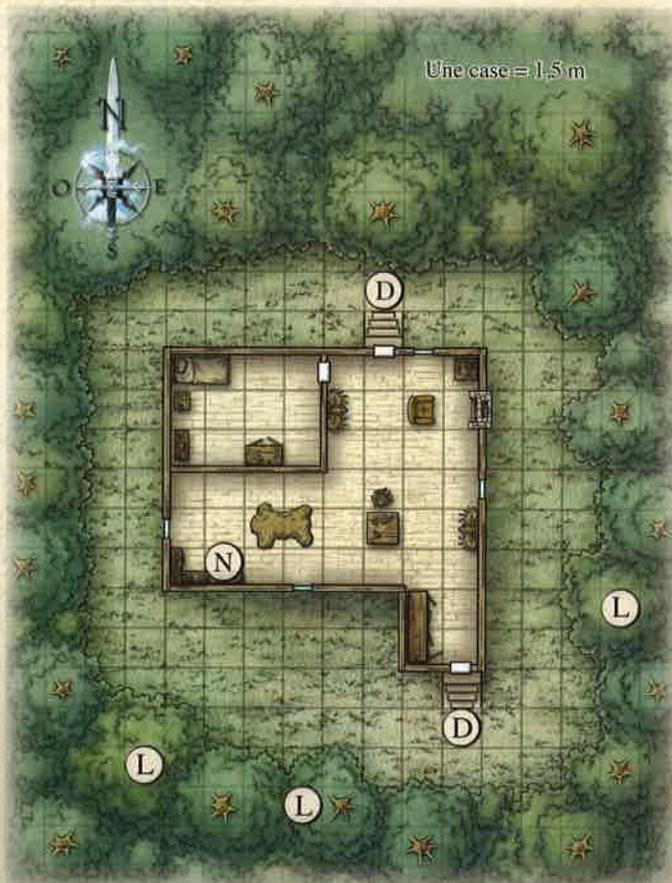
Tests de Perception passive

DD 18 Des créatures, sans doute des chiens, se cachent dans les broussailles le long de la lisière.

DD 24 Une forme sombre se déplace à l'intérieur de la cabane.

Tactique

Lorsque les personnages pénètrent dans la clairière, les drakes de garde s'avancent et attaquent, dans le but de les empêcher d'approcher de la cabane. Les loups s'avancent ensuite pour attaquer les personnages par les flancs. Les loups d'ombre s'efforcent d'obtenir un avantage de combat, ajustant leur position en fonction de celle des drakes. Ils foncent dans la mêlée, tentant de frapper et d'aveugler les personnages avant de se replier soit par un pas de côté et un mouvement vers l'arrière, bénéficiant d'un camouflage grâce à *Ombre à l'affût*, soit en utilisant *Fondu dans la nuit*. Les loups se déplacent hors de portée autant qu'il leur est possible. Depuis la cabane, Ninaran tire sur les personnages, tirant avantage de l'abri offert par les fenêtres. Elle garde les deux portes fermées, ce qui retarde les PJ qui tentent d'entrer et donne à Ninaran le temps de se préparer pour le corps à corps ou pour fuir.



2 DRAKES DE GARDE [D]

Brute de niveau 2

Bête naturelle (reptile) de taille petite 125 px chaque

Init +3 Sens Perception +7

Pv 42 ; Péril 21

CA 15 ; Vigueur 15, Réflexes 13, Volonté 12 ;

Immunités terreur (tant qu'il se situe dans un rayon de 2 cases d'un allié)

Vitesse 6

⊕ **Morsure** (action 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)

Description Ce reptile à quatre pattes paraît costaud et puissamment bâti.

Caractéristiques de la zone

L'éclairage : Lumière du jour (à moins que les PJ ne voyagent de nuit).

La chambre : La chambre de Ninaran contient un petit autel dédié à Shar, une table de nuit, un lit et une garde-robe. Les cases contenant ces meubles comptent comme du terrain difficile. La table de nuit et la garde-robe contiennent seulement des possessions ordinaires.

Bibliothèque : Ninaran possède quantité de livres, dont la plupart sont des traités religieux sur Shar et Gisombre.

Placard : Un petit placard est placé dans le vestibule de la cabane. Il ne gêne pas le mouvement mais une créature peut l'ouvrir avec une action mineure et se déplacer dans cette case, bloquant les lignes de vue et les lignes d'effet si la porte est refermée. Le placard renferme des manteaux de fourrure, des capes et autres tenues d'hiver.

Porte : Ces porte en bois sont fermées. Un personnage peut ouvrir une porte avec un test de Larcin (DD 20) ; il peut sinon l'enfoncer avec un test de Force (DD 16).

Forêt : Une végétation épaisse croît à la lisière de la clairière. Ces zones n'offrent pas d'abri ni de camouflage, mais elles sont considérées comme du terrain difficile.

Tables et chaises : Les tables et les chaises sont du terrain difficile. Une table peut être renversée avec une action de mouvement et ainsi offrir un abri à une créature debout ou un abri supérieur à une créature à terre.

3 LOUPS D'OMBRE [L]

Chasseur de niveau 3

Bête d'ombre de taille moyenne 150 px chaque

Init +5 ; Sens Perception +7, vision nocturne

Pv 38 ; Péril 19

CA 17 ; Vigueur 15, Réflexes 16,

Volonté 14 ;

Vitesse 8

⊕ **Morsure** (action simple ; à volonté)

+8 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts

Avantage de combat

Si le loup d'ombre réussit une attaque de corps à corps sur une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat, il inflige 1d6 de dégâts supplémentaires et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Fondu dans la nuit (interruption immédiate ; quand le loup d'ombre est la cible d'une attaque de corps à corps ; à volonté)

Le loup d'ombre obtient l'avantage de combat contre l'attaquant et effectue une attaque de base de corps à corps contre l'attaquant. Le loup d'ombre se décale ensuite d'une case.

Ombre à l'affût

Si un loup d'ombre termine son déplacement à plus de 3 cases de sa position de départ, ou s'il n'attaque pas pendant ce tour, il acquiert un camouflage.

Alignement Mauvais Langues -

Compétences Discretion +8

For 13 (+2) Dex 14 (+3) Sag 13 (+2)

Con 14 (+3) Int 2 (-3) Cha 10 (+1)

Description Créés par les suivants de Shar à partir d'énergie sombre puisée de Gisombre, ces loups sont entièrement noirs. Lorsqu'ils se déplacent, les ombres semblent s'élever autour d'eux.

Fenêtres : Les fenêtres offrent un abri. Les volets peuvent être ouverts ou refermés devant une fenêtre avec une action mineure. Une créature peut grimper par une fenêtre ouverte avec une action de mouvement, mais cela offre une attaque d'opportunité à un adversaire adjacent à la fenêtre.

Trésor : Si les personnages prennent le temps de fouiller la cabane de Ninaran, ils trouvent peu de choses de valeur. La seule exception est une paire de chandeliers d'argent sur l'autel (valant 50 pa chaque). Si les personnages capturent ou tuent Ninaran, ils découvrent également le trésor décrit dans la rencontre « La marche des morts ». Si les personnages affrontent Ninaran avant que la rencontre du cimetière ait eu lieu, ils découvrent également la lettre de Kalarel (décrite dans la rencontre « La marche des morts ») sur la bibliothèque. Dans ce cas, la rencontre du cimetière n'a pas lieu, et les PJ sauvent involontairement la vie de dix citoyens de Havrefroid.

NINARAN, ARCHER ELFE [N]

Artilleur niveau 4

Humanoïde féérique (elfe) de taille M 175 px

Initiative +7 ; Sens Perception +12, vision nocturne

Vigilance de groupe : Vous conférez un bonus racial de +1 aux tests de Perception de tous vos alliés non elfes situés dans un rayon de 5 cases.

Pv 44 ; péril 22

CA 17 ; Vigueur 14, Réflexes 18, Volonté 15

VD 7 ; voir aussi pas assuré

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ Arme

+8 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

⊕ **Arc long** (simple ; à volonté) ♦ Arme

Distance 20/40 ; +9 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

Mobilité de l'archer

Si Ninaran se déplace d'au moins 4 cases depuis sa position de départ, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque à distance jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Précision elfique (libre ; rencontre)

Ninaran peut relancer un jet d'attaque. Elle doit accepter le résultat du second jet, même s'il est inférieur.

Pas assuré

Ninaran ignore le terrain difficile lorsqu'elle se décale.

Alignement Mauvais Langues Commun, draconique, elfique

Compétences Discretion +12, Nature +12

For 13 (+3) Dex 20 (+7) Sag 16 (+5)

Con 14 (+4) Int 12 (+3) Cha 11 (+2)

Équipement Armure de cuir, épée courte, arc long, carquois de 30 flèches.

Description Les yeux vides de cette elfe au teint pâle et aux cheveux foncés expriment une terrible résolution.

À propos de l'auteur

Greg Bilsand est un éditeur de jeu et un écrivain occasionnel pour *Wizard of the Coast*. Parmi ses œuvres figurent le *Forgotten Realms Player's Guide* et plusieurs articles du *D&D Insider*. Quand il ne travaille pas, il passe la majeure partie de son temps libre à écrire des récits fantastiques dans un des nombreux cafés de Seattle.

De Greg Bilsand
Illustrations de John Stanko
Plans et cartes de Mike Schley

Traduit par Gil Morice
et Yoann Passuello



LA NÉCROPOLE JIYARIN

CTHULHU

NIVEAU : DÉBUTANT

NB PERSONNAGES : 4

DURÉE : 6 H

ENQUÊTE : 70

ACTION : 30

Ce scénario pour Cthulhu adopte une approche pulp. Il louche vers les aventures d'Indiana Jones et de Tintin. Il n'est donc par conséquent pas nécessaire d'être un spécialiste de l'œuvre de Lovecraft et du mythe de Cthulhu pour s'y intéresser. La trame, plutôt classique, ne devrait pas poser de problèmes particuliers à un meneur de jeu ou à des joueurs débutants.

INTRIGUE

Bien avant notre ère, il existait un puissant empire sur les terres qu'occupe aujourd'hui la Mongolie (cf. *Cthulhu*, p. 146). De ce peuple vénérant Hastur il ne reste aujourd'hui que de rares traces, pierres dressées et tombeaux enfouis. La **nécropole jiyarin** était un de ces vestiges, disparus... jusqu'à ce qu'un archéologue excentrique ne la redécouvre.

La carrière du « professeur » **Adelson** était au plus bas lorsqu'il rencontra

Grigory Ossendowitch dans un bouge de Little Russia, à Shanghai. Les deux hommes sympathisèrent et, l'alcool aidant, en furent bientôt rendus aux confidences. Le Russe évoqua sa découverte de gigantesques monolithes gravés, à une centaine de kilomètres au sud d'Oulan-Bator. Sur un pendentif de bronze que l'ancien soldat avait trouvé au pied des stèles, Adelson reconnut le motif en spirale qui ornait l'objet, un signe déjà croisé au fil de ses recherches. Porté par l'enthousiasme, il réussit à convaincre le Russe de le guider sur place et sacrifia toutes ses économies pour financer l'expédition. Les deux hommes se mirent bientôt en route vers la Mongolie.

Ils revinrent à Shanghai trois mois plus tard, à la fin de l'année 1931. Adelson ramena de cette fouille des photos et quelques reliques. Il communiqua aussitôt par courrier un compte-rendu de ses fouilles à plusieurs universités dans le monde en sollicitant leur aide pour une nouvelle expédition. Il voulait mettre à jour un tumulus, baptisé par ses soins « la nécropole jiyarin », découvert près des stèles. En mongol, « jiyarin » désigne les chamans, et Adelson était convaincu

que la nécropole jouait un rôle dans leurs rituels.

Adelson eut beaucoup de peine à trouver de l'argent pour ce second voyage. En outre, ses découvertes attirèrent sur lui l'attention d'un membre de la **Société du Dragon noir** (cf. *Cthulhu*, p. 131), un officier de la marine japonaise appelé **Mitsuhirato**. L'homme contacta le professeur et son guide, et les prenant pour des occultistes, leur tint un discours inquiétant sur les pouvoirs que pouvait receler la nécropole. Devant le refus d'Adelson de collaborer, le Japonais en vint à les menacer. Affolés, les deux hommes décidèrent de se faire discrets. L'archéologue emménagea chez sa maîtresse, une chanteuse de cabaret chinoise du nom de **Zhou Xuan**. L'expédition et ses découvertes avaient endommagé un peu plus sa santé mentale déjà défaillante. Victime de cauchemars, il commença à s'adonner à l'opium de manière excessive.

De plus en plus perturbé, il se mit à s'intéresser au Liao et finit dans une fumerie installée dans une **jonque**. Ossendowitch, lui, se planqua dans le quartier russe de Shanghai, dans l'arrière-boutique d'un boucher de

ses amis. L'un comme l'autre se mirent à prier pour que le monde entier les oublie...

SYNOPSIS

Fin janvier 1932, les personnages sont à Shangai sur la piste de l'expédition Adelson. Après une petite enquête, ils retrouvent le professeur juste au moment où des hommes de main de la Société du Dragon noir tentent de le kidnapper. C'est à ce moment précis que des bombes tombent sur la ville : le 28 janvier 1932, le Japon bombarde Shangai...

Dans la seconde partie, les personnages doivent organiser une expédition en plein cœur de la Mongolie pour retrouver la nécropole, guidés soit par Adelson s'ils ont réussi à faire échouer son enlèvement, soit par Ossendowitch. Ils finissent par parvenir jusqu'aux stèles gravées, précédés de peu par l'expédition japonaise qui tente d'excaver l'entrée du tumulus. Bientôt, la nuit tombe, et avec elle se déchaîne l'horreur...

IMPLICATION

Il y a plusieurs moyens pour intégrer les PJ dans cette histoire. Vous trouverez sur notre site internet le descriptif de quatre personnages pré-tirés conçus pour cette histoire (www.dragonrouge.info).

Un ou plusieurs personnages occupent la fonction d'Archéologue, d'Antiquaire, d'Écrivain, de Dilettante ou de Professeur, ils ont entendu parler des découvertes de l'expédition Adelson et ont envie d'en savoir plus. Il est même possible de faire de certains d'entre eux d'anciens compagnons d'université ou des correspondants du professeur, artifice classique mais toujours efficace. Des personnages suivant une carrière de Militaire ou de Policier sont à Shangai en raison des troubles qui agitent la région et sont lancés sur la piste d'Adelson par leur hiérarchie. Dans tous les cas, le seul indice dont les joueurs disposent est le nom de l'archéologue et son travail de professeur à l'université française de Shangai. L'enquête commence donc en ces lieux.



ACTE I : SHANGAI

L'université L'Aurore

À LIRE AUX JOUEURS :

L'université L'Aurore est un bâtiment moderne construit en pierres de taille qui ne dépareillerait pas dans les rues de Paris. Vous êtes accueillis par un père jésuite dont l'ordre assure la gestion de l'établissement. Dans les couloirs et le cloître ombragé de la faculté se pressent des étudiants de toutes nationalités : des occidentaux – Français et Russes pour la plupart – mais aussi de nombreux Chinois pour qui l'éducation prodiguée dans ce prestigieux établissement assure un avenir dans l'administration de leur jeune république.

• **Bureaucratie ou Niveau de vie :** le Père François, qui accueille les PJ, leur indique qu'Adelson occupait un poste de professeur d'histoire et de littérature anglo-saxonne et que ses recherches n'avaient rien à voir avec l'université. Le professeur est revenu de ses fouilles il y a un peu plus d'un mois, mais a disparu sans avertissement depuis près d'une semaine. Ces derniers temps, il semblait agité et nerveux. Le père peut les conduire au bureau de ce dernier, ainsi qu'au logement de fonction attenant.



Des yeux dans le dos

À la fin de chaque scène, les PJ ont droit à un test de Sixième sens (Difficulté 6). Ceux qui le réussissent repèrent une traction avant noire garée à proximité. Au volant, un asiatique semble les épier. Si les personnages se rapprochent, la voiture démarrera en trombe. Anthropologie permettra juste de reconnaître que le chauffeur est japonais. Il s'agit bien entendu de Mitsuhiro. À moins d'un plan parfait ou d'un test de Filature (Difficulté 6), impossible de coincer l'agent du Dragon noir. Dans le cas contraire, l'homme inventera un mensonge et cherchera à se défilier ; il n'utilisera la force qu'en dernier recours.

Le bureau d'Adelson

À LIRE AUX JOUEURS :

Le bureau d'Adelson à l'université est une petite pièce mal éclairée située sous les combles. Une étagère sur laquelle s'empilent livres et dossiers et une table encombrée de notes et d'accessoires de bureau prennent toute la place disponible. Une grande photographie est encadrée sur un mur.

➤ **La photographie (indice majeur) :** Adelson pose fièrement à côté d'une stèle gigantesque, gisant à terre (voir la description de la nécropole jiyarin). En arrière-plan, un homme en tenue militaire fume une pipe, un fusil sur l'épaule. Un personnage suivant une carrière de Militaire ou ayant une compétence en Histoire reconnaîtra une veste de l'armée russe d'avant la Révolution d'octobre. Connaissance de la nature permet de reconnaître le paysage de steppes environnant



comme typique de la partie méridionale de la Mongolie.

➤ **Bibliothèque :** Parmi les notes éparées, les joueurs retrouvent plusieurs lettres d'universités américaines ou européennes signalant leur refus de financer une expédition. Seule l'université Miskatonic d'Arkham laisse entendre son intérêt d'organiser un colloque sur les découvertes du professeur.

L'appartement d'Adelson

À LIRE AUX JOUEURS :

L'appartement de fonction est on ne peut plus spartiate : une chambre-salon envahie par les livres, une minuscule cuisine qui semble n'avoir jamais servi et une salle de bain à peine plus grande qu'un placard.

➤ **Recueil d'indices (indice majeur) :**

Dans la pharmacie de la salle de bains, les joueurs trouvent une petite boîte contenant les résidus d'une poudre blanche. Pharmacie ou Chimie leur permettent d'identifier une forme inhabituelle d'opiacée. Occultisme ou Connaissance de la rue leur apprennent l'existence du Liao (cf. *Cthulhu* p. 96). Une Dépense de 1 Point permet aux PJ de se souvenir de l'adresse d'un endroit où l'on peut se procurer du Lotus noir sur la rive ouest du fleuve (voir « La fumerie d'opium »).

➤ **Bibliothèque (indice majeur) :**

Au milieu de nombreux ouvrages traitant des civilisations antiques, on trouve un recueil de poèmes amoureux. Une lettre manuscrite fait office de marque-page. Il s'agit d'une correspondance très intime dans lequel se mêlent anglais et mandarin. Elle est signée d'une dénommée Zhou Xuan. Connaissance de la rue apprend que cette dernière est une chanteuse de cabaret qui connaît un début de popularité, ainsi que le nom du lieu où elle se produit, *Le Chien-ivre*, dans le quartier chinois.

Le cabaret Le Chien-ivre

À LIRE AUX JOUEURS :

Vous voilà au cœur du quartier chinois, dans la vieille ville qui est l'âme de Shanghai. Les ruelles se font étroites et il devient vite impossible de poursuivre son chemin en voiture. Vous arrivez peu après devant la porte du Chien-ivre. Des lampions rouges éclairent la façade et vous entendez les échos étouffés d'un air de jazz. À l'intérieur, des dizaines de clients, chinois et occidentaux, ont pris d'assaut les quelques tables et jouent, boivent, discutent dans le brouhaha. Une petite scène est installée dans un coin de la salle sur laquelle se produit une jolie Chinoise qui attire tous les regards, accompagnée par un orchestre où se mélangent instruments modernes et traditionnels.

Les PJ peuvent faire venir la jeune femme à leur table après son tour de chant. La Chinoise est charmante mais son sourire sonne faux. Elle répond avec politesse aux questions des personnages mais semble ailleurs, perdue dans ses pensées.

➤ **Intimidation ou Réconfort (indice majeur) :** Zhou Xuan ne leur cache pas qu'elle est la maîtresse d'Adelson et qu'il avait emménagé chez elle. Voilà ce qu'elle peut leur apprendre :

➤ **Inquiète :** « Teddy a disparu depuis deux jours ! »

➤ **Génée,** se massant doucement le poignet : « Il avait changé. Il était nerveux depuis son retour. Plusieurs fois, il m'a réveillée en hurlant au beau milieu de la nuit. Il lui arrivait même de se montrer brutal. »

➤ **Vague,** l'air de s'en moquer éperdument : « L'expédition ? Je ne sais pas trop... Teddy est parti avec un Russe, Grigory qu'il s'appelait. »

➤ **Médecine, Pharmacologie ou Connaissance de la rue (indice majeur) :**

La jeune femme montre les signes d'une dépendance à l'opium. En la pressant un peu avec Intimidation, elle se confie aux personnages :

➤ **Sur la défensive :** « Tout le monde prend de l'opium à Shanghai ! »

➤ **Moqueuse :** « Bien sûr que Teddy en consommait aussi. Ces derniers temps, il ne sortait de l'appartement que pour se procurer sa dose. »



✦ **Triste** : « Il avait pris goût à un nouveau mélange, il me parlait sans cesse d'une jonque de l'autre côté du fleuve, dans le district de Pudong. »

Little Russia

À LIRE AUX JOUEURS :

Partout, on discute, on s'invective ou on s'amuse en russe ou en yiddish. D'une maison s'échappent les plaintes mélancoliques d'un violon et d'un chant klezmer. Pour un peu, vous vous croiriez à Vladivostok...

Pour découvrir la cachette de Grigory, les PJ doivent disposer de son nom ou de son signalement, grâce à la photo du bureau d'Adelson par exemple. Ils doivent en outre recourir aux compétences suivantes :

✦ **Connaissance de la rue** : Les habitants du quartier reconnaissent Ossendowitch et guident les personnages jusqu'à Dimitri, un boucher du quartier, ami du militaire russe.

✦ **Intimidation ou Réconfort (indice majeur)** : Le boucher avoue qu'il cache son ami et les conduit jusqu'au cellier.

C'est là, entre les pièces de viande suspendues à des crochets, que se planque Ossendowitch. Il accueille les personnages le fusil à la main, prêt à faire feu.

✦ **Psychologie** : le Russe semble aux abois mais déterminé. Faire usage de la force ne ferait qu'empirer les choses. Si les joueurs cherchent malgré tout à l'intimider ou se montrent agressifs, Ossendowitch les attaque. Même si les PJ réussissent à le capturer, le reste de l'aventure en sera très compromis.

✦ **Réconfort ou Négociation (indice majeur)** : le Russe peut leur donner beaucoup plus de détails sur l'expédition et Adelson :

✦ **Goguenard** : « Adelson se tapait une poupée chinoise, une chanteuse, Zhou Xuan qu'elle s'appelle. »

✦ **Fier** : « Une vraie trouvaille que j'ai fait ! Toutes ces pierres, Adelson avait l'air de penser que ça valait bonbon. Et encore mieux, il y avait un vieux tombeau qu'on n'a pas pu ouvrir ! »

✦ **Inquiet** : « Ça avait l'air d'intéresser du monde ce machin là. Un Japonais est venu nous voir, Mitsuhirato qu'il s'appelle, un militaire, je les reconnais pour sûr. Un vrai barge ; paraît que dans cette nécropole, il y aurait un pouvoir... »

✦ **Moqueur** : « La Mongolie, on peut pas s'en acheter une carte au drugstore du coin. Sans un bon guide ou le carnet de notes d'Adelson, pas moyen de retrouver la nécropole. »

✦ **Sérieux** : « Son carnet de notes, Adelson s'en séparait jamais. Il y tenait plus qu'à la prune de ses yeux à son vieux machin. »

La fumerie d'opium

À LIRE AUX JOUEURS :

C'est une jonque énorme, un navire sans nom échoué sur le sable du Pudong, au milieu des barques et des cabanes des pêcheurs. Une passerelle permet d'accéder au ponton, gardée par deux colosses chinois. Il vous faut payer comptant pour être autorisé à pénétrer à l'intérieur. Les cales ont été aménagées en de minuscules alcôves où les opiomanes peuvent s'adonner à leur vice. L'air est quasi irrespirable, saturé de fumée d'opium et d'encens. L'atmosphère est inquiétante, notamment à cause des mouvements désordonnés et des cris rauques que poussent de temps à autre les consommateurs. Parmi eux se trouve un Adelson mal en point, tremblant, les yeux révulsés.

Soudain, plusieurs militaires japonais font irruption dans la pièce !

Mitsuhirato est accompagné de plusieurs agents du Dragon noir (autant que de PJ). Mitsuhirato tente d'attraper le professeur et de le traîner hors de la jonque pendant que les autres le défendent. Un combat éclate !



Si les PJ prennent le dessus ou utilisent des armes à feu, les agents du Dragon noir dégainent eux-aussi.

Au premier coup de feu, les clients encore lucides paniquent et se précipitent au dehors. À la fin du round, la situation est chaotique : des fumoirs sont renversés, obscurcissant la vue et rendant encore plus irrespirables les lieux. Tout le monde est considéré comme bénéficiant d'un couvert partiel. En revanche, tout tir raté a 2 chances sur 6 de toucher un innocent. Au round suivant, les agents du Dragon noir tentent de s'enfuir avec Adelson. Un bateau de la marine japonaise les attend, amarré à quelques mètres de là avec à son bord d'autres soldats armés de fusils.

Si les joueurs tentent de les poursuivre en s'emparant par exemple d'un bateau de pêcheurs, Mitsuhirato fera jeter par dessus bord le professeur toujours inconscient, non sans s'être emparé de son carnet de notes qui pourra le mener jusqu'à la nécropole. Un test d'Athlétisme (Difficulté 5) permet de ramener à la surface Adelson avant qu'il ne se noie. Quoi qu'il en soit, Mitsuhirato s'enfuit au moins avec le carnet de notes. Lorsque c'est le cas, ou pour lui permettre cette « retraite stratégique », lisez ce texte à haute voix :

À LIRE AUX JOUEURS :

Vous entendez le bruit puissant de moteurs dans le ciel. Vous n'apercevez l'escadre d'avions qui vole à basse altitude que lorsque les bombes incendiaires frappent la ville, qui soudain s'embrase. Vous êtes le 28 janvier 1932 et la marine japonaise fait bombarder Shangai. Dans un puissant sifflement, une bombe vient s'écraser au beau milieu de la jonque. Vous êtes projetés à terre par le souffle de l'explosion qui ravage la fumerie et transforme en fumée quelques tonnes d'opium...

ACTE II : LA MONGOLIE

L'expédition

À LIRE AUX JOUEURS :

Cartes, notes, relevés topographiques sont étalés sur la table. Dans le lointain résonnent l'éclat des bombes et les échanges de coups de feu. Dans un calepin, vous notez au fur et à mesure la liste des éléments nécessaires à cette expédition, ce qui vous laisse la perspective d'une lourde intendance. Vous avez un itinéraire à dresser, des achats à effectuer, et vous savez qu'un voyage pénible vous attend alors qu'une partie de la population se précipite sur les routes et dans les gares.

Les personnages ont deux options pour continuer l'aventure :

✦ Soit ils retrouvent Grigory et le persuadent de les guider jusqu'à la nécropole, en jouant notamment sur l'idée du danger que court Adelson ;
✦ Soit ils ont réussi à empêcher les Japonais d'embarquer l'archéologue sur le navire, et ils peuvent sevrer ce dernier afin qu'il soit en état de les emmener sur place.

Si les PJ n'ont pas sauvé Adelson et sont en mauvais terme avec Grigory, ils doivent improviser un autre moyen de déterminer l'emplacement de la nécropole.

Une fois celle-ci localisée, les PJ doivent quitter Shangai et la Chine pour rallier la Mongolie.

✦ **Le train** : Les joueurs doivent prendre le train pour se rendre jusqu'à Pékin. Malheureusement, avec les gens qui tentent de fuir la ville et les dommages subis par la gare, il est compliqué de se procurer un billet. Des Dépenses de 2 Points de Ressource en Niveau de Vie sont nécessaires.

✦ **Le matériel** : Avec la menace d'une guerre avec le Japon qui plane sur le pays, en plus de la



guerre civile qui se prolonge, réunir vivres et équipement n'est pas si facile. Mêmes difficultés pour réunir documents et autorisations pour circuler en Chine et hors des frontières. Traitez cette partie du scénario comme une phase d'enquête et faites utiliser à vos joueurs leurs compétences d'investigation de manière originale :

✦ **Loi ou Bureaucratie** :

Les personnages obtiennent des passe-droits auprès de fonctionnaires débordés.

✦ **Négociation** : Les personnages achètent au meilleur prix à un type louche, un représentant des Triades locales, tout le matériel nécessaire à leur expédition (vivres et logistique). Avec la dépense d'un Point de Réserve, ils se procurent des armes.





A travers les steppes

À LIRE AUX JOUEURS :

Dans un village isolé des abords du désert de Gobi, la chance vous a souri. Vous avez réussi à négocier avec un chef local une Citroën autochenille en état de marche, vestige de la toute récente Croisière jaune ! Au fil des jours, le paysage change peu à peu autour de vous, la plaine fertile cédant la place à une longue steppe désertique. La route se fait moins marquée mais vous avancez vaille que vaille. Vous ne croisez plus que de loin en loin une caravane ou un de ces campements de yourtes qu'affectionnent les Mongols.

Voici une liste de péripéties dans lesquelles plonger les PJ. Le but n'est bien évidemment pas de faire tourner court leur expédition,



juste de les affaiblir avant la scène finale. En raison des conditions difficiles (routes chaotiques, peu de moment de répit, repos perturbé, fatigue générale et stress), les règles classiques de récupération de Points de Ressource ne s'appliquent pas. Les personnages ne pourront pas récupérer leurs Réserves avant la fin du scénario.

♦ **Avaries mécaniques :** Le moteur de la voiture connaît des soubresauts inquiétants. Un test de Mécanique (Difficulté 5) ou de Conduite (Difficulté 6) permet de repérer la panne et de retrouver un serpent enroulé tapi dans le moteur. Un test d'Athlétisme (Difficulté 5) est alors nécessaire pour s'en débarrasser sans se faire mordre. Empoisonné, un personnage est affaibli et voit toutes ses réserves de Compétences générales divisées par deux (arrondi à l'inférieur) sauf si quelqu'un peut dépenser un point en Médecine ou en Pharmacologie.

♦ **Route escarpée :** Le sentier se fait de plus en plus difficile. Le véhicule doit monter une pente raide et caillouteuse. Le pilote doit réussir un test de Conduite (Difficulté 5) pour ne pas voir le véhicule chasser. En cas d'échec, un test collectif d'Athlétisme (Difficulté 5) est nécessaire pour remettre sur la voie le véhicule.

♦ **Rencontre avec des Mongols :** Les PJ croisent la route d'un clan de Mongols. Selon vos envies, cette rencontre peut s'avérer...

♦ **Amicale :** un clan d'éleveurs qui accueillent les personnages et leur permet de se reposer et donc de

recharger leur Réserves ;

♦ **Malveillante :** des cavaliers brigands qui ne les laisseront passer qu'en échange de quelques biens ;

♦ **Hostile :** une patrouille de l'Armée populaire qui voit dans les PJ des espions de la Chine et tire à vue. En cas d'affrontement, utilisez les caractéristiques des policiers (cf. *Cthulhu*, p. 183).

La nécropole

À LIRE AUX JOUEURS :

Après des jours de route, vous voilà enfin à proximité de la nécropole. En arrivant sur les lieux, vous vous apercevez que les Japonais vous ont devancés. Vous les espionnez à l'ombre des mégalithes gisants sur la steppe. Un campement est établi près des lieux, avec tentes, véhicules et bagages. Les militaires se sont déjà mis au travail : armés de pelles et de pioches, une dizaine d'entre eux est occupée à dégager l'entrée de la nécropole. Une exclamation vous parvient bientôt : une voie vers le tumulus est ouverte. S'emparant d'une lampe torche, Mitsuhiro est le premier à s'engager dans le tertre.

Le groupe qui a pénétré dans le tombeau en ressort quelques minutes plus tard. Les choses s'organisent très vite : un premier groupe sort petit à petit les objets enterrés dans la nécropole pendant qu'un second trie, photographie et analyse les reliques. Mitsuhiro supervise tout cela. S'il est toujours leur otage, les Japonais sortent un professeur Adelson hagard d'une tente et l'amènent sur le lieu de fouille. Il est ramené sous la tente quelques minutes plus tard.

Les personnages peuvent tenter quelque chose mais les militaires japonais sont nombreux (une trentaine) et armés. Un test réussi de Discrétion (Difficulté 8) permet de déjouer la vigilance des militaires. La nuit tombant assez vite sur la steppe, les agents de la Société du Dragon noir interrompent leurs investigations. Il est alors plus facile de se rapprocher du campement et de tenter d'infiltrer le tumulus ou de délivrer l'archéologue, la difficulté du test de Discrétion n'est alors plus que de 6.

Dans les deux cas, si les PJ ratent, ils sont pris à parti par **6 agents du Dragon noir**, qui reçoivent 6 renforts à la fin de chaque tour. Les Japonais veulent « juste » les capturer. Lorsque les PJ atteignent le tumulus ou lorsque la nuit tombe, passez à la scène suivante.

La malediction des trois spirales

A LIRE AUX JOUEURS :

Un sifflement strident et déranger commence à s'échapper de la nécropole. L'air ambiant paraît se refroidir de quelques degrés et une odeur de pourriture emplit l'atmosphère. Vous voyez soudain tomber du ciel d'énormes silhouettes ailées, semblables aux créatures difformes dessinées sur les stèles.

Les maléfices de la nécropole ont invoqué une nuée de Byakhees (cf. *Cthulhu* p. 103) pour chasser les importuns. Les créatures sont suffisamment nombreuses pour provoquer le chaos dans le campement et massacrer les Japonais. Le sort des PJ ne dépend que d'eux-mêmes ! Si les joueurs ont été capturés, ils doivent réussir un test de Fuite (Difficulté 6) pour se détacher des liens qui les entravent. Chacun a droit à deux essais avant d'être attaqué par un monstre.

S'ils ne l'ont pas déjà fait, ils peuvent profiter de la panique pour délivrer le professeur mais risquent à tout moment d'attirer sur eux l'attention des monstres. Adelson est gardé par **Mitsuhiro et 2 agents du Dragon noir**. À la fin du troisième round, un Byakhee déchire la tente et se joint au combat. À la fin du cinquième round, un autre monstre arrive et fait de même. Les PJ peuvent aussi décider de se confronter à Mitsuhiro pour l'empêcher de s'approprier la nécropole. Le combat se déroule alors comme ci-dessus. Si les PJ ne s'occupent pas de Mitsuhiro, celui-ci parvient à redresser la situation. Il ordonne à des hommes vaillants de saisir la mitrailleuse du campement et cribler de balles les Byakhees. Après quelques minutes, il est à nouveau maître de la nécropole et l'enquête se solde par un échec pour les PJ. Si les PJ fuient, une créature les prend en chasse sur quelques kilomètres avant de se lasser. Les personnages doivent tenir **5 rounds** avant de quitter le périmètre que le Byakhee considère sous sa garde. Une fois les PJ hors de danger, lisez ce texte à haute voix :

A LIRE AUX JOUEURS :

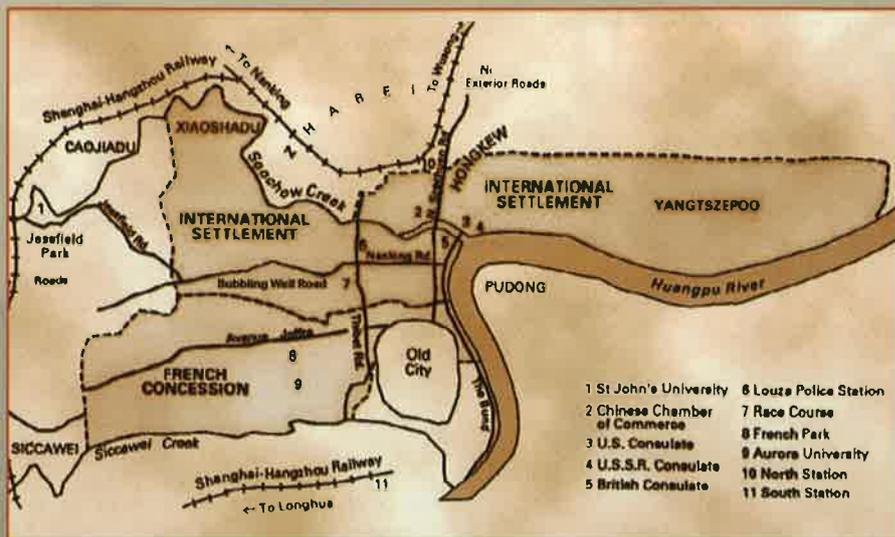
Alors que vous vous retournez vers la nécropole, vous contemplez l'horrible spectacle des monstres mettant à mort les soldats japonais. La scène est telle que malgré votre hostilité à leur égard, vous ne pouvez vous empêcher d'éprouver de la pitié pour les militaires. En quelques instants, tout est fini, et les créatures retournent dans la nécropole, qui retrouve son silence de mort. Un vent glacial souffle sur la steppe. Il est peut-être temps de retourner à la civilisation.

Les PJ sont sains et saufs, et avec eux le professeur Adelson (en principe). La puissance de la nécropole est protégée, mais son mystère reste entier. Selon vos envies et celles de vos PJ, ceux-ci peuvent se contenter de rentrer bienheureux à Shanghai (ou même aux USA), ou ils peuvent décider de fouiller coûte que coûte le tumulus. Bonne chance !

DOCUMENTATION

Shanghai

Port international, ville la plus peuplée de Chine, Shanghai est durant cette décennie la ville de tous les excès, considérée comme la capitale chinoise du crime, de la prostitution et de la drogue. La présence occidentale y est énorme à travers



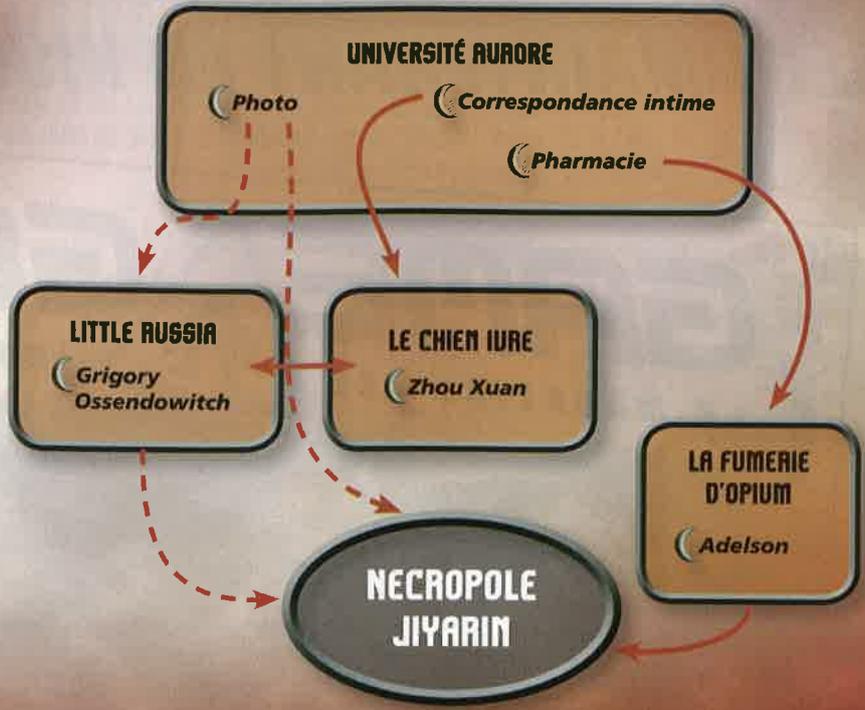
les concessions internationales qui régissent une partie de la cité. En ce début d'année 1932, c'est aussi une ville au bord du chaos. Depuis l'incident de Mandchourie, les étudiants chinois protestent contre la présence japonaise ; plusieurs manifestations ont dégénéré sans que les autorités locales n'aient réagi. Dans les cabarets, les grands hôtels et les fumeries, on continue à faire la fête, mais dans quelques jours, ce sera la guerre...

La nécropole jiyarin

Simple tertre de pierres sèches, la nécropole jiyarin abrite la dépouille d'un chef de guerre et puissant shaman ; elle date des temps mythiques où la Mongolie abritait l'empire Uighur (cf. *Cthulhu* p. 146). Les stèles qui entourent la nécropole, blocs de pierre de plus de quatre mètres de hauteur, sont gravées de symboles : armes, disques solaires... Les dessins ressemblant à des cervidés au corps allongé, dotés d'un bec et d'ailes atrophiées sont en fait des représentations primitives de Byakhees. Au pied de chacun d'entre eux, on peut observer le signe à trois spirales mêlées qui est le symbole d'Hastur. Un examen attentif de cette sépulture et des pierres qui l'entourent (identique à la lecture d'un livre Ressource) par quelqu'un doté de compétences en Archéologie augmente de + 1 le niveau de Mythe de Cthulhu.

Theodore Adelson

Historien, archéologue et anthropologue, spécialiste des cultures primitives, Theodore Adelson a toujours voulu prouver l'existence d'empires et de civilisations proto-historiques ayant précédé l'humanité. Après avoir longtemps voyagé à travers le monde pour satisfaire à ses recherches, sans le sou, indésirable dans les grandes universités européennes ou américaines, il finit par accepter un poste subalterne à l'université l'Aurore dans la concession française de Shangai. Ses recherches n'ont jamais rencontré un très bon écho dans le milieu universitaire classique mais il dispose d'un réseau de correspondance avec des gens qui partagent ses opinions comme des chercheurs de l'université



Miskatonic ou le colonel James Churchward.

Avant sa première expédition, Adelson était charismatique, passionné et dynamique. Sa curiosité n'avait pas de limites même si son centre d'intérêt principal demeurerait les civilisations antiques et leurs mystères. Depuis son retour de la nécropole, Adelson s'enfonce dans la schizophrénie. Il ne fait plus confiance à personne, s'emporte facilement et fait des cauchemars qui le réveillent en pleine nuit, hurlant et en sueur. Il est prêt à tout sacrifier pour sa passion, aussi bien sa propre vie que celle de ses amis.

Grigory Ossendowitch

Ossendowitch est un Russe blanc ayant participé dans sa jeunesse à l'épopée sanglante du baron Von Sternberg (un général de l'armée russe qui avait fui la Révolution communiste et tenté de se créer un empire en terres mongoles). C'est au cours de sa fuite, poursuivi par l'armée rouge, qu'il découvrit la nécropole jiyarin. Approchant la cinquantaine, Grigory reste une force de la nature, aussi large que haut. Malgré les années, c'est un nostalgique de la Russie tsariste et son exil forcé l'a rendu amer. La barbe et les sourcils broussailleux, le verbe rare et cinglant, le Russe est d'un abord bourru ; l'alcool le rend cependant vite sentimental et volubile.

En expédition, il ne quitte pas sa vieille tunique militaire de l'armée blanche, ni sa carabine de chasse. Athlétisme 5, Santé 9, Bagarre 8, Armes à feu 7
Armes : + 1 (carabine)

Mitsuhirato

Cet officier de la marine japonaise est un agent de la Société du Dragon noir, un exécuteur des basses œuvres de la secte. Froid et méthodique, son apparente sérénité camoufle un tueur fanatique. Même s'il s'habille en vêtements civils, il ne peut se défaire d'une attitude et d'un maintien tout militaires. Il ne se sépare quasiment jamais de ses gants de cuir, outils de travail autant que marque du dégoût que lui inspire l'humanité. Il répugne au contact et évite au maximum les discussions, préférant œuvrer dans l'ombre. Athlétisme 7, Santé 8, Bagarre 6, Mêlée 5, Armes à feu 7
Armes : + 1 (sabre), + 1 (pistolet) ; Mitsuhirato évitera au maximum l'usage des armes dans la première partie de l'aventure pour ne pas attirer l'attention, sauf lors de la capture d'Adelson dans la fumerie. Pour les caractéristiques de ses sbires, utilisez celles des policiers (cf. *Cthulhu*, p. 183).

Olivier Roullier

NOUVEAU

LE MAGAZINE DES JOUEURS ONLINE EST MAINTENANT EN KIOSQUE !

GAME GEEK

GAME GEEK

LE MAGAZINE DES



JOUEURS ONLINE

NOUVEAU !



WAKFU CROSS MEDIA

LE NOUVEL UNIVERS À DÉCOUVRIR



WORLD OF WARCRAFT

WORLDWIDE INVITATIONAL
REPORTAGE EXCLUSIF

AGE OF CONAN DOSSIER COMPLET

Mois / Septembre 2008 - Rimastriel - 5,90 €
Magasin de presse - ISSN 1148-7717 - Code à 5 chiffres - 0000-0000

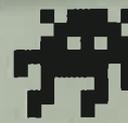


PLAY FACTORY



PLUS D'INFOS ?

WWW.GAMEGEEK.EU





Annuaire

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

LES BOUTIQUES

LUDIK BAZAR

14, rue Victor Hugo
01100 OYONNAX
04 74 77 94 16

ROLE GAMES

32, rue Barbaroux
13001 MARSEILLE
04 91 42 10 29

ART N MAGIC

21, rue des tanneurs
13 100 AIX EN
PROVENCE
04 42 26 77 80

LE DU FOU

44, rue Jeannin
21 000 DIJON

TROLL'S GAME

101, Avenue du
Général De Gaulle
29 510 BRIEC
02 98 57 96 12

L'ANTRE DES

DRAGONS

58, rue du loup
33 000 BORDEAUX
05 56 51 73 78

LE TEMPLE DU JEU

22, rue du capitaine
dreyfus
35 000 RENNES

LE TEMPLE DU JEU

22, rue du capitaine
Dreyfus
35 000 RENNES
02 99 79 18 45
SORTILÈGES

LE TEMPLE DU JEU

75, rue du commerce
37 000 TOURS
02 47 05 11 91

LE TEMPLE DU JEU

8, rue Heronnière
44 000 NANTES
02 51 84 05 05

SORTILÈGES

1, rue des trois
croissants
44 000 NANTES
02 40 12 14 99

SORTILÈGES

24, rue de la roe
49 100 ANGERS
02 41 88 96 96

ARCADIA

8, rue Gilbert
54 000 NANCY
03 83 21 93 58

CAVERNE DU GOBELIN

10, rue de la Monnaie
54000 NANCY

CAVERNE DU GOBELIN

34, rue du Grand Wad
57 000 METZ

JEUX MAGE INN

56Bis-58, rue Castetnau
64 000 PAU

JEUX DESCARTES

13, rue des remparts
d'Ainay
69 002 LYON
04 78 37 75 94

TROLLUNE

25, rue Sébastien
Gryphe
69 007 LYON

LA BOITE À JEUX

20, rue nationale
72 000 LE MANS
02 43 43 80 54

LUDOCORTEX

13, rue de la poste
74 000 ANNECY
08 79 70 48 28

ONYRIS

31, rue Faucigny
74 100 ANNEMASSE
04 50 37 75 65

L'OEUF CUBE

24 Rue Linné
75005 Paris
01 45 87 28 83
oeuf-cube@cegetel.
net

STARPLAYER

16, rue Lagrange
75 005 PARIS
01 44 07 39 64

JEUX DESCARTES

52, rue des écoles
75 005 PARIS
01 43 26 79 83

PARKAGE

25, Rue Geoffroy
Saint Hilaire
75 005 PARIS
TROLL 2 JEUX
22, rue Hector Malot
75 012 PARIS
01 43 40 90 46

BAZAR BIZARRÉ

19, rue Saint Gilles
76 000 ROUEN
02 35 89 19 56

ALBUM

CC Velizy 2
78 140 VELIZY
01 39 46 14 97

L'ANTRE DU MANGA

29, rue des Otages
80 000 AMIENS
03 22 72 32 71

L'ATANIÈRE

64, rue Grimelli
83 000 TOULON
04 94 290 541

DIAGONALE DU FOU

34, rue thiers
84 000 AVIGNON

EKALIBUR

13, Rue Des Vieilles
Boucheries
86 000 POITIERS
CARMISOLE

DRAGONS TRÉSORS

ET CONTES

c/o Cédric BAYLE
18, rue Albert Pitres
33 000 BORDEAUX
contact@
dragonstresors
etcontes.org

TERRA LUDIS

2 ter, boulevard de
la Perruque
c/o Gwendal Sellier
34 000 MONTPELLIER
04 67 66 60 07
contact@terraludis.org

LES MAINS DES

FORGES

MJC Philippe
Desforges
27, rue de la
République
54 000 NANCY
03 83 27 40 53
devaux_glen@
yahoo.fr

TOTEM EXPO JEUX

3, rue Robert
Schuman
95 880 ENGHEN LES
BAINS

LES CLUBS

ROLE N'TROLL

Maison des
associations
13 420 GEMENOS
06 64 96 87 65
role.n.troll@free.fr

DRAGONS TRÉSORS

ET CONTES

c/o Cédric BAYLE
18, rue Albert Pitres
33 000 BORDEAUX
contact@
dragonstresors
etcontes.org

TERRA LUDIS

2 ter, boulevard de
la Perruque
c/o Gwendal Sellier
34 000 MONTPELLIER
04 67 66 60 07
contact@terraludis.org

LES MAINS DES

FORGES

MJC Philippe
Desforges
27, rue de la
République
54 000 NANCY
03 83 27 40 53
devaux_glen@
yahoo.fr

ASSOCIATION LES

CELTES LUDIQUES

escale brizeux
4 rue Jean Lagarde
56 100 LORIENT
www.celtes-
ludiques.fr

LA GUILDE DE

BRETAGNE

Mairie
56 340 MAURON
02 97 21 58 70
contact@guildebzh.info

ASSOCIATION

LUDIQUE DE

L'AGGLOMÉRATION

BOULONNAISE

rue du Détroit
Centre Social CAF
62 200 BOULOGNE-
SUR-MER
contact@alab.fr
NÉMÉSIS

22, rue Camille

Desmoulin, Pavillon 18
c/o Alexis Courteix
63 100 CLERMONT-
FERRAND
alexis.courteix@
wanadoo.fr

LES BÂTISSEURS DE

MONDES

27, boulevard de la
Victoire
67 000 STRASBOURG
03 88 37 10 85
bde@insa-
strasbourg.fr

RÈVES DE JEUX

5, rue Yon Lug
Espace A7
69 310 PIERRE
BENITE
04 72 50 16 39
contact@
revesdejeux.com

RÈVES ET LÉGENDES

Mairie de Coupvray
77 700 COUPVRAV
julien.pergolizzi@
free.fr

LES CHEVALIERS DU

VENT

CAC Georges
Brassens
18, rue de Gassicourt
78 200 MANTES-LA-
JOLIE
cjsm@laposte.net
ou www.cjsm@
laposte.net

LE RÈVE DE SANGLIER

15, rue Moreau
80 000 CHARLEVILLE-
MEZIERES
03 24 36 13 84
lerevedu
sanglier@club.fr

FUMBLE ASYLUM

A.S.B.L

Rue Hors-Château 20
4020 LIEGE
(BELGIQUE)
http://www.
fumbleasylum.be

LA LISTE DES CLUBS NOUS A ÉTÉ GRACIEUSEMENT FOURNIE PAR LA FFJDR (WWW.FFJDR.ORG).

POUR PASSER VOTRE ANNONCE PRO

CONTACTEZ VIRGINIE : virginie@playfactory.fr / 01 42 49 74 69

MAGIC, L'ÉMINI, SW MINI
Yu-Gi-Oh, COMBLADE
MAGIC FRAG

Cartes à l'unité, Figurines à l'unité
Tournois et démos en magasin
2 Av. Roger Salengro 13400 Aubagne
tel: 04.42.84.99.99 ouvert 7/7
MAGICFRAG.FR

Troll 2 Jeux

22 rue Hector Malot
75012 Paris
Tél : 01 43 40 90 46
www.troll2jeux.com

Ouvertures :
Du lundi au samedi de 11h00 à 19h30
Nocturnes le mardi et vendredi jusque 23h30
Dimanche de 13h00 à 18h00
Tournois World of Warcraft
tous les dimanches à partir de 13h00.

CARTAGE

JCC figurines Manga
Jeux de société, tournois,
cartes à l'unité
<http://cartage.forum2jeux.com>
04 67 01 78 06
110, avenue Foch - BEZIERS

La
Guilde
des
Joueurs

46 rue du Mail 49 100 Angers
www.la-guilde.fr 02 41 80 00 88

DOCTEUR
STRATAGÈME

JCC - Figurines
Tournois - Démos

PARIS 9^e M^e Cadet
42 rue de Maubeuge
01 42 80 91 14

St GERMAIN EN LAYE
37 rue de Paris - 78100
01 34 51 22 93

www.docteurstratageme.com

Freyja Hlin shop

Jcc, figurines, jeux PC...

www.freyja-hlin.oxatis.com

e-commerce

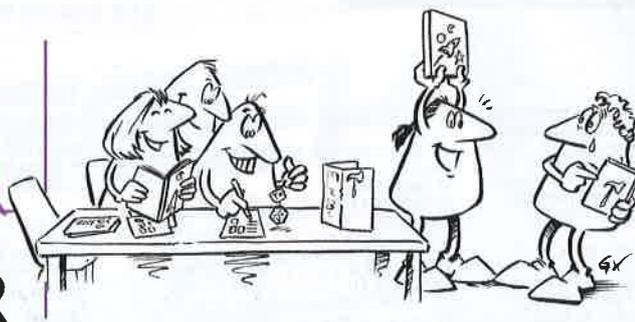
LE REPAIRE
DU DRAGON

44 bd De Magenta
75010 Paris
01.44.84.70.69
www.LeRepaireDuDragon.com

CARTES, FIGURINES,
JEUX DE RÔLE,
JEUX DE PLATEAUX,
PETITS JEUX, ACCESSOIRES

ANIMATIONS, TOURNOIS,
ÉVÉNEMENTS, ATELIERS...

COMMENT J'AI ARRÊTÉ DE JOUER À WARHAMMER



La tristesse me prend. Hier, je menais peut-être ma dernière partie de *WJdR*. Pourtant, ça n'avait pas des allures de pot de départ ! Sur quatre joueurs, l'une était en Chine, un autre avait des problèmes de famille, une autre a oublié de prévenir de son absence : un seul joueur pour une fin de campagne, ce n'était pas la joie... En même temps, il fallait bien en finir...

La tristesse me saisit. *WJdR*, c'est mon petit jeu chéri à moi que j'aime et que j'adore ! C'est le premier « vrai » jeu auquel j'ai joué, le premier « vrai » jeu que j'ai maîtrisé, le premier jeu pour lequel j'ai écrit dans la presse spécialisée. Et ce sera bientôt aussi le premier jeu que j'abandonne...

La tristesse m'envahit. Que de souvenirs m'assaillent : les coups critiques, les carrières, le côté violent et désespéré, l'Europe « revisitée » des XV^e - XVI^e siècles, les scénarios aux conclusions inattendues, la menace insidieuse et insaisissable du Chaos, et j'en oublie...

La tristesse me submerge. À la fin de notre première campagne, mes joueurs s'étaient déjà demandés s'ils changeraient de jeu. Heureusement, le seul qui ne déplaisait à personne, c'était *Warhammer* ! Tout récemment, à la fin de la deuxième campagne, j'espérais que cela se reproduirait mais ils sont tombés d'accord sur un jeu dont certains ne voulaient pas entendre parler il y a cinq ans...

La tristesse m'engloutit. Pourtant, j'avais tout prévu : je m'étais arrangé pour être MJ de *WJdR* dans un autre groupe !

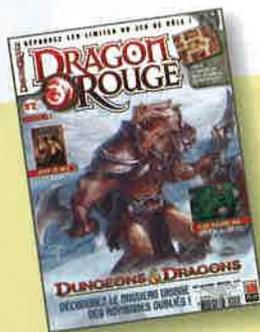
Mais voilà que, quasiment en même temps, ce second groupe veut essayer – pour un seul scénario, qu'ils disent – un autre jeu, de SF en plus, et je ne suis même pas sûr qu'ils aient envie de se remettre à *WJdR* après...

Pourquoi avoir accepté ? Mais comment faire autrement ? Nous, MJ, ne sommes rien sans nos joueurs : sans joueurs, pas de MJ ! On dit parfois « l'homme propose, la femme dispose » : en *JdR*, ce serait plutôt « le MJ propose, les joueurs disposent » ! Ce sont les joueurs qui choisissent et décident, toujours, le MJ n'est là, à leur service, que pour leur offrir une histoire, un monde, un système, bref un jeu, qui leur conviennent.

Je ne vous ai pas dit toute la vérité : c'est moi qui ai demandé à mes joueurs, alors que la campagne touchait à sa fin, s'ils voulaient continuer à jouer à *WJdR*. Pourquoi ? Parce que je suis même prêt à sacrifier mon jeu préféré pour devancer le désir de mes joueurs, pour peu qu'ils soient contents – c'est la meilleure des récompenses. C'est moi aussi qui leur ai proposé d'autres jeux, des jeux que, bien sûr, j'avais envie de maîtriser depuis longtemps !

Je me plains mais abandonner *WJdR* n'a donc finalement pas été si difficile... Et puis, je n'en ai pas fini avec *WJdR* : j'ai encore plein de scénarios quasi-prêts à jouer, d'idées à développer, de personnages à explorer... J'espère bien trouver un autre groupe (au moins) d'ici à la maison de retraite !

Syn



Directeur des rédactions
Guillaume Gille-Naves
ggn@playfactory.fr

Directeur artistique
Igor Polouchine
igor@playfactory.fr

Rédacteur en chef
Arnaud Cuidet
dragonrouge@playfactory.fr

Secrétaire de rédaction
Tatiana Montandon

Corrections
Hélène Henry, Mathilde Bartholin

Maquette
Goulette Quantel, Tiphaine Kolly, Magali Ferrera, Igor Polouchine, Audrey Adin

Ont participé à ce numéro
Sébastien Célerin, Damien Desnous, Romain Estorc, Rodolphe Gilbert, Gil Morice, Tatiana Montandon, Yoann Passuello, Olivier Roullier, Xavier Sené et Martin Terrier.

Illustrations
Illustrations originales de
Bertrand Bès, Didier Guiserix,
Louis et Christophe Swal

Photos
© Toussaint Benedetti pour
PLAY FACTORY

Impression
Imprimé en France/Printed
in France par SIEP Z.A.
Les marchais
77590 Bois le roi

Copyright
© 2008 Dragon Rouge est une
marque déposée à l'INPI sous
le N°083573343 le 30 avril
2008. Tous droits réservés pour
tous les pays.

Publicité/Régie
PLAY FACTORY SARL
Guillaume
Tél : 01 42 49 77 03
email : regie@playfactory.fr

Ventes-Abonnement-
Comptabilité
Play Factory SARL – 75, rue
Compans – 75019 Paris

Dragon Rouge est édité par
Play Factory
75, rue Compans
75019 Paris
Tél : 01 42 49 77 00
SARL au capital de 40 000

Distribution Boutiques de jeux
PLAY FACTORY SARL
Virginie Pleau-Varet
Tél : 01 42 49 74 69
email : virginie@playfactory.fr

Abonnement
Dragon Rouge – Abonnement
Play Factory SARL
75, rue Compans
75019 Paris

Sandrine Faria
Tél : 01 42 49 77 00
Email : cs@playfactory.fr
France métropolitaine : 50€,
étranger 60€ (douze numéros)

Remerciements
A tous les éditeurs de jeux de
rôles de France et d'ailleurs :
2d sans face, les XII singes,
7^{ème} cercle, Bibliothèque
Interdite, Black Book Editions,
Editions du Matagot, Oriflam,
Ubik et Wizards of the coast
France.

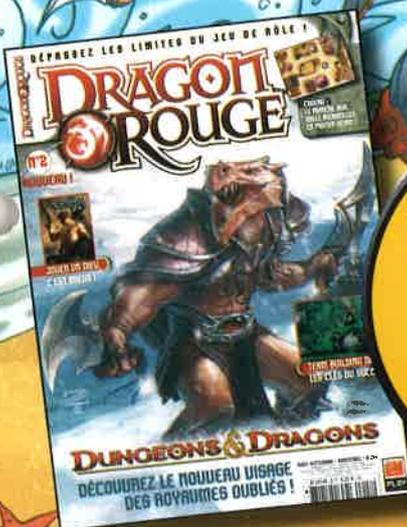
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire :
en cours
ISSN : en cours
Distribution de Presse - Ventes
- Réassort : NMPP

La reproduction des textes et
illustrations publiés dans ce numéro
est interdite.
Les documents reçus ne seront pas
renvoyés. Leur envoi implique l'accord
de l'auteur pour leur libre publication.
La rédaction n'est pas responsable des
documents envoyés qui n'engagent que
la responsabilité des auteurs.



Actionnaires :
Laurent Villa,
Jean-François
Andréani

ABONNEZ-VOUS !



50€
 12 NUMÉROS
 (SOIT UNE ÉCONOMIE
 DE 25 €)

Oui, je m'abonne pour **12 numéros** au magazine Dragon Rouge pour un prix de **50€** au lieu de 75€, soit une économie de 25€.

Règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Play Factory ou par carte bancaire, en euros à envoyer à : **Dragon Rouge abonnement - 75 rue Compans - 75019 Paris**

Nom Prénom
 Adresse
 Code postal Ville Pays
 Tél. (1) Date de naissance Profession (1)
 Je règle par Carte bancaire
 Chèque Date de validité

Indiquez votre adresse email pour recevoir la newsletter Dragon Rouge : @

Signature obligatoire :
 (Des parents pour les mineurs)

Facultatif

DR 02

* OFFRE VALABLE JUSQU'AU 20 SEPTEMBRE 2008 POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT (60€ DOM-TOM/ÉTRANGER).

MILAN
jeunesse

MILAN
jeunesse

Chaudron Magique

LE MAGAZINE FANTASY DE 8 À 1 000 ANS

AVENTURIERS,
MONSTRES,
DONJONS,
DRAGONS...

L'été sera
chaud!

ÈRE COSMIQUE



• Seras-tu
de taille à
réaliser les
12 TRAVAUX
D'HERCULE ?

• Affronte
les terribles
armées de
WARHAMMER :
AGE of RECKONING

COLLECTIONNE 18 CARTES SEIGNEURS DU FEU

Explore les mondes fantastiques avec

Chaudron Magique

Le magazine pour toutes les créatures
de 8 à 1 000 ans

J'aime



Élu produit de
l'année par les trolls
à peau bleue

Publicité

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX



Crossroads



VICTORY AREA
A & B

START AREA
B

START AREA
B





START AREA
A

START AREA
A

X

