



LE MOUVEMENT “OLD SCHOOL” LE RECHERCHE DU TEMPS PERDU DU JEU DE RÔLE CONTEMPORAIN

Le jeu de rôle n'échappe pas aux mouvements généraux et, de la même manière que se développe le goût pour le *vintage*, ou plus spécifiquement le *rétro-gaming* pour le jeu vidéo, c'est-à-dire la volonté de jouer de nouveau aux jeux d'arcade d'autrefois, le jeu de rôle connaît lui aussi un mouvement similaire, qualifié d'« Old School », qui se base la plupart du temps sur des jeux de rôle appelés « rétro-clones », censés reproduire au mieux le jeu des origines. Une des personnalités majeures de ce mouvement, Daniel Proctor, auteur de *Labyrinth Lord* (voir plus loin), adopte d'ailleurs le terme « démulation » pour qualifier ces nouveaux jeux à l'ancienne, expression que l'on utilise d'habitude pour un programme informatique que l'on souhaite faire renaître. Chaque jour, dorénavant, des produits et des éditeurs fleurissent autour de ce mouvement, que l'on qualifie également d'« Old School Renaissance » (ou OSR) – car, tout comme la Renaissance historique, il montre un foisonnement d'idées permanent. Le terme est d'ailleurs tout à fait approprié : à la manière des courants intellectuels et esthétiques des xv^e et xvi^e siècles, on y trouve en effet la volonté de faire revivre un passé que l'on croit idéal, mais avec des éléments modernes, inévitables puisque les contemporains ne sont plus les hommes de ce passé. Il s'agit donc d'une plongée dans l'histoire, mais dans l'histoire vivante, l'histoire pour le présent, ces règles classiques n'étant pas considérées comme des pièces de musée, mais comme des systèmes de jeu pleinement utilisables encore aujourd'hui.

Le mouvement « Old School » est né il y a 4 ou 5 ans aux États-Unis – berceau du jeu de rôle – et vise à retrouver, dans une démarche à la fois nostalgique (le « parfum du bon vieux temps »), pratique (accessibilité, facilité et souplesse des règles des origines), et affirmitive (« c'est la meilleure manière qui soit de jouer »), les toutes premières règles du jeu de rôle, apparue en 1974 avec *Dungeons & Dragons*. Une définition qui s'avère bien vite insuffisante, car elle ne correspond qu'à la première étape du processus, le principe de recréer un jeu de rôle des origines (ici, en l'occurrence, *Dungeons & Dragons*) commençant maintenant à s'étendre vers d'autres jeux et d'autres périodes.

L'un des éléments ayant permis l'essor de ce mouvement (je ne dis pas : l'élément déclencheur), qui n'avait sans doute pas été prévu par son instigateur, est le fait que l'on ne peut plus acheter aujourd'hui *Dungeons & Dragons* que dans sa dernière édition, la quatrième, laquelle modifie en profondeur l'esprit du jeu des origines, et qu'on ne peut donc plus trouver ces anciens manuels que d'occasion. L'achat de fichiers au format pdf, qui permettait encore, il y a quelques années, de se procurer des suppléments couvrant la totalité de l'histoire de *D&D* a en effet été interdit en 2009 par l'éditeur actuel, Wizards of the Coast, quelques mois après la sortie de la 4^e édition (comme la vente de tout support pdf, d'ailleurs).

Du coup – et la concomitance des faits n'est certainement pas due au hasard –, témoignant d'une volonté farouche de rendre à nouveau accessibles des règles désormais indisponibles, les acteurs du mouvement « Old School » se sont mis à réécrire, de la première à la dernière ligne, le texte original,

tout d'abord pour ne pas tomber sous le coup de la loi sur le copyright, cela tombe sous le sens, mais également dans le but de profiter de l'occasion pour le rationaliser. Tout rôliste un peu vétéran sait en effet combien tel détail des règles ne se trouvait à l'origine qu'à une seule page obscure du manuel, etc. Témoin, bien après les premières heures du jeu de rôle, la mention « À qui s'adresse ce jeu ? : Si vous aimez les jeux à la Gygax » (*Casus Belli* n° 72, fin 1992), à propos de la sortie de *Dangerous Journeys*, un système que Gary Gygax avait tenté de lancer après avoir été évincé de TSR (qu'il avait fondé), pour signifier l'aspect désorganisé de règles pourtant intéressantes. L'objectif de ce mouvement est donc double et ces deux versants s'enrichissent mutuellement : il s'agit d'abord de recréer, dans une démarche nostalgique, une manière de jouer issue des premières heures du jeu de rôle (« cloner » le passé pour le faire revivre), tout en y insufflant un esprit moderne, la réécriture servant également de restructuration.



De fait, si les produits actuels du mouvement « Old School » tendent à ressembler à leurs ainés, en accueillant des illustrations assez moyennes et en faisant une utilisation quasi systématique du noir et du blanc – à l'exception, comme autrefois, des couvertures –, ils n'en emploient pas moins les vecteurs modernes de diffusion, tels que l'impression à la demande, les fichiers au format pdf, une organisation générale bien plus précise qu'autrefois, etc. La preuve la plus éclatante de ces doubles objectifs (redécouverte et rationalisation, visuel à l'ancienne mais véhiculé par des vecteurs modernes) fut la rédaction

d'OSRIC, premier ouvrage d'envergure de ce mouvement et toujours l'un de ses produits les plus aboutis, dont le nom est un sigle qui signifie précisément : « Old School Reference & Index Compilation », une « compilation » destinée à « émuler » la première édition des règles avancées de *D&D*, celle que l'on nomme *AD&D* (*Advanced Dungeons & Dragons*). Nous reviendrons sur ce jeu précurseur plus loin dans cet article.

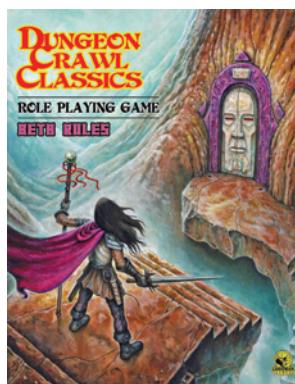
Mais le clonage n'est pas une chose simple et fixe, surtout dans le domaine du jeu de rôle : chaque joueur possède en effet sa propre vision des règles, y compris des règles fondatrices des concepts maintenant ancrés dans l'esprit de tout rôliste. Ainsi, tel jeu « rétro-clone » va se référer à l'édition D&D datant de 1974, tel autre à celle de 1978 (règles avancées), tel autre encore va modifier un détail, qu'un autre conservera, etc. Même pour la première édition originale aboutie, que l'on nomme communément « Basic », certains

ARTICLE DE FOND



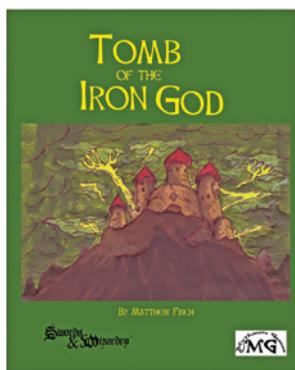
font référence à l'édition Holmes (sorte de mix entre les règles de base Originales et AD&D qui sortait dans la foulée, pensé d'ailleurs comme une boîte d'introduction à ces règles avancées, en 1977), d'autres à l'édition Moldway (la fameuse boîte rouge), chacune comportant de petites différences de détails. Si bien qu'un des éditeurs importants du marché américain, Joseph Goodman, directeur de Goodman Games, qui n'est pas particulièrement spécialisé dans le jeu de rôle rétro-clone bien qu'il ait édité de nombreux suppléments pour la 3^e édition de D&D ayant la saveur de modules à l'ancienne (les fameux DCC

- Dungeon Crawl Classics) et qu'il ait annoncé pour début 2012 un jeu de rôle « Old School » d'envergure (DCC RPG, voir plus loin), s'est fendu, il y a quelque temps, d'une interview dans laquelle il posait le problème de la poursuite de son édition de scénarios pour la 4^e édition de D&D et de la complexité qui était maintenant la sienne pour calibrer ses nouveaux produits : là où les joueurs jouaient auparavant à quelques règles seulement, il y a désormais un morcellement total du jeu de rôle à l'ancienne, et même du jeu de rôle médiéval fantastique tout court. Pour quelles règles donc éditer dorénavant un nouveau produit ? C'est, pour un éditeur d'envergure, un grand dilemme. Et, si l'on en croit les annonces de parution des futurs scénarios de la série DCC, il n'est pas impossible désormais que Goodman Games abandonne, pour ses modules, la licence D&D4 au profit de son jeu de rôle maison.



Le site Dices (<http://dices.over-blog.com>, septembre 2011) le dit très bien : « On retrouve là l'une des particularités qui font à la fois la saveur et la difficulté des rétro-clones : chacun donne l'impression, à première vue, d'être une simple copie de D&D. Or, chacun recèle de petites trouvailles personnelles, de variations sur un même thème. En un sens, si tous les rétro-clones se ressemblent, de petites différences dissimulées dans le corps du texte font que, non, ce n'est pas le même jeu. Les puristes en sont pour leurs frais, déçus de ne pas retrouver exactement les mêmes règles que dans la "boîte rouge" initiale. Les a[f]

icionados du genre, eux, se frottent les mains et "font leur marche", piochant ici et là la règle maison qui leur conviendra. » En effet, si l'on dépasse l'aspect négatif de ce morcellement, ne constitue-t-il pas finalement l'essence même du jeu de rôle, dont chaque livre de règles rappelle au lecteur que ces dernières ne sont que des conseils qu'il est libre ou non d'appliquer ? Dès l'origine de ce type de jeu, on laissait d'ailleurs entendre qu'aucun rôle - le terme n'existant pas à l'époque, on pouvait dire avec humour : JDJDR, Joueur de Jeu de Rôle (voir Casus Belli n° 22, 1984) - ne jouait exactement aux mêmes règles (tout au moins les joueurs américains ou anglo-saxons, car on laissait entendre que les Français étaient plus loyalistes). Et l'on trouve en effet dans le mouvement « Old School » beaucoup de produits polyvalents qui cherchent, tout en restant généraux, à s'adapter à toutes les règles « Old School » existantes. Voir, par exemple, le module à l'ancienne « L'Avant-poste au bord des frontières lointaines », traduit par votre serviteur et paru dans *Jeu de Rôle Magazine* n°12.5, version pdf. C'est aussi le cas d'un module édité chez Barrataria Games, « Adventures at Rainbow Lodge » (voir <http://barrataria.com>), ou des termes techniques utilisés dans la revue *Fight on !* spécialisée dans les rétro-clones (Rang à la place de Niveau, Dés de Blessures au lieu de Dés de Vie, Classe de Défense au lieu de Classe d'Armure). Même le module d'initiation à *Swords & Wizardry* (un rétro-clone, voir plus



loin), « The Tomb of the Iron God », écrit par Finch, indique en préambule qu'il est également compatible avec les règles d'OSRIC et d'autres jeux de rôles fantastiques épuisés (1). La palme de la polyvalence anachronique revient à l'éditeur Frog God Games (<http://www.talesofthefroggod.com>, auquel participe d'ailleurs Matthew Finch, un auteur dont nous allons beaucoup parler dans cet article), qui a publié une campagne en dix scénarios conduisant les personnages du premier niveau au 13^e et plus, pour *Swords & Wizardry* et... *Pathfinder*, au choix !

L'ANTI-MARKETING

Une fois les généralités de ce mouvement établies, un débat surgit aussitôt : cette démarche correspond-elle à un processus de plagiat ? Eh bien, comme dans tout ce que notre monde moderne produit, rien n'est simple, rien n'est binaire. Certes, si Gygax et Arneson n'avaient pas inventé le jeu de rôle avec *Dungeons & Dragons*, en créant la

quasi-totalité des concepts du jeu de rôle jusqu'à aujourd'hui - relisez les manuels AD&D : on y trouve presque tout, même si c'est souvent par hasard et au détour d'une page -, ainsi que les bases fondamentales présidant à la conception de la plupart des univers de jeux médiévaux-fantastiques, OSRIC et consorts n'auraient jamais vu le jour. Et, pour ma part, j'ai souvent dit, ici et ailleurs, que je ne serais pas contre le reversement d'un petit écot prélevé sur les ventes des produits rétro-clones aux héritiers de Gygax et d'Arneson, par exemple (et même si l'on se préoccupe de lui élever une statue à Lake Geneva, ville où naquit D&D et se développa TSR, voir <http://www.gygaxmemorialfund.com>). Mais on voit bien que la démarche est également généreuse et vise avant tout à rendre à hommage au jeu de rôle des origines auquel, si l'on suivait l'opinion des éditeurs actuels, il serait désormais impossible de jouer, car leur mentalité serait aujourd'hui dépassée

(une opinion malheureusement trop souvent basée sur une volonté de vendre, toujours plus et toujours plus vite). On trouve d'ailleurs cette précision sur la page de titre d'OSRIC (des deux éditions) : « Les auteurs tiennent à exprimer leurs sincères gratitude, admiration et respect à Gary Gygax et Dave Arneson, qui ont initialement créé ce passe-temps et conçu nombre des algorithmes utilisés dans ce jeu » (2). Notez le terme d'algorithme, qui est à rapprocher du concept d'émulation. Il a permis de conserver l'essentiel de toutes les tables de progression des personnages... Une caractéristique du mouvement « Old School » qui découle de la précédente est qu'il est une affaire de passionnés, dans laquelle l'aspect financier passe au second plan. Méfions-nous donc des idées reçues : ce sont bien ici les américains qui travaillent gratuitement, même si, un peu comme pour les systèmes informatiques tels que Linux, une quote-part est parfois demandée, qui reste d'ailleurs modique et n'est souvent destinée qu'à couvrir des frais annexes. De même, les produits édités gracie, il faut le dire, à une mise en page « cheap » qui s'impose pour principe de rester dans le ton « à l'ancienne », sont en général vendus à un prix raisonnable. L'accord que nous venons d'obtenir avec Expeditious Retreat Press, dont nous parlons plus en détail ci-dessous et dont vous voyez les fruits dès ce numéro, indique d'ailleurs assez clairement que même un éditeur professionnel impliqué dans le mouvement « Old School » est quelqu'un qui pense d'abord au jeu. L'un de leurs responsables m'écrivait, pour finaliser cet accord : « Nous sommes heureux de soutenir le jeu de rôle et sommes ravis que nos aventures puissent paraître en français » (3). Comme le dit notre rédac' chef Guillaume Besançon : « La classe ! ». Le même état d'esprit a présidé aux



accords que nous avons obtenus avec la revue *Fight on!*, l'une des meilleures revues de ce mouvement « Old School », et dont vous continuerez à lire très régulièrement la traduction d'articles dans la revue (voir « Organisez votre campagne ouverte », *JdR Magazine* n° 14 – celui en format pdf).

On le voit, le mouvement s'inscrit également dans une réaction contre les nouvelles tendances marketing des éditeurs de jeu de rôle, qui obligent non seulement les joueurs et les MJ à acheter souvent beaucoup de matériel, mais, à chaque nouvelle édition, à racheter TOUT le matériel. L'exemple le plus marquant est évidemment *Dungeons & Dragons*. Certes, la 4^e édition voulait surfer sur l'air du temps, accrocher les amateurs de jeux de plateau,

très nombreux actuellement, mais c'était aussi évidemment pour vendre à nouveau tous les manuels de base, et toujours plus de figurines, de cartes ou de tuiles quadrillées – que cette édition

réclame de manière quasi systématique pour sa gestion des situations de jeu. Moyennant quoi, tout au moins en France, la greffe n'a que moyennement pris, puisque l'éditeur

Play Factory vient de jeter l'éponge et que le concurrent de *D&D 4*,

Pathfinder, sorte lui aussi d'émulation ultime de la 3^e édition de *D&D*, se porte comme un charme.

Arrêtons-nous un instant.

Quelque chose a-t-il été raté avec *D&D 4*? Peut-être, puisque l'éditeur américain est déjà en train de revoir sa copie avec la sortie de la gamme des Essentials (voir *JdR Magazine* n° 16) et que l'on pressent déjà l'arrivée d'une 5^e édition.

Difficile, finalement, de faire cohabiter les deux mondes, qui sont pourtant cousins, du jeu de plateau et du jeu de rôle. On ne peut trop, en tout cas en France, brider l'imagination au profit du « tout technique », c'est un point essentiel. Cela explique sans doute

le peu de succès qu'ont toujours eu chez nous les *Gurps* ou *Hero System* (jamais traduit) en France. Ou, inversement, le succès de *Warhammer*, dont la première édition est restée la même pendant presque vingt ans, avec un système assez moyen (la revue *Casus Belli* avait fait paraître à l'époque de sa sortie une critique

pour le moins mitigée qui n'envisageait pas du tout le succès qui suivrait ; n° 38, 1987), mais dont la réussite a été en grande partie acquise grâce à la qualité des scénarios proposés (dont la *Campagne impériale*, une des campagnes mythiques de l'histoire du jeu de rôle). Si l'imagination n'est pas stimulée dans un jeu de rôle alors que c'est son but, alors autant jouer à un vrai jeu de plateau qui, au moins, sera moins complexe à gérer. Mais développer l'imagination des joueurs, cela ne fait pas toujours vendre, à moins d'être soi-même... intelligent (cf. mes remarques sur l'éditeur 7e Cercle ci-dessous) !

Le prix de vente est donc un élément qui compte dans le mouvement « Old School » : les jeux de rôle d'aujourd'hui, sophistiqués et en couleurs, coûtent généralement autour de 40 € le livre de base, un prix conséquent si l'on ajoute l'écran, tel supplément pour les joueurs, etc. Les rétro-clones dont nous parlons sont, eux, plutôt gratuits en général (téléchargeables sur la toile), même s'il faudra tout de même du papier et de l'encre pour les imprimer. Et, si l'on veut acheter une version imprimée, souvent pour un prix modique car cela se passe en général par l'intermédiaire du système d'impression à la demande, cela ne dépend que de soi. Ces jeux (co)existent, de manière quasi systématique, en téléchargement gratuit et en version papier payante. Certains, dont *Swords & Wizardry*, vous donnent même accès aux fichiers en format traitement de texte, pour que vous puissiez les modifier à l'envi !

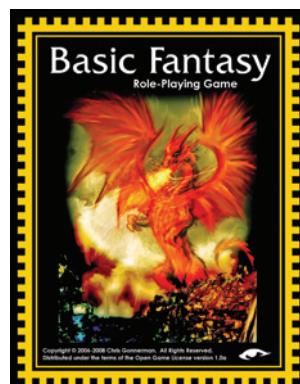
Poursuivons notre réflexion sur cette question du marketing. Il est normal qu'un éditeur souhaite vivre, se développer, et donc vendre. Mais s'obli-

ger à sortir toujours plus de suppléments à tort et à travers ne nuit pas seulement au porte-monnaie du joueur, il nuit aussi au jeu lui-même. Le contre-exemple parfait – et il faut lui rendre hommage pour cela – est celui de l'éditeur français 7e Cercle, qui édite des gammes fermées d'environ trois ou cinq suppléments, pas plus, car il estime qu'alors il a fait le tour de la question, laissant les joueurs s'emparer du suivi qu'ils voudront et passant ensuite à un nouvel univers. Car la multiplication des produits aboutit toujours à une complexification déraisonnable du système, sans parler de l'univers, puisqu'on ajoute et qu'on empile, sans d'ailleurs que tous les détails coïncident ensuite – c'est comme le Code pénal dans la « vie réelle ». Le mouvement « Old School » doit donc également être considéré comme une réaction contre cette complexification artificielle. À partir des règles de la 3^e édition, les ouvrages sont devenus absolument monumentaux : neuf cents pages pour les trois livres de base de *D&D 3,5*, écrits en petit. Ne parlons pas de *Pathfinder* aujourd'hui, qui en est l'héritier, et dont Black Book Éditions, dans un poisson d'avril assez drôle (comme quoi, on peut aussi prendre du recul et avoir de l'humour chez les grands éditeurs), nous promettait cette année un volume « mammouth », reprenant les trois livres en « UN volume de 7 kilos et 1220 PAGES couleur » ! Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : j'aime bien la qualité des produits *Pathfinder* (les campagnes sont excellentes, même si j'aime un peu moins les règles – je pense là encore que le succès de ce jeu vient de la qualité des scénarios, et que, sans doute, le relatif échec de *D&D 4* vient de la faiblesse de ce qu'on nous a proposé jusqu'à présent), mais prenons conscience qu'on peut aussi jouer autrement. Laisser l'imagination des joueurs vagabonder est toujours le gage d'une séance de jeu réussie, puisque l'aventure provient d'abord et avant tout des joueurs eux-mêmes.

Force est de constater en effet qu'on peut jouer toute une vie avec seulement les trois premiers livres de règles *AD&D* et que, là où ces règles originales étaient une sorte de boîte à outils dans laquelle chacun pouvait piocher à loisir (combien de joueurs jouaient telles quelles les règles sur les psioniques ou appliquaient celles sur l'allonge des armes, etc. ?), les éditions qui ont suivi, et de plus en plus au fur et à mesure de l'avancée dans le temps, ont visé à tout prévoir et, tout en apportant plus de précisions, ont du même coup amené une perte de fluidité, tout au moins pour les joueurs maîtrisant mal les centaines de pages des livres – et ce, même si seuls quelques principes de base les sous-tendent (voir manifeste de Finch, *Petit manuel du jeu de rôle « Old School »*, dans ce même numéro). De mon point de vue – mais c'est également celui de Finch et de bien d'autres –, ces règles boursées de détails conduisent surtout à une perte d'imagination et de spontanéité dans la résolution d'une situation de jeu, et donc à une perte du rôle du MJ puis, en second lieu, des joueurs, puisque tous s'en remettent à un jet de dés pour résoudre une situation plutôt que d'essayer d'imaginer la solution originale et unique. Et, comme dans la vie qu'il est censé recréer au moyen de l'imagination, rien ne pourra jamais faire entrer les situations « vécues » dans des cases absolument figées et définitives, ni correspondre à des lois immuables et il faudra au contraire toujours savoir s'adapter à une situation de jeu imprévue (c'est la même chose dans la vie, finalement : on s'en remet aux lois, on en appelle à la justice, sans voir que souvent on se déresponsabilise là où l'on pourrait, avec un peu de réflexion, trouver une solution unique et parfaitement adaptée à la circonstance). Peut-être, en effet, les règles modernes ont-elles ici ôté une part de créativité aux joueurs, et donc de vie. Un seul grand système a quelque peu échappé à cette boulimie de modifications permanentes destinée en partie à tout vendre à nouveau : le système Basic de Chaosium (*L'Appel de Cthulhu*, *Runequest*, *Elric*, *Hawkmoo* – et encore, pour ces derniers, pas la version *Mongoose*), qui ne subit, à chaque nouvelle édition, souvent dictée uniquement par l'épuisement des tirages, qu'un toilettage superficiel qui ne rend en rien obsolète les suppléments précédents. Certains critiquent ce point de vue en affirmant qu'ils ont, du coup, l'impression de lire toujours les mêmes règles depuis trente ans – mais si elles sont excellentes, pourquoi tout chambouler ? Ce Basic System est lui aussi l'objet d'une édition rétro-clone (GORE), qui n'a pas le même succès que celles prenant leur origine dans D&D, ceci expliquant sans doute cela.

LES ORIGINES

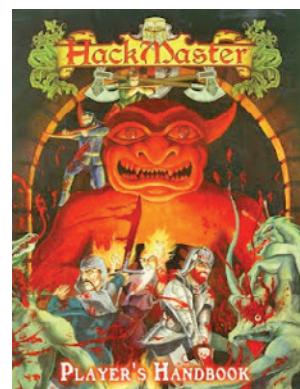
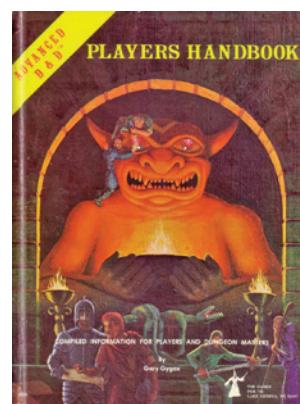
Il y a toujours eu des fondus du jeu de rôle à l'ancienne qui n'ont jamais abandonné, malgré les éditions successives, les règles originales de *D&D*. Et ceci pour plusieurs raisons : parce que ces règles leur plaisaient ; parce que, comme pour les programmes informatiques complexes, on a passé beaucoup de temps à les maîtriser et qu'on ne veut plus recommencer un nouvel apprentissage ; par répugnance envers un système consumériste qui oblige à acheter toujours plus de produits pour suivre un jeu, et donc aussi par économie, etc. De ces fondus des règles originales, le site *Dragonsfoot* (4) a, pendant des années, tenu le flambeau et poursuit encore de nos jours sa mission, en faisant paraître régulièrement, pour ces règles originales,



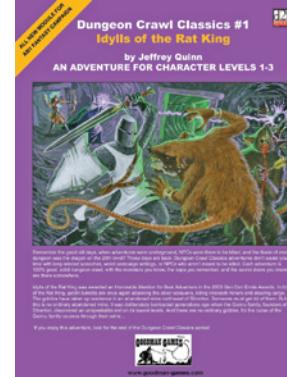
Il y a également un autre précurseur, *Basic Fantasy*, qui eut l'idée novatrice de mélanger le D&D des origines (Basic) et le D&D 3 de manière assez logique. Ce jeu possède toujours un suivi conséquent (<http://basicfantasy.org>) – le premier module, *Morgansfort*, en est à sa... 21^e modification ! Les documents sont tous disponibles en trois versions : fichier pdf, fichier texte format libre (*OpenOffice*) et impression à la demande.

On peut aussi désigner comme précurseurs de ce mouvement les produits D20 ayant essayé de retrouver, dès la parution de la 3^e édition de D&D, le parfum des scénarios et règles d'antan en intégrant les atouts de la 3^e édition. Cette fois-ci, nous sommes en général en présence de produits commerciaux qui ne sont pas disponibles en téléchargement gratuit sur la toile. La devise de l'éditeur Necromancer Games est éclairante sur son état d'esprit : « 3d edition rules, 1st edition feel » (les règles de la troisième édi-

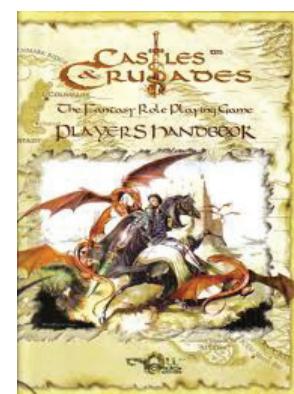
of the Diner Table (*Les chevaliers de la table du salon*, trois volumes parus en français chez les Humanoides associés), une des premières BD à se dérouler dans le monde du jeu de rôle sur table, à travers l'humour, bien entendu. *Hackmaster*, élue jeu de l'année 2001 aux Origins Awards, connut tout de même cinq éditions. Et puis, l'accord avec Wizards of the Coast se termina malheureusement un jour, en 2007 (tiens, tiens, peu de temps avant la parution de la 4^e édition...) et l'éditeur dut revoir sa copie : le jeu existe toujours aujourd'hui, mais avec des règles maison bien différentes.



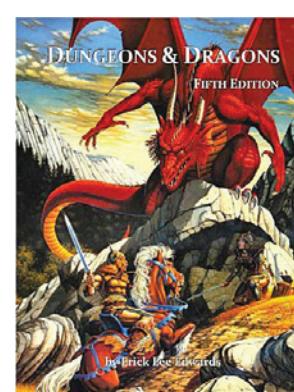
Il y eut un précurseur de ce mouvement, qu'on oublie souvent trop, c'est *Hackmaster*, édité par Kenzer & Company. On peut dire qu'il s'agit là de la première réaction importante à une nouvelle édition de D&D (la 3^e), même si elle a un petit côté parodique. En effet, ce jeu sortit en 2001, soit quelques mois après la 3^e édition, voulant – déjà – que le parfum du jeu des origines ne disparaîsse pas (et même si *Hackmaster* utilise pourtant – avec parcimonie – les compétences qui sont la grande nouveauté de la 3^e édition). Il fit l'objet d'un accord avec Wizards of the Coast, qui lui permit d'utiliser – sans doute l'aspect caricatural voulu du jeu favorisa-t-il cet accord – de nombreux visuels de l'AD&D d'origine : la couverture, copie presque conforme du *Dungeon Master Guide*, la page de titre, avec son magicien qui fume une pipe à la Gandalf, avec son créateur mythique, Gary Jackson – contraction de Gary Gygax et de Steve Jackson. C'est une sorte de version hypertrophiée de la première édition d'*AD&D*, chaque volume comportant de nombreuses pages supplémentaires par rapport à l'original (10 tomes pour le Manuel des monstres !), avec de vrais scénarios à l'ancienne, etc. Ce jeu était lié également à la bande dessinée *Knights*



n° 1 de cette gamme, « *Idylls of the Rat King* », date de 2002), cet éditeur s'illustra par des scénarios qui, tout en utilisant les nouvelles règles, tentaient de retrouver l'esprit des modules à l'ancienne. Une cinquantaine de volumes parurent avant que la gamme ne bascule vers la 4^e édition afin de renouveler l'expérience avec, pour le moment, une quinzaine de modules disponibles, dont quelques-uns ont été traduits en français chez Sans-Détour, qui a malheureusement arrêté cette gamme faute de ventes suffisantes. L'introduction de ces modules, dès l'origine, commençait invariablement par ces mots : « Rappelez-vous l'âge d'or du jeu de rôle, quand les aventures étaient souterraines, que les PNJ étaient là pour être tués, et que le finale de chaque donjon était un dragon du 20^e niveau ? Eh bien, ces jours sont de retour. » (5)



Le produit le plus abouti du point de vue du ressourcement de l'esprit ancien sans une écriture absolument imitative des règles est *Castles & Crusades* édité chez Troll Lord Games, bénéficiant de l'aura de Gary Gygax vivant ses dernières années et qui a collaboré au projet. C'est un cas à part qui revisite de manière profonde les concepts anciens alliés aux atouts de la 3^e édition de D&D. Il est d'ailleurs dommage que ce jeu, qui possède des suppléments de qualité, ne connaisse pas une traduction française (des tentatives ont déjà été faites, elles ont pour le moment avorté, il faut dire que l'éditeur semble réticent, sans doute par méconnaissance du marché français). Le rétro-cloné en France est probablement encore trop un marché de niche.



Et puis, dans la même veine, un objet étrange, venu d'une autre planète ludique... un jeu de rôle non identifié... il s'agit de la nouvelle « *Dungeons & Dragons Fifth Edition* » (<http://www.easymamus.com/CustomCharacters.html>) ! Rassurez-vous : il s'agit d'un jeu de rôle amateur d'Erick Lee Edwards, réécritant lui aussi les règles à partir de la fameuse licence libre – et, qui plus est, avec une prise en mains pas si évidente. Il s'agit en effet plus d'un ensemble de règles optionnelles qu'un véritable jeu de rôle – ironie de l'histoire, il vous faudra le Manuel des joueurs D&D 3^e édition (ou le SRD, System Reference Document) pour utiliser ce nouveau... supplément. Mais il y a bien, une nouvelle fois, l'idée de moderniser certains concepts. Et ici, il s'agit de ce qui fait le fondement de D&D depuis les origines : les classes de personnages jugées trop rigides, la montée en niveaux, etc. Dans D&D 5 (!), on fait progresser son personnage en dépensant ses XP pour acheter des avantages ! C'est du *Gurps*, avec des XP ! On débute avec 2000 XP, au moyen desquels on crée son personnage de niveau 1 (en fait, on choisit sa race, son alignement, on lance les dés pour déterminer ses six caractéristiques, et commence alors à dépendre ses points). Le reste est assez souple pour customiser son personnage.

D&D, le parfum des scénarios et règles d'antan en intégrant les atouts de la 3^e édition. Cette fois-ci, nous sommes en général en présence de produits commerciaux qui ne sont pas disponibles en téléchargement gratuit sur la toile. La devise de l'éditeur Necromancer Games est éclairante sur son état d'esprit : « 3d edition rules, 1st edition feel » (les règles de la troisième édi-

tion, mais l'ambiance de la première). Cet éditeur est à l'origine d'un produit phare de toute la gamme D20, auquel on fait référence très fréquemment jusqu'à aujourd'hui : le *Tome of Horrors*. Ce volume était destiné, dès sa parution (2002), à faire revivre les monstres des premières éditions de AD&D, c'est-à-dire issus du *Monster Manual* (lequel avait été repris pour l'essentiel dans le Manuel équivalent de la 3^e édition), mais également du *Monster Manual II* et du *Fiend Folio*. Il nous faut maintenant parler plus en détail des modules DCC parus chez Goodman Games. Très vite après la troisième édition de D&D (le

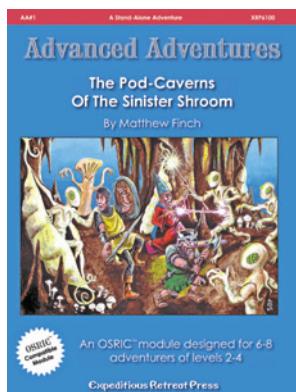
Mais cela veut dire que ce jeu ouvre la porte à une « optimisation » encore plus grande qu'avant ! Concernant la vraie 5^e édition de D&D, voir nos news dans JdR Magazine au fur et à mesure de l'avancée du projet (à partir du n° 18, p. 11).

LES VÉRITABLES RÉTRO-CLONES

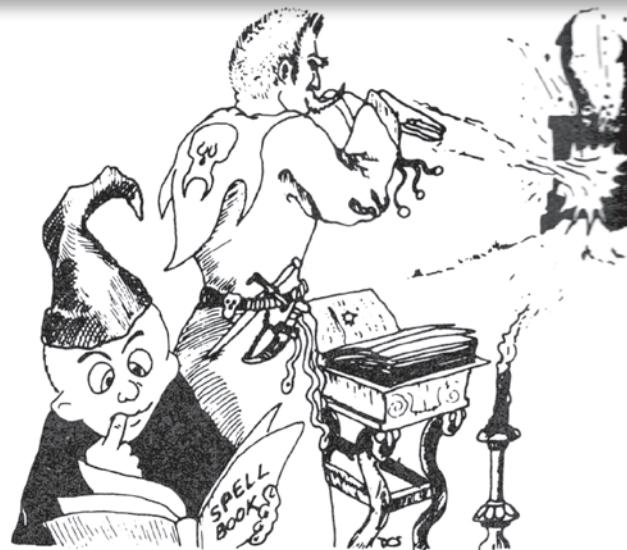
Et puis, il y eut le projet OSRIC. Comme indiqué plus haut, il avait pour ambition – réussie – de rendre à nouveau disponibles pour les joueurs (et pour des éditeurs qui pourraient ainsi proposer de nouveaux produits) les règles avancées du « jeu de rôle le plus ancien du monde » (selon l'expression consacrée), en les réécrivant et en profitant de l'occasion pour les réorganiser. Ceci, il faut le dire aussi – et ironie du sort –, grâce aux principes de l'Open Game License rédigée par Wizards of the Coast pour l'édition 3 de *D&D*, une licence qui permit à l'époque (2000) un essor jamais vu des produits destinés à *D&D* mais qui, ultérieurement, favorisa la diffusion de produits contraires à la volonté marchande de développement de Wizards of the Coast : les rétro-clones. Comme l'écrivait dès 2008 Daniel M. Perez sur son site (<http://www.dmperez.com>) : « Je ne sais pas si cela correspond au développement attendu de l'Open Gaming License lorsqu'elle a été rédigée, mais je dois admettre que ce fut une évolution intéressante à observer et à laquelle prendre part pour en profiter avec grand plaisir » (6). Ayant sans doute conscience de cette trop grande liberalité de la licence de 2000, l'éditeur rédigea pour l'édition 4 de *D&D* une nouvelle licence, appelée GSL, plus restrictive.

Le principe qui a conduit à la rédaction d'OSRIC, destiné en premier lieu à éviter tout procès de plagiat, fut de ne reprendre aucun des termes stéréotypés considérés comme tombant sous la loi sur le copyright (7), tels que Mordenkainen, le fameux magicien des campagnes de Gygax, ou Bigby, le PNJ adverse de Mordenkainen dans les parties que jouaient Gygax et Robert Kuntz au début des années 1970 (Monde de Greyhawk), et qui donnèrent leur nom à certains sorts des règles avancées (Chien fidèle de Mordenkainen, Épée de Mordenkainen, Main de force de Bigby), mais en revanche de conserver tous les termes génériques, qui n'étaient donc pas censés être des termes déposés (un nain... c'est un nain !), de modifier légèrement certaines règles pour qu'elles correspondent au mieux à la vision des auteurs (disons-le tout net : quel auteur de jeu de rôle ne souhaite pas mettre sa pâtre personnelle ? – la modification la plus controversée étant celle qui fait lancer les dés pour déterminer l'initiative... du camp adverse !) et de tout réécrire. La règle originale n'est donc jamais citée textuellement, ni même le titre du jeu, d'où la fameuse expression « jeu de rôle le plus ancien du monde » dont nous avons déjà parlé, qui traverse le livre et qui signifie : *D&D*, tout simplement (ou ici : *AD&D*) ! Seul l'éditeur est fortuitement cité. Les deux éditions d'OSRIC indiquent dès le début : « **Mention légale** : Les auteurs de ce document ne sont en aucune façon affiliés avec Wizards of the Coast, Inc (WOTC) ; toute utilisation d'une marque déposée de WOTC ou de toute autre partie n'est pas autorisée, faite par inadvertance, et n'est pas destinée à porter atteinte aux droits de propriété intellectuelle de ces parties » (8).

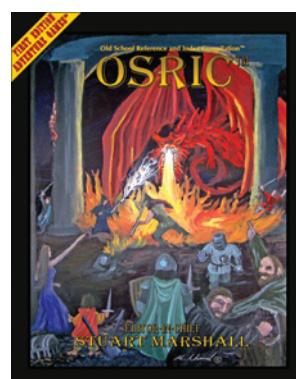
OSRIC débute en 2006 avec une première édition en noir et blanc (hormis la couverture...), qui n'est plus disponible aujourd'hui, mais était déjà fort intéressante à l'époque, même si elle ne reprenait, globalement, que le *Player's Handbook*. Le premier auteur est le fameux Finch, que nous évoquons beaucoup dans ce numéro à travers son manifeste et ce qu'on peut considérer comme le premier scénario commercial du mouvement – ce n'est pas un hasard s'il est cité dans la seconde édition d'OSRIC. Comme prévu, de nouveaux produits dédiés à ces règles virent aussitôt le jour, et un éditeur se distingua assez vite pour la qualité de sa production dans ce domaine, un éditeur dont nous allons vous parler ici plus longuement : Expeditious Retreat Press.



Jeu de Rôle Magazine vient en effet d'obtenir un accord avec cet éditeur pour faire paraître en français, dans le magazine (version papier ou pdf), les modules de sa gamme « Advanced Adventures », des modules à l'ancienne écrits pour le système OSRIC (dont vous pouvez maintenant, sur lulu.com, vous faire imprimer des volumes « Compendium » regroupant 10 scénarios !). Pour fêter cet accord, nous vous proposons dans ce numéro le premier module qu'Expeditious Retreat Press fit paraître à l'époque, appelé, de mon point de vue, à devenir historique, car il date de



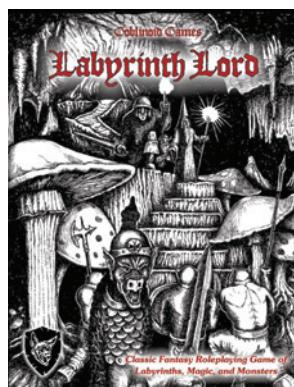
2006, c'est-à-dire vraiment des tous débuts du mouvement « Old School » : *Les Cavernes à gousses du sinistre Shroom*. Il est, de plus, excellent et, enfin, écrit par l'une des figures majeures du mouvement : Matthew Finch qui, comme nous l'avons dit, ne manque pas de le citer – à moins que ce ne soit un hommage qu'on lui rende puisque la référence n'existe que dans la seconde édition à laquelle il n'a pas participé –, consécration suprême, dans la rubrique sur les Monstres errants d'OSRIC. Cette gamme des « Advanced Adventures » reprend le visuel des modules TSR des années 1970-1980, avec une mise en page minimum et les seules couvertures en couleur. Signons que cet éditeur américain fait également paraître des modules pour la 4^e édition de D&D (gamme Lands of Darkness, que nous n'éditerons pas), qui tournent la plupart du temps autour d'un lieu développé, sous forme de scènes et d'endroits différents qui, s'ils ressemblent extérieurement à du « Porte-Monstre-Trésor », sont plus subtils qu'ils en ont l'air et sont assez réfléchis. Le premier volume a d'ailleurs obtenu un prix outre-Atlantique. Enfin, comme nous ne sommes pas sectaires :-), nous vous proposerons peut-être aussi régulièrement (et sans doute en alternance, d'ailleurs), des modules pour *Pathfinder* d'une autre gamme très intéressante d'Expeditious Retreat Press : des modules 1 contre 1 (c'est-à-dire un joueur contre un MJ).



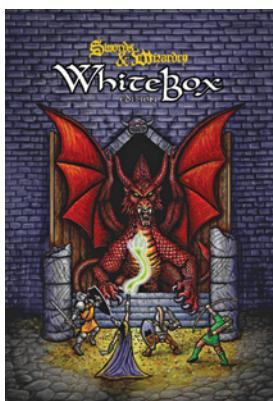
Et puis, deux ans plus tard, OSRIC connaît une deuxième édition, énorme (elle fait dans les 400 pages), assez régulièrement mise à jour (nous en sommes à la version 2.2), qui regroupe cette fois-ci la quasi-totalité des trois volumes d'origine des règles avancées (*Player's Handbook*, *Dungeon Master Guide* et *Monster Manual* – moins les pouvoirs psioniques et les voyages planaires, ces derniers étant laissés à la créativité du MJ, tout en laissant prévoir dans le futur un éventuel tome destiné aux personnages de niveau élevé...). Si on le souhaite, on peut se procurer une édition en couleurs (9) – dont, pour un volume aussi

imposant, le prix est loin d'être élevé –, mais on peut bien entendu télécharger gratuitement le pdf à imprimer soi-même (10). Un éditeur (Usherwood Publishing) vient d'en sortir une version de poche, très agréable à consulter. On remarquera cette parfaite synthèse dont nous avons parlé entre l'ancien et le moderne : si la couverture, par exemple, reprend le goût, disons discutable, des premières éditions d'*AD&D*, la mise en page est, elle, très moderne, et les tableaux, « coupés au cordeau », en sont la manifestation la plus éclatante. Au sein de cet ensemble, la feuille de personnage, malgré une grande sobriété, n'est, elle non plus, pas du tout « à l'ancienne » et utilise la typographie moderne – on peut même en télécharger une version au format pdf dans laquelle les cases peuvent être remplies directement sur votre ordinateur. Matthew Finch, au moment de la parution de cette deuxième édition, étant désormais parti vers de nouveaux horizons (cf. *Swords & Wizardry*, ci-dessous), c'est Stuart Marschall, déjà auteur final de la première édition, qui devint l'« éditeur en chef » unique de cette nouvelle version. Constatant le travail accompli depuis la première écriture, il intitule son préambule (avant l'introduction de Finch proprement dite) : « OSRIC

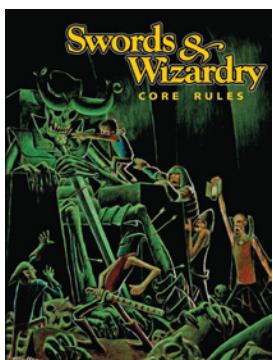
— First edition reborn », une expression qui inclut les nombreux sens de : retour, mais également renaissance de la première édition (cf. l'expression « born again » pour qualifier certains croyants américains qui sont revenus à la foi). Au moment de la parution de cette édition, le mouvement s'est déjà implanté et développé, parce que la première édition avait prouvé que ce genre de produit avait sa place (même si c'est encore une place de niche) – le préambule de Marschall est ainsi plus développé. OSRIC reste le rétro-clone le plus largement soutenu par des éditeurs (voir liste assez complète dans l'article en anglais sur OSRIC dans Wikipedia). Il a ouvert la porte aux autres jeux créés dans le même esprit et, après lui, le mouvement va connaître un boom gigantesque.



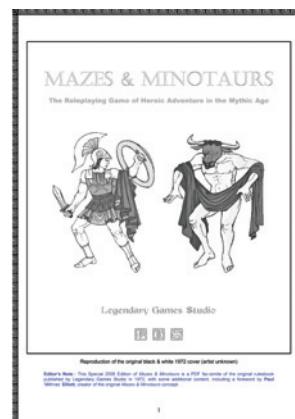
Nouvelle étape de l'histoire du mouvement « Old School », qui vise à remplir progressivement les « trous » : celle de la parution de *Labyrinth Lord* (2007). Avec ce jeu, on voit déjà se profiler le principe selon lequel n'importe quelle règle peut finalement être « émulée » : *Labyrinth Lord* réécrit en effet les règles de *D&D* (et non *AD&D*, il y a donc ici un retour en arrière chronologique) parues à la fin de la décennie 1970 et que l'on appelle « Classic » ou « Basic », du nom de la première boîte qui proposait aux joueurs de faire progresser leurs personnages du premier au troisième niveau (celle, justement, que Wizards of the Coast a dernièrement... « émulée »... euh... reproduite... pour le premier volume, sous boîte, de ses « Essentials », D&D 4e édition). Énorme succès pour ce *Labyrinth Lord*, il faut dire que l'ouvrage est particulièrement agréable à lire. C'est dans l'avant-propos de ce jeu que Daniel Proctor parle précisément démulation et d'algorithmes concernant le principe de réécriture qui est à la base des rétro-clones. On peut constater dans ce jeu de rôle quelques évolutions, propres, peut-être, au jeu contemporain : les scénarios destinés à *Labyrinth Lord* sont en général conçus pour quatre joueurs, là où il en fallait presque le double dans les modules des années 1970-1980. Et ils sont généralement assez courts, les donjons n'étant souvent formés que de quelques salles et constituant donc des histoires « tout-en-un » pas trop longues et pouvant être jouées en une seule soirée – bien hasardeux qui envisageait de pouvoir terminer en une seule séance les modules Basic originaux (B3, *Le Palais de la princesse Argenta*, par exemple...). *Labyrinth Lord* vient de connaître, il y a peu, une traduction française disponible également en impression à la demande (intitulée, bizarrement, « Portes, Monstre & Trésor », voir plus loin).



La dernière étape, tout au moins pour ce qui concerne *D&D*, remonte encore plus loin dans le temps et vise à « cloner » le jeu de rôle par lequel tout a commencé (que l'on appelle maintenant *OD&D*, le O signifiant : Original), celui de la fameuse boîte blanche (dont on trouve encore sur certains sites quelques exemplaires d'occasion à des prix prohibitifs) et des premiers suppléments consacrés à Greyhawk, etc. Il s'agit de... *Swords & Wizardry*, du fameux Finch (2008, encore lui !). Cette fois-ci, on est dans la quintessence du mouvement « Old School » : c'est-à-dire que l'esprit est entièrement respecté (quelques classes de personnages, règles qui vont à l'essentiel, etc.), mais avec une vision résolument moderne, c'est-à-dire une présentation « nickel », une proposition d'indication double de la classe d'armure – croissante ou décroissante, la première étant un concept apparu avec la 3e édition de *D&D*. Une version encore plus synthétique, appelée justement « White Box » d'après la boîte blanche la plus ancienne, vous donne le tout en un petit volume de poche, mais quel volume ! Esthétiquement parlant, il est à la fois sobre et très beau, très agréable à consulter. Une mer-

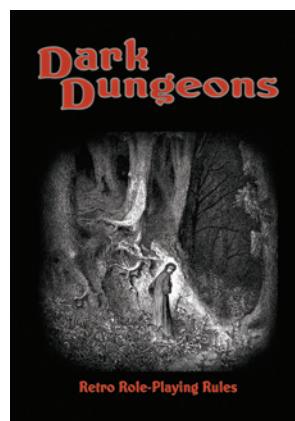


veille, tout au moins à mon goût. Quel merveilleux travail que celui qu'ont réalisé Mythmere Games et Brave Halfling Publishing, les éditeurs !

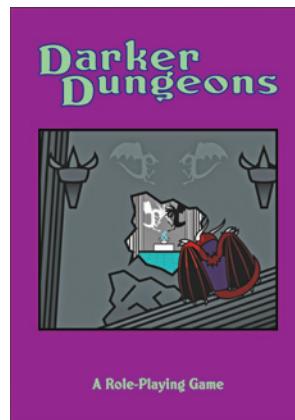


Mais certains sont encore remontés plus loin, jusqu'au jeu qui a présidé à la naissance de D&D, le wargame pour figurines de Gary Gygax, Chainmail, qui n'utilisait que les dés à six faces. Dans cette optique, on trouve le *Spellcraft & Swordplay* de Jason Vey (<http://www.elflair.com>), dont la version basic peut être téléchargée gratuitement, avec sa feuille de personnage presque écrite à la main sur du papier à lignes semblable à du papier à lettre ! Mais, comme on remarque à l'intérieur des éléments également pris à l'*OD&D* et à l'édition Moldway, il s'agit finalement d'un nouveau jeu avec lequel on entre dans le domaine du jeu de rôle spéculatif :

le fameux « What if ? » (Et si... Gygax avait fait évoluer Chainmail dans ce sens dès le début, etc.). Dans ce domaine, le canular qu'est *Mazes & Minotaurs* est excellent (<http://mazesandminotaurs.free.fr>). Tout est fait pour que l'on croit à un précurseur de D&D qui serait paru en 1972 (page d'accueil : « 1972 Original Rules »), autour de monde de la Grèce antique. Son éditeur parle à son sujet de : « pastiche nostalgique » ! La page de titre indique, en dessous de l'illustration de couverture : « Reproduction of the original black & white 1972 cover (artist unknown) ». L'auteur, une personne anonyme, a ajouté : « This Special 2008 Edition of Mazes & Minotaurs is a PDF facsimile of the original 1972 Mazes & Minotaurs cover, including a foreword by Paul Mithra Elliott, creator of the original Mazes & Minotaurs concept ».

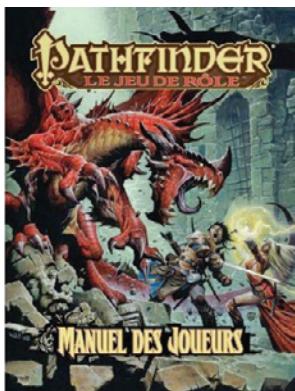
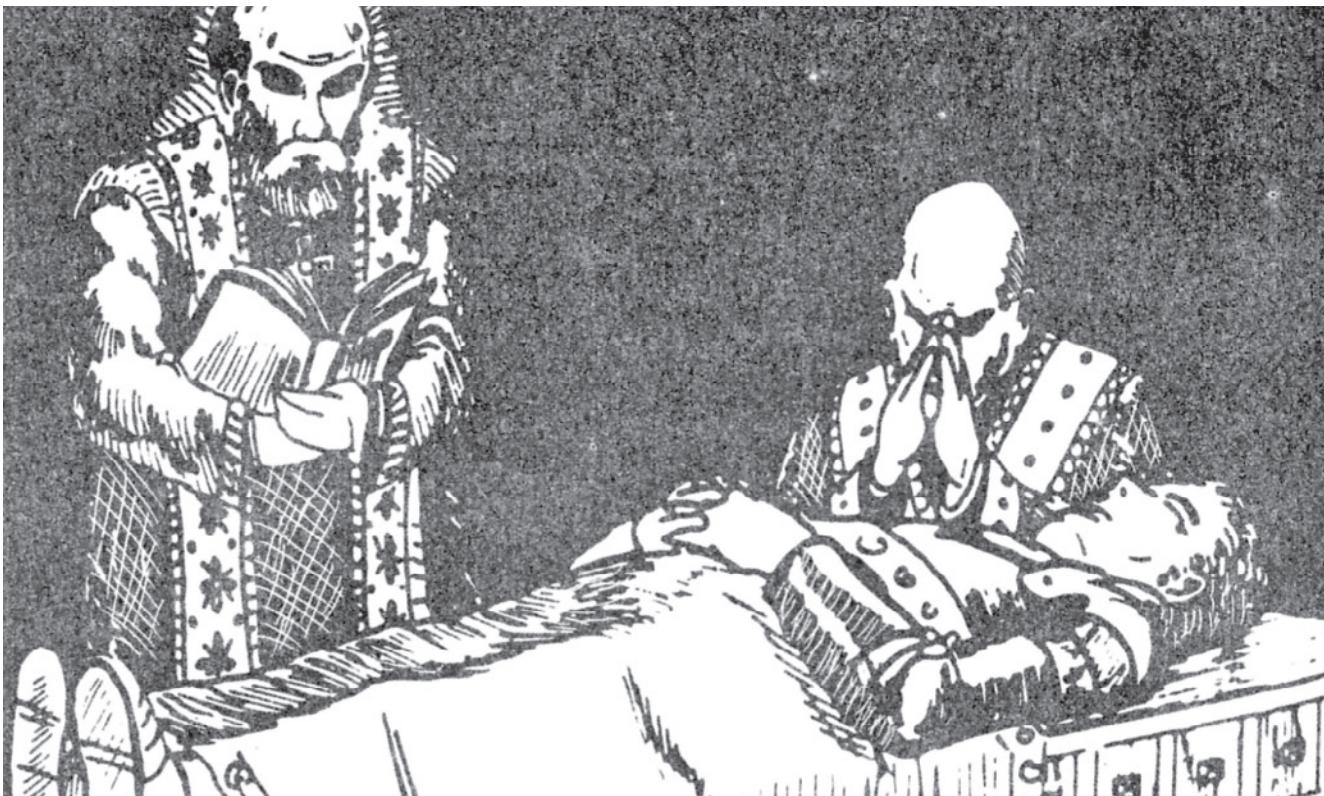


Mais on trouve encore des tentatives pour embrasser toutes les éditions en une série de différents ouvrages. C'est ce que fait BlackyTheBlackball (l'auteur, qui ne se nomme pas dans ses ouvrages, souhaite conserver l'anonymat et sa vie privée), avec sa série : *Dark Dungeons*, *Darker Dungeons* et *Darkest Dungeons* (<http://www.gratis-games.webspace.virginmedia.com>). Le premier est un véritable rétro-clone, assez bien présenté, même si je n'aime pas sa mise en page en trois colonnes, disponible en pdf et en version papier ; le deuxième prend plus de libertés avec le *D&D* des origines et tente de conserver le même feeling à l'ancienne du précédent, mais avec des règles plus modernes (version pdf disponible) ; le troisième, enfin, poursuit l'évolution en ajoutant des mécaniques de combat plus complexes (parution à venir).



Notons que la deuxième édition d'*AD&D*, ou *AD&D2*, ne possède toujours aucun rétro-clone à ce jour. Il faut dire que c'est une édition assez mal aimée, un peu à la croisée des chemins, précédant la sortie de la fameuse 3^e. Et pourtant, elle a apporté de grands mondes au jeu de rôle : Planescape, Dark Sun, et même Ravello qui a été développé dans le cadre de cette édition après avoir fait l'objet

d'un module mythique de la première. Un titre a déjà circulé dans cet article qui correspond finalement à une dernière étape, à la fois annexe mais, je pense, très significative, sans laquelle peut-être ce qui précède n'aurait pas connu un tel essor. Nous l'avons dit,



l'édition Wizards of the Coast, quels que soient ses mérites par ailleurs – l'édition 4 de D&D, reconnaissions-le, n'est pas mauvaise en soi, c'est un autre jeu – a refusé, en 2009, tout accès des joueurs à des pdf payants des éditions antérieures de D&D, prenant pour prétexte le piratage, mais, plus sûrement, afin d'inciter (!) les joueurs à se tourner résolument vers la dernière édition de son jeu de rôle phare.

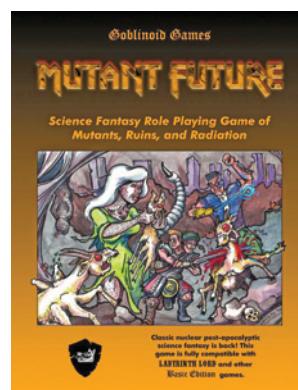
Par cette action radicale, il a par là, nous l'avons dit également, favorisé l'essor des jeux de rôle rétro-clones, puisqu'on ne peut que remarquer que, si l'Open Game License de 2000 avait permis l'essor de produits très

diversifiés pour D&D, la parution de rétro-clones ne fut pas immédiate et qu'il aura même fallu plus de 5 ans avant de voir paraître ses produits phares. On ne peut donc, pour résumer une dernière fois, s'empêcher de penser que c'est bien la 4e édition qui a scindé les joueurs en divers groupes et dynamisé la volonté de beaucoup de retrouver le jeu de rôle des origines, plus simple et plus souple – plus rôle, peut-être, contrairement à la critique souvent faite de D&D qui ne serait qu'un wargame (et même si je reconnais qu'il y a des principes qui perdurent – en fait, il s'agit plutôt de principes de jeu, tout simplement, que l'on trouve aussi dans les jeux de plateau, etc.). Mais Wizards of the Coast n'a pas fait que rendre indisponible tout produit en format pdf pour D&D4, elle a également repris les droits, juste avant

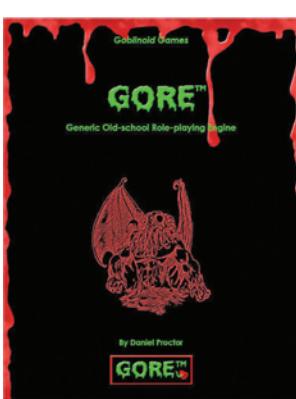
la sortie de la 4^e édition du jeu, de ses revues *Dungeon* (scénarios pour D&D) et *Dragon* (articles pour D&D), privant ainsi l'éditeur à qui elle en avait donné les droits, Paizo, de l'essentiel de ses ressources. Du désespoir initial et de la rage qui suivit cet arrêt brutal, naquit... *Pathfinder*, édité en France chez Black Book Éditions, qui est finalement un rétro-clone d'un jeu récent, puisqu'on peut dire qu'il « émule » D&D3 (ou 3.5, on l'appelle même parfois D&D3.75). Un jeu qui connaît un succès phénoménal (on va finir par ne plus compter les réimpressions du Manuel des joueurs français) et, ironie

de l'histoire, taille des croupières à D&D4 qui avait voulu définitivement envoyer aux oubliettes de l'histoire ludique la 3^e édition de D&D. Nous renvoyons, pour plus de renseignements sur ce jeu, au dossier développé que lui a consacré *JdR Magazine* (n° 13).

Et puis, il y a les... autres ! Car le principe peut se développer à l'infini, avec tous les niveaux possibles de respect de l'original ou d'éloignement. GORE (Generic Old-School Roleplaying Engine) émule le système Basic basé sur les pourcentages (*L'Appel de Cthulhu*, etc.). Mais il ne connaît pas le même succès que les précédents, sans doute en raison de la continuité du système dont nous avons déjà parlé. Il faut noter d'ailleurs que Chaosium, à ses débuts, édita un jeu de rôle qui tentait, en utilisant ce système d'être générique (*Superworld*, 1983) et que, de nos jours, l'éditeur vient de relancer le principe, avec la parution du Basic Roleplaying System, gros volume fruit de trente années d'expérience et diablement intéressant, avec des suppléments qui paraissent chaque mois. Une traduction française serait la bienvenue... *OpenQuest* s'inspire du même Basic System, ainsi que du *Runequest* paru chez Mongoose (une traduction française existe, disponible sur le site du Scriptorium (<http://www.le-scriptorium.com>) ou, en impression à la demande (lulu.com), mais malheureusement sans les deux derniers chapitres de la VO, le cadre de jeu et le scénario, et avec un chapitre introductif très raccourci).



Parmi les autres jeux, on peut citer *Mutant Future*, qui est une tentative intéressante pour émuler l'ancien Gamma World (jeu de rôle post-apocalyptique, réédité dernièrement chez Wizards of the Coast en l'adaptant aux règles D&D 4), mais en utilisant les règles de... *Labyrinth Lord* (les deux sont édités par la même maison, Goblinoid Games) ! Le 4C SYSTEM recrée pour sa part les jeux de rôle de super-héros des années 1980. Microlite20, censé ne conserver en quelques pages que l'essentiel du système D20, a été suivi de Microlite74... Un éditeur finlandais de suppléments « Old School » (*Lamentations of the Flame Princess*), un temps distribués en France sur LudikBazar, a sorti son rétro-clone du même nom, très épuré et fidèle aux origines. Etc., etc. La liste devient vite interminable.



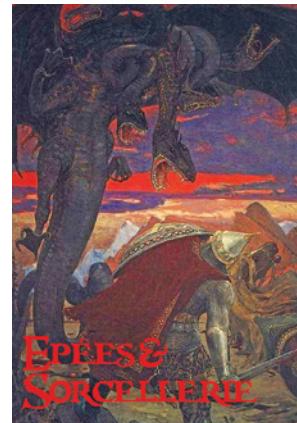


Le processus paraît en effet sans fin. Si bien qu'un topic du site Casus No (<http://www.casus-no.net>) lançait début 2010 la question : « Les jdr français disparus en version rétro-clones ? », avec ce court développement : « Empire Galactique, Légendes celtiques, l'Ultime Epreuve, Empires & Dynasties, Tregor, etc. etc... et pourquoi ne pas les faire ressurgir du néant et se saisir du concept du rétro-clonage pour refaire naître ces anciens jeux de rôles français qui sont devenus à ce jour des jeux cultes ? » tandis que, dès juin 2008, le fameux site Dices dont j'ai déjà parlé, dans un article centré sur les rétro-clones, abordait de manière frontale la question : « La France a eu aussi ses JDR mythiques. Alors, pourquoi ne pas rêver ? À quand, en France, un rétro-clone de "PREMIERES LEGENDES" ? Ou bien un autre de EMPIRES GALACTIQUES ? Finalement, ce courant ne pourrait-il pas être l'occasion de revisiter/redécouvrir les jeux de rôle à leurs tous débuts ? Pourquoi pas de réhabiliter des systèmes jugés aujourd'hui dépassés ? L'avenir seul nous le dira. » Voyons donc ce qui se passe chez nous du point de vue du mouvement « Old School ».

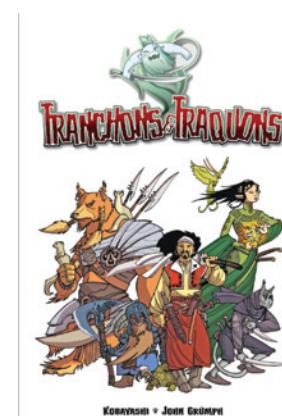
ET EN FRANCE ?

Nous avons évoqué ci-dessus la traduction française de *Labyrinth Lord*, qui continue à m'interroger, pas tant sur la qualité de la traduction (le produit est tout à fait correct), mais par son titre : *Porte, Monstre & Trésor*, qui indique clairement ce qui traverse tout le volume : l'absence totale de référence à *Labyrinth Lord* – et pourtant, c'est bien de lui dont il s'agit ! Pourquoi avoir changé le titre original, qui sonnait bien ? Certes, le titre français fait référence à la fameuse expression qui, très vite, critiqua l'aspect rigide des scénarios de « donjon » des premiers temps. Mais il me gênerait moins si *Labyrinth Lord* était cité, ce qui n'est pas le cas, même si la traduction conserve le concept de labyrinthe de la VO pour ne pas dire donjon. Le titre installe, et je le regrette, en utilisant une expression caricaturale, un aspect parodique au jeu qui n'existe pas du tout dans l'original – on peut faire bien autre chose qu'un PMT avec ces règles. Et puis, traduire le MJ par Maître des Trésors, là où l'original dit : *Labyrinth Lord* (Seigneur du Labyrinthe), c'est un peu dépréciatif et la traduction ne rend pas, je trouve, hommage à l'original. L'auteur n'est de plus cité qu'une seule fois, sur la couverture : « Merci à Daniel Proctor », ce qui signifie sans doute que le projet a été approuvé, mais c'est bien peu. Y a-t-il eu des questions de droits ? Ou est-ce un clin d'œil à la non-mention de D&D dans les rétro-clones anglo-saxons ? Mais bon, le produit existe et c'est tant mieux. Je vous conseille de vous le procurer (pdf ou impression à la demande), car il est très bien écrit et construit.

Mais nous avons notre auteur français de rétro-clones. Je dis bien auteur et non traducteur, car il ne s'agit pas ici de simples traductions. Je veux parler de Nicolas Dessaux, précurseur en France du mouvement « Old School » grâce à sa parution en 2008 d'*Épées & Sorcellerie*, basé essentiellement sur la première édition de D&D, celle de 1974 – et même avant (on utilise les dés à six faces, trois classes seulement (guerrier, prêtre et sorcier – pas de voleur, comme à l'origine !). Le titre fait évidemment penser au *Swords & Wizardry* de Matthew Finch, lui aussi basé sur les premières heures de D&D, mais il s'agit ici d'une écriture en propre, bien dans l'esprit du mouvement, et non d'une traduction à proprement parler. Ce jeu est parfait pour l'initiation.



en impression à la demande sur lulu.com).



Et puis, il y a quelques mois, Nicolas Dessaux a publié *Aventures fantastiques*, qui poursuit... l'aventure des rétro-clones français avec, cette fois-ci, une recréation de la fameuse boîte rouge de D&D (Basic). C'est un très bon ouvrage, qui évolue au fil des versions en s'approfondissant (on en est, au moment où j'écris ces lignes, à la version 1.1). À nouveau, des éléments « modernes » ont été intégrés, comme les classes d'armure ascendantes (issues de la troisième édition), ou l'utilisation du D20 au lieu des 2D6 pour repousser les morts-vivants, etc. L'ouvrage est en deux volumes (*Aventures fantastiques* proprement dites et *Monstres et Trésors*, à télécharger ou

On ne peut non plus passer sous silence LE site web français dédié au mouvement « Old School », dirigé par un passionné, Ezael : le « Donjon du Dragon » (<http://dnd.ezael.net>). Un site web pionnier chez nous, animé, comme tout ce qui a trait à ce mouvement, à la passion. Alors, même si je ne suis pas d'accord, et je l'ai dit sur le forum, avec les scans de modules et suppléments d'époque ou les traductions de modules inédits en français diffusés sans avoir obligatoirement l'accord des auteurs et éditeurs originaux (c'est tout de même une question de propriété intellectuelle, on n'est pas maître de ce qu'un autre a écrit), je dois dire que les gars témoignent d'une grande activité qui fait aussi plaisir à voir, et proposent également des créations 100% françaises. Le « Donjon du Dragon » a même donné naissance à un webzine dédié au genre « old-school » : *La Gazette du Dragon* (voir le site). Le numéro 1, paru fin août 2011, témoigne de leur passion : tout en couleurs, il est très riche et plaisant à lire (avec des scénarios dedans, un pour D&D, un autre pour AD&D !).

Citons enfin rapidement les jeux de rôle qui, comme dans le monde anglo-saxon, cherchent à retrouver une atmosphère à l'ancienne plus que leurs règles. Parmi ceux-ci, mentionnons *Tranchons & Traquons*, disponible en impression à la demande sur lulu.com et *Dungeon Slayers* (dont nous sommes à la version 3.75, à télécharger à l'adresse dungeonslayers.com/download/DungeonslayersFR.pdf).

L'AVENIR

Le mouvement ne va pas s'arrêter là. Beaucoup de projets sont en cours, dont deux traductions en français de *Swords & Wizardry*. Et un jour, peut-être, si j'arrive à les terminer, vous pourrez lire une traduction de *Tombs & Terrors*, alias *Terreurs & Tombeaux*, du fameux Simon Washbourne, qui reprend l'ancien et le moderne

(logique D&D 3), ou de *QUERP*, un jeu d'initiation retrouvant le donjon à l'ancienne avec des règles propres. Surtout, le mouvement fourmille d'idées. Le site Le Donjon du Dragon s'est lancé dans une règle maison dont il

faudra suivre l'évolution.

Mais le projet à regarder de plus près dans les mois qui viennent, en américain cette fois-ci, est le *DCC RPG* (*Dungeon Crawl Classics Role Playing Game*), qui, après avoir été annoncé d'abord pour la fin 2011 est finalement annoncé pour février 2012. Juste retour aux sources après l'édition pléthorique des modules *DCC* (voir plus haut) : devant le succès du mouvement « Old School », Goodman Games s'apprête à faire paraître le *DCC RPG*, qui sera peut-être, au vu de l'expérience de l'éditeur, de sa taille et de la qualité générale de sa production, la référence Old School des années à venir... C'est en tout cas un jeu très original, pour ne pas dire « baroque », et qui peut dérouter, car on y trouve des idées issues de toutes les époques du jeu de rôle (la feuille de personnage est du pur *D&D Basic*, mais on cite dans le jeu : Cthulhu !). C'est une sorte de fourre-tout où l'on utilise des dés supplémentaires « funky » : outre les d4, d6, d8, d10, d12, et d20, on y lance des d3, d5, d7, d14, d16, d24, et d30 (voir, pour ces dés, le site <http://www.gamestation.net>). Vous pouvez vous en faire une idée en téléchargeant les règles en version bêta, déjà disponibles (<http://www.goodmangames.com/DCCRPGbeta.html>). Nous ne désespérons pas d'obtenir un accord avec Goodman Games pour vous proposer, dans les mois qui viennent, un kit de démarrage pour ce jeu.

LE PLAISIR DE JOUER RETROUVÉ

Pour résumer, si l'aspect nostalgique du mouvement « Old School » n'est pas à négliger et si l'on ne peut nier qu'il concerne d'abord et avant tout des rôlistes d'un âge déjà mûr, tout comme le mouvement similaire que connaît actuellement le monde des jeux vidéos (le « retro-gaming »), cette explication n'est pas suffisante, car il nous faut constater que des rôlistes férus de rétro-clones jouent finalement à des jeux qui sont antérieurs à leur date de naissance. Ces jeux de rôle à l'ancienne peuvent en fait intéresser les jeunes joueurs, et ceci, pour plusieurs raisons :

1° Comprendre les origines du jeu de rôle. Qui a accès à l'une des boîtes (blanches) originales des règles de D&D ? Presque personne (même pas moi, qui possède pourtant une bibliothèque rôlistique très fournie). Et pourtant, il est toujours intéressant de se replonger aux sources d'un domaine, quel qu'il soit, pour en comprendre l'évolution. On peut donc, grâce à ces rétro-clones, redécouvrir des « grands anciens » aujourd'hui épuisés, introuvables du fait de la politique de Wizards of the Coast ou vendus à un prix prohibitif sur les sites aux enchères.

2° Se plonger dans le passé. Il y a toute une atmosphère à se confronter à des produits presque entièrement en noir et blanc, sans mise en page complexe (deux colonnes, une seule police de caractères), des produits qu'il faut SAP-PROPRIER, parfois réécrire. On peut aussi regretter « le bon vieux temps » des premiers donjons, celui des « Porte-Monstre-Trésor », si binaires mais si simples et finalement si amusants. Se plonger dans le passé des jeux, mais également celui des mondes, inventés ou non pour le jeu : connaître la teneur des premières campagnes pour Greyhawk (ah, *Le Temple du mal élémentaire* !), ou celle de Dragonlance (*Lancedragon* en français), qui a correspondu, de manière concomitante, à l'écriture de cet univers par ses auteurs (eh oui...), ou encore des premiers modules basic (B1, *In search of the Unknown*, jamais traduit en français, mais proposé dernièrement avec une traduction amateur sur le site « Donjon du dragon », avec ses salles mises à la suite sans trop de logique, mais avec un contenu (monstres, trésors) que les MD (Maîtres de Donjon !) devaient définir...).

3° Jouer de manière SIMPLE ! Ce que l'on ne pourra jamais enlever à ces jeux originaux est qu'ils étaient (sont) précisément — et avant tout — des jeux, avec des énigmes tordues, des mystères, des défis résolus par des jets de dés ou simplement par la déduction, etc., là où, pendant une bonne décennie (1990-2000 pour faire simple), les jeux de rôle ont progressivement quitté cette dimension ludique pour prendre parfois celle de la « prise de tête » avec son vocabulaire d'initié, qui a fait fuir toute une génération d'un passe-temps qui nous est pourtant tellement cher — et, encore pire, par esprit de

sectarisme. Faire compliqué n'est pas toujours, si je puis me permettre, un gage d'intelligence, c'est même parfois le contraire. Et l'on a oublié, pendant longtemps, dans une certaine mesure, le « fun » : le but premier d'un jeu de rôle (passe-temps dans lequel on trouve le terme « jeu », tout de même...), c'est de s'amuser. Et d'inventer ensemble. Par leurs règles légères, qui ne « réglementent » jamais tout, parce qu'on ne peut jamais tout régler, ces jeux à l'ancienne favorisent énormément l'imagination. Dans l'un des tous premiers numéros de *Graal* (n°2, 1987), défunte revue des années 1980, Jean-Marc Zaninetti, dans un article manifeste intitulé « Point de vue d'un ancien du jeu de rôle, ou on en revient toujours à AD&D », décrivait l'infinité de possibilités qu'avait ce jeu original par rapport à tous les autres (de l'époque, bien sûr, mais cela a-t-il changé ?) : « Depuis, je n'ai plus joué qu'à AD&D [...]. Qu'il soit "Oriental" ou traditionnel, AD&D est le seul JdR qui ait retenu mon attention. Je me suis beaucoup interrogé là-dessus et crois avoir trouvé une réponse. [...] La réponse tient à une forte usure des nouveaux jeux, qu'ils soient en Français ou en Anglais. À moins d'être un MJ sans imagination qui se contente de faire jouer les souvent bien médiocres productions du commerce ou des revues spécialisées, on se heurte très vite, en tant que concepteur de scénario, à une crise d'imagination ou de réalisation pour les jeux nouveaux. La cause en est je crois les restrictions apportées par ces jeux au champ d'imagination du MJ. » C'est d'ailleurs ce côté fourre-tout qui en fait un des vecteurs majeurs du jeu d'imagination.

Les jeux de rôle « Old School » remplissent donc leur office de source de plaisir, d'initiation, de développement donc du jeu de rôle en général. Vous allez maintenant pouvoir en lire l'analyse brillante de ce mouvement dans le document qui suit, un des textes fondateurs du mouvement, par M. Finch.

Denis Huneau

NOTES

1. « It is also compatible with the OSRIC (1e) rules and several other out of print fantasy roleplaying games ».
2. « The authors would like to express their sincere gratitude, admiration and respect to Gary Gygax and Dave Arneson, who originally created this hobby and devised many of the algorithms used in this game ».
3. « We like to support gaming, and are pleased our adventures will be appearing in French » (Mail envoyé le 3 mars 2011).
4. <http://www.dragonsfoot.org>.
5. « Remember the golden days of role playing, when adventures were underground, NPCs were there to be killed, and the finale of every dungeon was the dragon on the 20th level? Well, those days are back. ».
6. « I don't know if this was an expected development of the Open Gaming License way back when it was created, but I have to admit that it has been an interesting one to witness, and a fun one to benefit from and partake of ».
7. Voir <http://www.knights-n-knaves.com/osric/s3.html> pour la liste des termes « interdits ».
8. « **Legal note:** The authors of this document are not affiliated in any way with Wizards of the Coast, Inc. (WOTC); any use of a trademark of WOTC or any other party is unauthorised, inadvertent, and is not intended to infringe upon the intellectual property rights of such parties ».
9. Sur lulu.com, en impression à la demande.
10. À télécharger sur : <http://www.knights-n-knaves.com/osric>.
11. « Reproduction of the original black & white 1972 cover (artist unknown) / Editor's Note : This Special 2006 Edition of Mazes & Minotaurs is a PDF fac-simile of the original rulesbook published by Legendary Games Studio in 1972, with some additional content, including a foreword by Paul 'Mithras' Elliott, creator of the original Mazes & Minotaurs concept. »
12. « In 1972 I created the concept of Mazes & Minotaurs, the world's first roleplaying game. »



PETIT MANUEL DU JEU DE RÔLE “OLD SCHOOL”

Note du Traducteur : Ce texte, écrit par Finch, un fondateur du mouvement « Old School » à l'époque où le mouvement prenait son essor, a une valeur historique. Son propos est d'expliquer que, dans bien des cas, il suffit d'imaginer une scène plutôt que de s'en remettre à un jet de dés (exemples dialogués qui traversent cet exposé), ce qui est typique de l'époque des origines où les règles étaient épurées et qu'il fallait « bricoler » devant les situations imprévues. Mais ne vous laissez pas heurter par le parti pris de ses affirmations – le mouvement Old School est une affaire de passionnés. Qu'un MJ fasse finalement ce qu'il veut avec les règles et qu'on puisse être mauvais avec un système « Old School » et bon avec un système moderne et complexe, est en fait une évidence.





Cette plaquette constitue une introduction au jeu de rôle « old school ». Elle a été spécialement conçue pour tout joueur qui a commencé à jouer à des jeux de rôle fantastiques, disons, après l'an 2000 – mais elle est également destinée à des joueurs plus anciens ayant lentement évolué au fil des ans vers des styles de jeu de rôle plus modernes.

Si vous voulez tester les règles 0e 1 en organisant une partie en « one-shot » et en utilisant les règles, gratuites, de Swords & Wizardry 2, et si vous ne faites qu'imprimer les règles et commencer à jouer comme vous le faites habituellement, cela se traduira alors par une séance de jeu totalement pitoyable – vous en conclurez qu'il manque au jeu de rôle 0e toutes les règles importantes qui sont le fondement de ce hobby. En fait, ce qui différencie le jeu de rôle 0e des jeux de rôle plus récents, ce ne sont pas les règles elles-mêmes, mais la façon dont elles sont utilisées. Et il y a finalement une telle différence entre le style de jeu 0e et le style de jeu moderne, que j'ai décrit dans les pages qui suivent quatre « moments zen », dans lesquels un concept fondamental du jeu de rôle moderne est complètement inversé par l'approche 0e. Si vous voulez faire l'expérience de ce qu'est véritablement le jeu de rôle 0e, il s'agit d'un domaine où vos postulats les plus fondamentaux sur la manière de jouer ont besoin d'être renversés. Je les appelle « moments zen » parce qu'ils sonnent incroyablement faux à l'oreille du joueur moderne même si, une fois que vous en acceptez la logique de l'image inversée, cela fait tout à coup sens comme système, un peu comme le monde d'Alice de l'autre côté du miroir.

GÉNÉRALITÉS : QUATRE MOMENTS ZEN

Le jeu de rôle à l'ancienne est très différent des jeux de rôle modernes 3 dans lesquels les règles permettent de couvrir de nombreuses situations précises. Au contraire, les règles 0e fournissent peu de conseils spécifiques, et ce n'est pas parce qu'elles omettent délibérément les réponses pour gagner de la place. Considérez dès maintenant le jeu de rôle à l'ancienne comme un jeu que vous n'avez jamais lu auparavant, un jeu dans lequel les règles donnent des lignes directrices que l'arbitre interprète.

PREMIER MOMENT ZEN : DES DÉCISIONS ET NON DES RÈGLES

La plupart du temps, dans le jeu de rôle à l'ancienne, vous n'utilisez pas une règle, vous rendre une décision. Et pourtant, s'il est facile de comprendre cette phrase, il faut cependant un éclair de compréhension pour vraiment « l'assimiler ». Les joueurs peuvent, dans ce jeu, décrire n'importe quelle action sans avoir besoin de consulter leur feuille de personnage pour juger s'ils « peuvent » le faire. L'arbitre, à son tour, fait appel à son bon sens pour décider de ce qui se passe ou lance les dés s'il pense que le hasard intervient, et la partie continue. C'est la raison pour laquelle les joueurs, dans un jeu de rôle à l'ancienne, ont devant eux des feuilles de personnages mentionnant si peu de caractéristiques et comportant si peu de nombres. Beaucoup de défis associés, dans le jeu de rôle moderne, à des « jets de dés » (comme le fait de désamorcer un piège, par exemple), sont traités dans les

jeux de rôle à l'ancienne par l'observation, la réflexion et l'expérimentation. Traverser les obstacles est ici beaucoup plus « pragmatique » que ce à quoi vous êtes probablement habitué. Les règles sont, dans ces jeux de rôle, une ressource pour l'arbitre, pas pour les joueurs qui utilisent, eux, comme outils et ressources, l'observation et la description – au risque de me répéter, les règles sont là avant tout pour l'arbitre.

Prenons un exemple simple : le piège à fosse. Nombre de pièges à fosse sont, en général, traités dans les règles 0e comme suit : on peut facilement les détecter en sondant le sol devant soi avec une perche de 3 m de long ; si on marche dessus, il y a 1 chance sur 6 que le piège à fosse s'ouvre ; et c'est tout. À l'inverse, les jeux de rôle modernes incluent généralement des classes de personnage ayant des capacités spécifiques pour détecter et désamorcer les pièges. Jetons maintenant un coup d'œil à la façon dont un piège à fosse est géré selon les approches 0e et modernes.

Note : Dans ces exemples, le MJ de style moderne est un type assez ennuyeux s'il s'agit d'ajouter une certaine saveur à sa partie. Ce qui suit n'a pas pour but de vous donner une mauvaise image du jeu de rôle de style moderne : nous supposons que la majorité des personnes qui liront cette plaquette jouent régulièrement à ce type de jeu, et nous savons bien que ces derniers ne sont pas ennuyeux à ce point. Ce qui suit est destiné à mettre en évidence quand et comment les règles sont utilisées dans le jeu de rôle moderne, par opposition à quand et comment elles ne sont pas utilisées dans le jeu de rôle à l'ancienne. Si vous voyez donc le MJ de style moderne détailler ici oralement l'utilisation qu'il fait des règles, ce n'est pas la manière dont un bon MJ de style moderne maîtrise habituellement sa partie.

LE PIÈGE À FOSSE (STYLE MODERNE)

MJ : « Un couloir de 3 m de large mène dans l'obscurité en direction du nord. »

Jean le roublard : « Je teste pour d'éventuels pièges. »

MJ : « Quel est ton seuil de réussite pour ce test ? »

Jean le roublard : « 15 ».

MJ : Décide que le piège à fosse situé devant le groupe est « standard », et donc que tout ce que Jean doit faire est d'obtenir un résultat de 15 ou mieux. « Lance un d20 ».

Jean le roublard : « 16 ».

MJ : « En sondant devant toi, tu découvres une mince fissure au sol – on dirait qu'il y a là un piège à fosse ».

Jean le roublard : « Est-ce que je peux le désamorcer ? »

MJ : « Quel est ton seuil de réussite pour cette action ? »

Jean le roublard : « 12. J'ai obtenu un 14. »

MJ : « D'accord. En manœuvrant avec précaution, tu es en mesure de bloquer le mécanisme, faisant en sorte que le piège ne s'ouvre pas ».

Jean le roublard : « Nous traversons. J'avance le premier. »

LE PIÈGE À FOSSE (STYLE À L'ANCIENNE)

MJ : « Un couloir de 3 m de large mène dans l'obscurité en direction du nord. »

Jean le malicieux : « Nous avançons en sondant le sol devant nous avec notre perche de 3 m ».

MJ : Est sur le point de dire que la perche fait s'ouvrir un piège à fosse, lorsqu'il se souvient de quelque chose. « Attendez, vous n'avez plus avec vous la perche de 3 m. Vous l'avez donnée en nourriture à l'idole de pierre. » [Si le groupe avait encore la perche, Jean aurait automatiquement détecté le piège]

Jean le malicieux : « Je ne l'ai pas donnée en nourriture à l'idole, l'idole l'a mangée lorsque j'ai sondé sa tête. »

MJ : « Cela ne signifie pas que vous avez pu récupérer la perche. Marchez-vous plus en avant dans le couloir ? »

Jean le malicieux : « Non. Je me méfie. Est-ce que j'aperçois des fentes au sol, formant éventuellement des carrés ? »

MJ : Évalue la situation, parce qu'il y a un piège à fosse juste à l'endroit où Jean effectue sa recherche. Mais il fait sombre, alors il déclare : « Non, il y a environ un million de fissures au sol. Tu ne verrais pas, de toute façon, un piège à fosse facilement. » [Un arbitre différent peut absolument décider que Jean détecte le piège puisqu'il recherche la bonne chose au bon endroit].

Jean le malicieux : « D'accord. Je sors mon outre de mon sac à dos et je verse de l'eau sur le sol. Est-ce qu'elle s'écoule partout uniformément ou révèle, au contraire, une sorte de motif ? »

MJ : « Ouais, l'eau semble se concentrer quelque peu autour d'une forme carrée, à un endroit où ce carré est un peu plus élevé que le reste du sol. »

Jean le malicieux : « Comme s'il avait un piège à fosse recouvert ? »

MJ : « Peut-être ».

Jean le malicieux : « Est-ce que je peux le désamorcer ? »

MJ : « Comment ? »



Jean le malicieux : « Je ne sais pas, peut-être en lançant les dés pour coincer le mécanisme ? »

MJ : « Tu n'aperçois pas de mécanisme. Tu marches dessus, il y a une charnière, tu tombes. Qu'est-ce que tu veux coincer ? »

Jean le malicieux : « Je ne sais pas. Bon, j'en fais simplement le tour. »

MJ : « Tu en fais le tour, alors. Chaque côté fait environ 60 cm de long. »

AUTRE EXEMPLE :

Le saut du Ninja (style moderne)

Nous entrons, dans cet exemple, au beau milieu d'un combat.

MJ : « Tu te trouves à 3 m de hauteur, sur une corniche et, en dessous de toi, le gobelin est sur le point de porter une attaque à Frank le Clerc ».

Jean le roublard : « Je sais mon épée, lame vers le bas, et bondit de la corniche en l'enfonçant profondément dans le dos du gobelin et en utilisant le poids de mon corps ainsi que celui de la chute pour lui infliger des tas de dégâts supplémentaires. »

MJ : « Sérieusement ? »

Jean le roublard : « Ouais. »

Frank le Clerc : « Oh, merde, c'est reparti. »

MJ : « Quel don utilises-tu ? »

Jean le roublard : « Je n'ai pas de don pour cela. Mais je veux essayer quand même. Compétence innée. »

MJ : « Tu ne possèdes pas d'attaque d'envol, d'attaque éclair ou quelque chose comme ça ? »

Jean le roublard : « Nan. »

MJ : « Alors, c'est simplement une attaque régulière. Tu pouvais espérer obtenir des dégâts supplémentaires si tu avais eu une compétence ayant reçu une formation. »

Jean le roublard : « D'accord, j'ai obtenu un 2. »

MJ : « C'est un échec. Et tu te retrouves à terre, à plat ventre. »

Jean le roublard : « Hé, ce n'est pas juste. Si c'est simplement une attaque normale, je ne devrais pas avoir de chance de me retrouver à terre. Si j'avais pu obtenir un avantage, je pourrais le comprendre, mais je suis parti d'une position tactique favorable et je n'ai eu qu'une attaque régulière avec une chance automatique de me retrouver à terre. C'est injuste. »

MJ : « D'accord, mais même avec un bonus de +2 dû au fait que tu te trouvais au-dessus du gobelin, tu as tout de même raté ton jet. »

Jean le roublard : « Je dis juste qu'il n'y a rien dans les règles qui indique que je doive terminer à terre après cette attaque. »

Frank le Clerc : « J'attaque le gobelin. »

MJ : « D'accord, je vais te dire alors quoi faire. Effectue un test de ta compétence de saut avec un seuil de réussite de 10 et, si tu le réussis, tu restes debout. »

Frank le Clerc : « J'attaque le gobelin. »

Jean le roublard : « J'ai obtenu un 9, mais j'ai un modificateur de Dex de +2, c'est donc un 11. »

MJ : « D'accord, tu es toujours debout. »

Frank le Clerc : « J'attaque le gobelin. »

LE SAUT DU NINJA (STYLE ANCIEN)

Nous entrons dans cet exemple au beau milieu d'un combat.

MJ : « Tu te trouves sur une corniche située à 3 m de hauteur et, en dessous de toi, le gobelin est sur le point de porter une attaque à Frank le Clerc. »

Jean le malicieux : « Je sais mon épée, lame vers le bas, et bondis de la corniche en l'enfonçant profondément dans le dos du gobelin et en utilisant le poids de mon corps ainsi que celui de la chute pour lui infliger des tas de dégâts supplémentaires. »

MJ : « Sérieusement ? »

Jean le malicieux : « Ouais. »

Frank le Clerc : « Oh, merde, c'est reparti. »

MJ : [décide qu'il va proposer à Jean d'effectuer un jet pour toucher. Un succès lui permettra d'infliger des dégâts supplémentaires, mais un échec entraînera une catastrophe] « Tu bondis de la corniche. Fais un jet pour toucher. »

Jean le malicieux : « J'ai obtenu un 2. »

MJ : « D'accord, lorsque tu bondis de la corniche, tu trébuches et tu t'emmêles les pinceaux avec ton épée. Tu envoies le gobelin au sol, mais tu n'atterris pas pour autant sur tes pieds. Vous vous étalez tous les deux au sol. En outre, tu t'es peut-être blessé lorsque tu as atterri sur le gobelin. Fais un nouveau jet pour toucher. »

Jean le malicieux : « J'ai obtenu un 15. »

MJ : « Tu t'es enfoncé la lame dans la jambe. Lance les dés pour les dégâts. »

Frank le Clerc : « Fais un résultat élevé. »

Jean le malicieux : « Va te faire foutre, Frank. J'obtiens un 2. »

MJ : « Deux points de dégâts, alors. Tu ne subis aucun dommage dû à la chute, parce que le gobelin l'a amortie. Tu te retrouves au sol et lui aussi. Frank est là avec sa masse d'armes, complètement déconcerté par ce qui vient de se passer. »

Frank le Clerc : « Pendant que le gobelin est affalé au sol, je le tue d'un coup puissant de ma masse d'armes. »

MJ : « Lance les dés pour toucher. »

Jean le malicieux : « Je ne vois pas pourquoi je devrais me retrouver au sol. »

MJ : « Tu as obtenu un 2, c'est un jet de merde, tu t'es emmêlé les pinceaux avec ton épée et tu te retrouves au sol. Si tu avais touché le gobelin, tu aurais fait le double de dégâts. »

Jean le malicieux : « Où est-ce que ça se trouve dans les livres ? »

MJ : « Ça ne s'y trouve pas. Je viens de l'inventer. Frank, lance les dés pour toucher. »





DEUXIÈME MOMENT ZEN : COMPÉTENCE DU JOUEUR ET NON CARACTÉRISTIQUE DU PERSONNAGE

Les règles Originales de D&D, ainsi que Swords & Wizardry, sont des jeux de rôle qui, dans quelques domaines, demandent des compétences là où les jeux modernes ne comptent que sur la feuille de personnage. Vous n'avez pas ici de test de « Détection » pour remarquer les pièges et les leviers cachés, vous n'avez pas de test de « Bluff » pour duper automatiquement un garde de la ville méfiant, et vous n'avez pas de test de « Psychologie » pour vous révéler lorsque quelqu'un ment à votre personnage. Au contraire, vous devez indiquer à l'arbitre l'endroit où vous cherchez les pièges et quels boutons vous poussez. Vous devez lui dire avec quelle histoire à dormir debout vous allez essayer de convaincre le garde de la ville. Vous devez vous-même estimer si quelqu'un ment à votre personnage ou lui dit la vérité. Dans un jeu de rôle 0e, vous êtes tout le temps en train de poser les questions, dites précisément à l'arbitre ce que votre personnage regarde, et testez les choses. Les jets de dés sont beaucoup moins fréquents que dans les jeux de rôle modernes.

En outre : les jeux de rôle « old school » ne sont pas conçus pour simuler ce qu'un nain ayant grandi dans une société donnée et doté d'un niveau particulier d'intelligence, ferait face à certains défis. Jouer à l'ancienne signifie, en fait : maintenir en vie votre personnage et faire de lui une légende. La compétence du joueur est l'ange gardien du personnage – appelons-la sa chance ou son intuition, ou tout ce qui fait sens pour vous, mais ne vous abstenez pas de vos capacités de joueur uniquement parce que votre personnage possède une faible intelligence. Le roleplay fait partie du jeu, mais il ne s'agit pas d'un pacte de suicide passé avec votre personnage.

Sachez lorsque le moment est venu de courir. Un bon MJ est impartial : il ne favorise ni le groupe, ni les monstres. Mais il n'est pas non plus engagé contre les joueurs dans un tournoi dans lequel il serait contraint par des règles et obligé d'offrir des défis parfaitement calibrés. Il est un arbitre impartial dans les aventures que les personnages vivent dans un monde imaginaire – PAS dans un « cadre de jeu ». Même au premier niveau d'un donjon, certains défis peuvent être trop difficiles pour un groupe d'aventuriers de premier niveau. Demandez au manchot qui se trouve à l'auberge, il est peut-être au courant. Si vous n'avez pas pensé à vérifier auprès du manchot qui se trouve à l'auberge, considérez cela comme une critique de votre compétence en tant que joueur.

TROISIÈME MOMENT ZEN : HÉROÏQUE ET NON SUPER-HÉROÏQUE

Le jeu de rôle à l'ancienne possède une échelle à taille humaine, pas une échelle étalonnée sur les super-pouvoirs. Au premier niveau, les aventuriers ne sont guère plus habiles qu'une personne ordinaire. Ils vivent d'expéditions. Mais revenons au moment zen. Même lorsque les personnages ont atteint le sommet de leur puissance, ils ne recueillent pas pour autant de super-capacités ou de hauts scores dans leurs caractéristiques. Les vrais personnages de haut niveau possèdent des objets précieux accumulés tout au long d'une carrière d'aventurier, ils ont généralement un certain pouvoir politique, au moins une forteresse.

Ils sont terriblement meurtriers lorsqu'ils affrontent des adversaires normaux... mais ils ne sont pas invincibles. Le jeu de rôle « old school » (et encore, c'est une question de goût) va avec le rêve de prendre un type qui ne possède pas dénormes pouvoirs – un type tout à fait comme vous, mais un peu plus puissant ou doté de petits pouvoirs magiques – et qui devient, au fil du temps, un roi ou un sorcier redouté. Il ne parle pas du type qui peut, dès le début, se battre contre dix paysans armés de gourdins à la fois. Le point de départ est réaliste, comme le monde réel.

Et votre personnage ne deviendra jamais personnellement plus puissant qu'un dragon. Aux niveaux supérieurs, il sera peut-être capable de tuer un dragon avec son épée ou grâce à des sorts, mais jamais en le saisissant à la gorge et en l'étranglant dans une épreuve de force à un contre un. Pour faire une analogie avec la bande dessinée, les personnages ne deviennent pas Superman, ils deviennent Batman. Et ils ne commencent même pas comme Batman – Batman est le summum de ce qu'ils peuvent espérer devenir. Ce dernier est un peu plus rapide que la normale, un peu plus fort que la normale, il a beaucoup d'argent, une Grotte aux chauves-souris, un maître d'hôtel, un acolyte (Robin) et des gadgets sympas. Mais il ne peut pas bondir par-dessus des gratte-ciel en une seule fois. Si vous n'avez pas un sentiment de complétude en envisageant d'être Batman au lieu d'être Superman, le style de jeu « old school » n'est probablement pas adapté à votre vision de ce qui fait une fantasy bonne et passionnante. Le jeu de rôle « old school » parle du triomphe du petit gars qui devient un héros épique, pas du développement d'un héros épique en un être surhumain. Ce n'est pas que ce dernier a tout faux, c'est juste que la fantasy à l'ancienne correspond au premier.

QUATRIÈME MOMENT ZEN : OUBLIEZ « L'ÉQUILIBRE DU JEU »

La campagne à l'ancienne se déroule dans un monde imaginaire, avec tous ses périls, ses contradictions et ses surprises : il ne s'agit pas d'un « cadre de jeu » qui produirait toujours, en quelque sorte, des défis d'une difficulté qui serait exactement adaptée au niveau d'expérience du groupe de personnages. Les PJ n'ont pas le « droit » de ne rencontrer que des monstres qu'ils peuvent vaincre, pas le « droit » de ne croiser que des pièges qu'ils peuvent désamorcer, pas le « droit » d'invoquer une règle particulière des manuels, et pas le « droit » d'effectuer un jet de dé dans n'importe quelle circonstance. Cet état de fait ne constitue pas un trou dans les règles à l'ancienne – l'équilibre du jeu n'y est tout seulement pas très important. Il ne s'agit pas d'un tournoi où les joueurs jouent contre le MJ, cela ressemble plus à une histoire racontée avec des dés : les joueurs décrivent leurs actions, l'arbitre en décrit les résultats, et l'histoire des personnages, épique ou désastreuse, se poursuit grâce aux efforts combinés de l'arbitre et des joueurs – l'arbitre qui sera d'ailleurs souvent tout aussi surpris que les joueurs par les résultats.

Les règles ne sont pas fragiles et le jeu ne s'effondre pas si quelqu'un fait une petite erreur, si un personnage est temporairement plus puissant que les autres, ou si une rencontre est « trop difficile ». Parfois, l'arbitre énoncera un mauvais jugement. Ce n'est pas une tragédie. Le jeu de rôle, c'est comme l'Internet – il ne se rompt pas si vous appuyez sur le mauvais bouton. L'équilibre du jeu n'est tout simplement pas un aspect critique du jeu de rôle « old school ».

Un dernier point cependant à propos de cette question de l'équilibre du jeu. Tout comme les joueurs n'ont pas le « droit » de compter sur une règle tirée des manuels, l'arbitre n'a pas le « droit », jamais, de dire au joueur ce que son personnage doit faire. Il s'agit uniquement de la conséquence des décisions du joueur (sauf s'il y a un sort de charme en cours). L'arbitre, dans un jeu de rôle à l'ancienne, a, de fait, beaucoup plus de « pouvoir » que dans un jeu de rôle moderne et peut être ainsi tenté de dicter leurs actions aux personnages. Mais, si cela se produit, le jeu n'est rien de plus qu'un gars qui raconte une histoire pendant que d'autres jettent des dés. Tout comme dans un jeu de rôle de style moderne d'ailleurs, ce genre de comportement porte gravement atteinte au plaisir du jeu. Dans un jeu d'échecs, vous ne faites pas le mouvement des pièces à la place de votre adversaire ; de même, dans les règles 0e (ou dans les jeux de rôle modernes), l'arbitre ne joue pas les personnages.

CONSEILS POUR LES JOUEURS

1) Considérez la totalité de la zone que vous avez cartographiée comme un champ de bataille ; n'envisagez pas de combattre les monstres dans une seule salle. Ils peuvent essayer de vous déborder en vous traquant dans les couloirs. Établissez des points de rendez-vous où le groupe pourra se replier sur une position défensive sécurisée.

2) Partez en reconnaissance et essayez d'éviter les monstres errants qui ne transportent pas beaucoup de trésors. Vous êtes dans le donjon pour découvrir des repaires riches en trésors. Essayer de tuer tous les monstres que vous rencontrez affaiblira votre groupe avant que vous n'affrontiez les monstres « riches ».

3) Ne partez pas du principe que vous pouvez vaincre tous les monstres que vous rencontrez.

4) Tenez à jour une sorte de carte, même s'il s'agit juste d'un organigramme. Si vous vous perdez, vous pourriez alors vous retrouver dans un sacré pétrin – en particulier dans un donjon où les jets sur la table des

monstres errants sont fréquents.

5) Posez beaucoup de questions sur ce que vous voyez. Levez les yeux. Questionnez le MJ sur le côté insolite de la maçonnerie. Testez les sols avant de vous engager dessus.

6) Protégez le magicien. Il est votre bombe atomique.

7) Embachez quelques chairs à canon. Mais ne les laissez pas commencer à vous considérer comme une source de trésor peu importante.

8) Les lances peuvent généralement dépasser votre premier rang de guerriers, de sorte qu'une phalange de mercenaires est utile.

9) Vérifiez les choses avant chaque incursion auprès du manchot grisonnant qui se trouve à l'auberge ; il pourrait tout à coup se souvenir de nouveaux détails sur la région.

CONSEILS POUR LE MAÎTRE DE JEU

Vous vous êtes maintenant rendu compte que, dans un jeu de rôle à l'ancienne, votre boulot est bien différent de ce qu'il l'est dans un jeu de rôle de style moderne. Il n'oblige pas à se souvenir à tout prix des règles et à les appliquer correctement, il demande de rendre des décisions immédiatement et de les décrire de manière imagée. C'est votre job de répondre aux questions des joueurs (dont certaines seront loufoques) et de leur donner pléthore de décisions à prendre. Vous êtes le livre de règles et il n'y en a pas d'autre. De la même manière que les joueurs doivent perdre l'idée selon laquelle leurs personnages se trouvent dans un environnement de type tournoi et à un niveau de difficulté approprié, vous devez abandonner l'idée selon laquelle les situations sont régies par des règles. Elles ne sont pas régies par des règles, elles sont régies par vous. Attachez-vous à rendre les situations plaisantes, non à les mener de manière volontairement correcte.

TAO DU MJ : LA VOIE DU VASE MING

Si vous avez le choix entre gérer un combat prévisible et bien mené, ou bien gérer un combat dans lequel les épées se brisent, les gens chutent, quelqu'un vomit à cause d'un coup à l'estomac, un casque file au loin en tournoyant, une personne s'empêtre dans un rideau, ou d'autres événements de ce genre qui dépassent les règles formelles... adoptez le chaos. C'est la Règle du vase Ming. Pourquoi donc ? Regardons cela de plus près. Un vase Ming d'une valeur inestimable est posé sur une table, au milieu d'une pièce où le combat fait rage de tous côtés ; les épées tournoient, les chaises volent, les carreaux d'arbalète sifflent dans l'air. Il n'y a, cependant, aucune règle couvrant la probabilité qu'un événement aléatoire puisse affecter l'inestimable vase Ming. Je ne suis pas certain d'avoir besoin d'en dire plus, mais je vais tout de même le faire, juste au cas où. Si quelqu'un obtient un « 1 » ou un « 3 » naturel, ou même si rien ne se passe précisément pour déclencher cela, vous êtes carrément irresponsable de ne pas lancer une chaîne d'événements impliquant le vase Ming. Une épée vole – la table qui supporte le vase est heurtée par l'épée – le vase se balance d'avant en arrière, prêt à basculer – quelqu'un peut-il l'attraper, peut-être en faisant une longue plongée suivie d'une glissade sur le sol ? C'est cela, le jeu. Est-ce déloyal ? Eh bien, cela dépasse certainement les règles existantes. Mais c'est votre boulot de créer des événements qui sortent de la séquence classique : « Je lance les dés pour toucher. Ils lancent les dés pour toucher. Je lance les dés pour toucher. »

En combat, de mauvais résultats peuvent spontanément générer des conséquences néfastes (il suffit de vous assurer que ce soit le cas pour les deux parties en présence et pas seulement pour les joueurs). Mais vous n'avez pas besoin d'un tableau pour générer ces conséquences néfastes – il suffit de les inventer sur l'instant. De bons résultats peuvent générer de bonnes conséquences, telles que désarmer l'ennemi, le faire tomber, le fracasser contre un mur en lui infligeant des dégâts supplémentaires, le pousser en arrière, etc. Encore une fois, inventez ces détails en direct. Souvenez-vous du vase Ming !

TAO DU MJ : LA VOIE DE LA TÊTE D'ÉLAN

Comme les joueurs n'ont pas accès, dans le jeu de rôle « old school », à des tests de Détection ou de collecte automatique d'informations, ils n'ont aucun moyen de trouver les solutions en jetant des dés et en vérifiant le résultat sur leurs feuilles de personnage. Ils doivent réfléchir. C'est ainsi que les compétences du joueur entrent en jeu. Comparez les deux exemples qui suivent portant sur l'exploration d'une pièce dans laquelle un compartiment secret est dissimulé derrière une tête d'élan accrochée au mur.

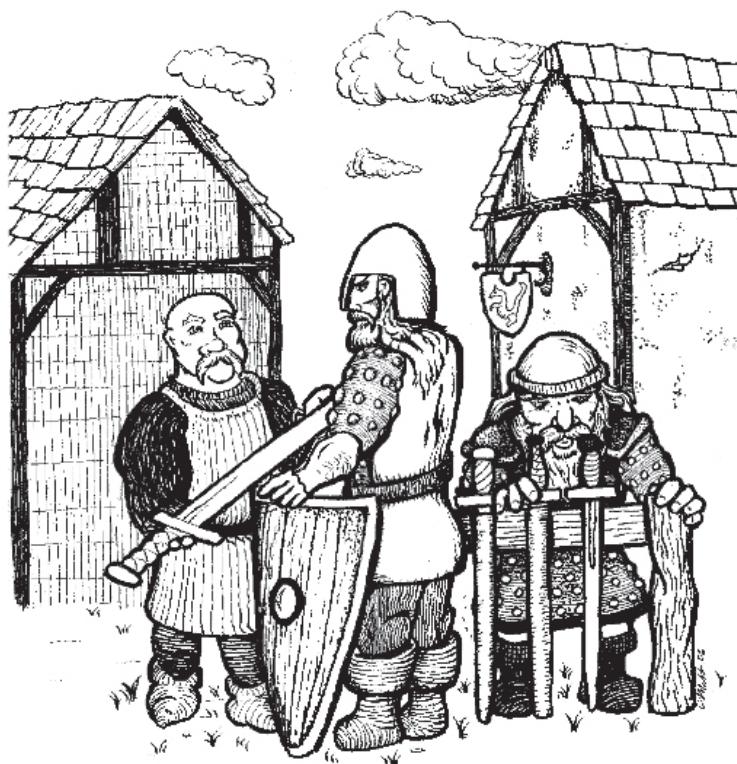
LA MYSTÉRIEUSE TÊTE D'ÉLAN (STYLE MODERNE)

Jean le roublard : « Nous ouvrirons la porte. Rien dans la salle ? »

MJ : « Aucun monstre. Il y a une table, une chaise, et une tête d'élan accrochée au mur. »

Jean le roublard : « Je fouille la salle. Ma compétence en Fouille est de +5. J'obtiens un 19, j'obtiens donc un résultat de 24. »





MJ : « Beau résultat. Tu découvres que la tête d'élan glisse sur le côté et qu'un panneau secret se trouve derrière elle. »

LA MYSTÉRIEUSE TÊTE D'ÉLAN (STYLE À L'ANCIENNE)

Jean le malicieux : « Nous ouvrons la porte. Rien dans la salle ? »

MJ : « Aucun monstre. Il y a une table, une chaise, et une tête d'élan accrochée au mur. »

Jean le malicieux : « Nous examinons le plafond et le sol – nous n'entrons pas pour le moment. S'il n'y a rien de particulier au plafond et au sol, nous sondons le sol avec la perche de 3 m, puis je pénètre, prudemment, à l'intérieur. »

MJ : « Rien. Tu te trouves maintenant dans la salle. »

Jean le malicieux : « Je la fouille. »

MJ : « Qu'examines-tu ? »

Jean le malicieux : « Je regarde la table et les chaises pour voir s'il y a quelque chose d'inhabituel, puis je passe mes mains dessus pour détecter s'il y a quelque chose de bizarre. »

MJ : « Rien. »

Jean le malicieux : « Est-ce que les yeux de l'élan me suivent moi ou quoi que ce soit d'autre ? »

MJ : « Non. »

Jean le malicieux : « J'examine la tête d'élan. »

MJ : « De quelle manière ? »

Jean le malicieux : « Jessaye de faire tourner ses cornes, je regarde dans sa bouche, je vois si elle bascule sur le côté... »

MJ : « Lorsque tu essayes de voir si elle bascule sur le côté, tu te rends compte qu'elle glisse effectivement un peu sur le côté. »

Jean le malicieux : « Je la fais glisser davantage. »

MJ : « Un compartiment secret se trouve derrière elle. »

En d'autres termes, les jets de dés ne sont pas un raccourci ou une bêquille pour prendre connaissance des énigmes et indices intéressants dispersés dans un donjon et les résoudre. Il en va de même pour la manipulation des pièges (sauf si le groupe comporte un voleur), et de même pour [...] 4.

Vous pouvez vous dire : « Mon Dieu, que cela semble prendre du temps. » Et effectivement, ce genre d'exploration détaillée de la zone où se déroule l'aventure occupe plus de temps dans les jeux de rôle à l'ancienne que dans les jeux de rôle modernes. Le jeu de rôle 0e est un jeu de rôle portant sur l'exploration, la recherche et la compré-

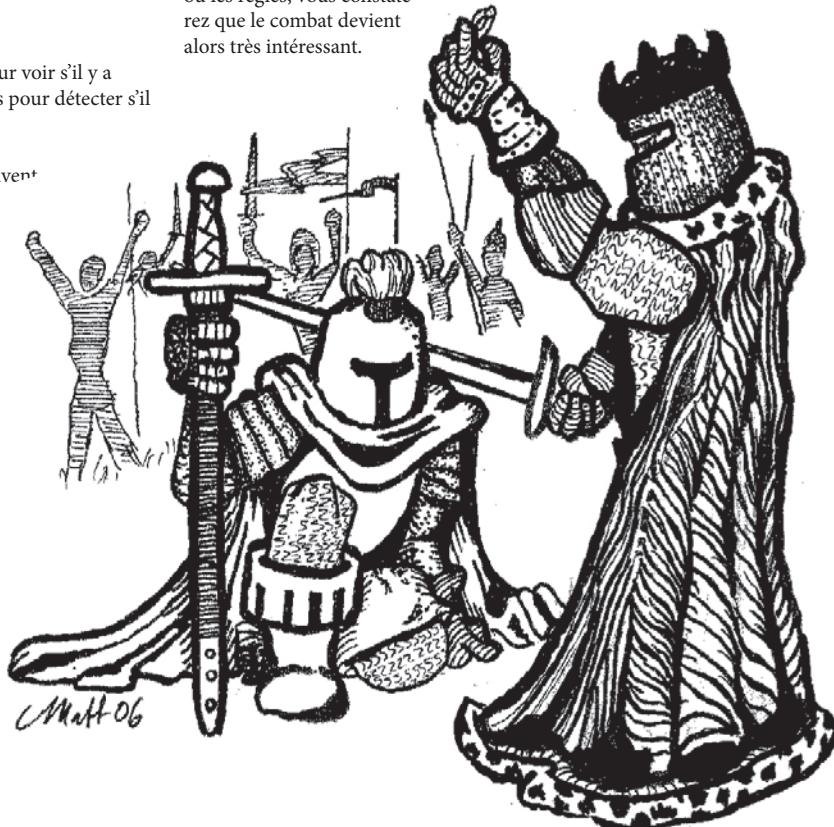
hension des choses tout autant qu'un jeu de rôle orienté vers le combat.

Les créateurs de jeux de rôle ont décidé, au fil des ans, qu'ils devaient se concentrer sur le combat et les moments les plus cinématographiques de la partie, et « perdre » ainsi moins de temps du côté de l'exploration et de l'enquête. Avec le temps, on a de plus en plus détaillé les règles de combat et les jets de dés ont remplacé la partie du jeu qui mettait l'accent sur la cartographie, l'observation des détails, l'expérimentation, et la déduction. N'en concluez pas, cependant, que la partie exploration du jeu ralentit nécessairement l'ensemble. Le combat est tellement plus rapide dans un jeu de rôle 0e qu'il y a, du coup, plus de temps disponible pour la partie exploration/réflexion. Si j'en crois mon expérience, une séance de jeu 0e permet aux joueurs de négocier beaucoup plus de combats et d'enquêtes que le permettrait le même temps de jeu utilisant la troisième édition de D&D. La quatrième édition de D&D semble avoir un système de combat plus rapide que celui de la troisième (bien que ce jeu ne soit pas sorti depuis suffisamment longtemps, au moment où j'écris ces lignes, pour m'avoir permis de jouer plus de trois séances 5), mais ce que j'ai dit plus haut semble toujours valable – peut-être à un degré moindre.

TAO DU MJ : VOTRE COMBAT-FU ABSTRAIT DOIT ÊTRE INTENSE

Une critique souvent formulée à l'encontre du jeu de rôle à l'ancienne est qu'il est ennuyeux de n'avoir qu'une suite de : « Je lance un d20. Raté. Je lance un d20. Je touche. Je lance un d20. Raté. Je lance un d20. Raté. » Sauf pour les combats très rapides et sans importance, les combats de style « old school » ne ressemblent pas à cela, ou ils seraient en effet quelque peu ennuyeux.

La raison pour laquelle le combat à l'ancienne n'est pas ennuyeux – et, en fait, il est même souvent beaucoup plus haut en couleur que le combat de style moderne – se situe dans ce qui ne se trouve pas dans les règles, mais qui se trouve dans les combats. Dans le jeu de rôle à l'ancienne, un joueur peut décrire et tenter pratiquement tout ce à quoi il pense. Et son personnage n'a pas besoin d'avoir une quelconque capacité de jeu pour le faire. Il peut tenter de glisser sur le sol entre ses adversaires, se balancer à un lustre et frapper un ennemi éloigné, narguer l'adversaire pour l'attirer au dessus d'un piège à fosse... tout ce qu'il souhaite essayer. Cela ne veut pas dire, bien sûr, qu'il va réussir. C'est votre boulot de traiter de manière imagée et équitable ces tentatives, en choisissant la probabilité qui vous semble la meilleure et en lançant quelques dés. Parfois, la réponse sera juste : « Il n'y a aucune chance que cela marche, ce n'est pas la peine que je lance les dés. » Lorsque les joueurs comprennent vraiment – et cela peut prendre un certain temps – qu'ils ne sont absolument pas limités par leurs caractéristiques, leurs dons, leurs compétences ou les règles, vous constatez que le combat devient alors très intéressant.



C'est également votre boulot d'injecter au cours du combat des événements étrangers aux règles. « Tu obtiens un 1. Ton épée vole en l'air. » « Tu obtiens un 1. Tu trébuches et tu tombes. » « Tu obtiens un 1. Ton épée se plante dans une fissure du sol. » « Hé, tu as obtenu un 20. Tu te retournes et gagnes une attaque supplémentaire. » « Hé, tu as obtenu un 20. Tu tues lorc, retires d'un coup de pied ton épée de son corps, et le sang jaillit dans les yeux de l'un des orcs qui se trouve derrière lui, qui ne peut pas attaquer au cours de ce round. » « Hé, tu as obtenu un 20. Tu heurtes son épée et tu le désarmes, même si tu ne lui infliges pas suffisamment de dégâts pour le tuer. » Il ne s'agit que d'une série d'exemples montrant différentes manières de traiter les résultats de 1 ou de 20 naturels. Chacun de ces résultats est différent et aucun d'entre eux n'est officiel – il vous suffit de les inventer à partir de rien. En même temps, s'il vous faut être cohérent – les résultats hauts et bas génèrent toujours un résultat bon ou mauvais —, ce qui arrive précisément est en revanche de votre ressort et vous décidez de ce qui semble réaliste ou vraiment amusant.

De plus, le combat savoureux ne se situe pas uniquement dans les résultats naturels élevés ou faibles. Un personnage bondit sur une table, mais la table se brise ; il réussit à se balancer sur une corde pendant le combat – mais la corde casse et le personnage finit par virevolter dans le mauvais groupe de monstres ; le coup d'un monstre force l'un des personnages à laisser tomber une torche ; le panache de plumes sur le heaume de quelqu'un est coupé par un coup manqué. Tous ces petits détails ajoutent à la qualité du combat à l'ancienne et le transforment, à partir d'une séquence de jets de d20 et de façon spectaculaire, en quelque chose de beaucoup plus vivant et passionnant. Cela ne signifie pas, bien entendu, que chaque coup d'épée et chaque étape du combat vous obligent à des descriptions où les détails foisonnent. C'est une question de rythme et, franchement, je ne peux pas vous expliquer la façon de bien le faire autrement que vous de dire que vous vous y ferez.

Gardez également à l'esprit que les joueurs ne sont pas les seuls à pouvoir utiliser des tactiques peu orthodoxes. Les monstres peuvent également réaliser des choses inattendues – lancer un banc en tentant de jeter à terre deux personnages en même temps, se balancer aux lustres, et autres défis de ce genre qui surgissent rarement dans les jeux comportant des règles plus strictes.

Enfin, essayez de temps en temps de disposer quelques « objets amusants » dans les zones de combat : des bancs, des endroits où vous pouvez vous battre depuis une position élevée, des flaques glissantes, etc. En raison de la vitesse du système de combat abstrait, les astuces inhabituelles des joueurs et des monstres ne retardent pas le jeu en vous faisant consulter les règles. Tout est en vous – vous êtes le livre de règles.

Il est vrai que, de temps en temps, le « verbatim » d'un combat à l'ancienne ne correspondra pas à cela. Certains combats sont suffisamment insignifiants pour que personne ne se donne la peine d'essayer quelque chose de particulièrement inhabituel et, s'il n'y a pas d'échec ou de réussite critique, et que le groupe ne se retrouve pas plongé dans les ennuis, ce genre de combat n'épuisera pas beaucoup la réflexion tactique des joueurs ou du MJ. Alors, pourquoi même s'y engager ? Parce que chaque combat rapide, même le moins important, utilise des ressources. Et quand je dis rapide, je veux dire : très, très rapide. Dans les jeux de rôle modernes où le combat fait appel à des mouvements particuliers et à de nombreuses règles, le combat prend beaucoup de temps. Un combat « insignifiant » est donc, en terme de jeu, une perte de temps pure et simple. Dans les règles à l'ancienne, en revanche, un petit combat peut prendre cinq minutes ou moins.

Les petits combats fonctionnent donc très bien comme un moyen d'épuiser les ressources précieuses des personnages, dans le cadre d'une course contre la montre. Les joueurs chercheront, du coup, à éviter les combats mineurs qui ne seront pas associés à un trésor important. Car ce sont des tanières et des trésors qu'ils recherchent et non tuer tous ceux qu'ils croisent sur leur chemin. L'aventure classique à l'ancienne comprend des « monstres errants » qui peuvent tomber par hasard sur le groupe et l'attaquer, et certains joueurs modernes trouvent cela arbitraire. Ce n'est pas le cas. Il s'agit d'un autre exemple de maîtrise d'une course contre la montre – si les personnages ne sont pas malins et rapides pour atteindre les tanières et s'occuper des trésors, s'ils tergiversent et s'amusent en cours de route, ils perdront des points de vie et des sorts à se battre contre des monstres errants qui ne transportent pratiquement aucun trésor. C'est aussi, en passant, la raison pour laquelle les jeux de rôle à l'ancienne attribuent des points d'expérience pour le gain des trésors tout autant que pour le fait de tuer des monstres. Si tuer des monstres est le seul moyen de gagner des points d'expérience, alors un monstre n'est pas tellement différent d'un autre – les joueurs ne sont pas beaucoup incités à éviter le combat. Lorsque le trésor est la meilleure source de points d'expérience et qu'il y a une course contre la montre, les joueurs ont tout intérêt à utiliser leurs compétences et leur créativité pour éviter les rencontres qui épuisent leurs ressources.



Ils doivent poursuivre leur mission avant de se retrouver trop faibles pour pouvoir continuer.

Voilà pourquoi le combat est abstrait, ou c'en est du moins l'une des raisons. En outre, bien entendu, le combat rapide imite le rythme du combat – dans les jeux de rôle plus complexes, les joueurs doivent souvent rester assis pendant un temps certain à contempler le prochain « mouvement », comme dans un jeu d'échecs. J'ai entendu parler de l'utilisation de minutiers destinés à limiter le temps de réflexion. Avec le combat abstrait à l'ancienne, cela n'arrive pas (pas souvent, en tout cas). Ce dernier ouvre également la porte à l'une des choses les plus importantes du jeu de rôle à l'ancienne – cette sensation de liberté où « tout semble permis ».

TAO DU MJ : LA VOIE DE L'EXPÉDITION DONNER 6

Le jeu de rôle à l'ancienne contient une forte composante de ce qui est souvent appelé « la gestion des ressources ». Les sorts se dépensent, les points de vie sont perdus, les torches s'épuisent, et la nourriture s'amenuise. Il s'agit d'une autre dimension du jeu qui a été réduite au minimum dans les éditions ultérieures (en particulier dans la 4e édition). La théorie veut que personne ne souhaite vraiment passer du temps à garder le compte des choses ordinaires telles que les torches et la nourriture. Et c'est une bonne chose – un malheureux arbitre peut très bien ruiner la partie s'il passe trop de temps là-dessus. Cependant, voici une chose que vous devez savoir au sujet des règles 0e : c'est qu'en effet la gestion des ressources se trouve au cœur même du concept du jeu. En fait, j'aurais dû appeler cela un cinquième moment zen de prise de conscience, mais la gestion des ressources reste encore un facteur présent dans les jeux de rôles ultérieurs – même si c'est à un degré moindre. Néanmoins, du point de vue de l'arbitre, vous devez mener votre partie de jeu de rôle en la basant sur ce principe : l'excitation et la tension augmentent au fur et à mesure que le groupe s'enfonce dans la zone de danger et que ses ressources diminuent. Cela demande un certain art de votre part : les aventures de niveau élevé ne doivent pas porter sur la diminution de la nourriture et des sources de lumière, mais sur celle des points de vie et des sorts tandis que, dans les aventures de niveau inférieur, la nourriture et les sources de lumière peuvent être la clé de la réussite ou de l'échec d'une expédition (rappelez-vous, les règles 0e traitent du petit gars).

Ce qui suit maintenant constitue le point essentiel en terme de maîtrise

de l'aventure, il s'agit des choses à inclure pour que la gestion des ressources ajoute à l'excitation du jeu au lieu d'être une corvée. Tout d'abord, vous devez tenir compte du temps passé dans le donjon, de sorte à pouvoir rapidement indiquer aux joueurs quelles ressources ils doivent rayer de leurs feuilles de personnage. Si vous perdez la notion du temps, vous perdez en qualité de jeu.

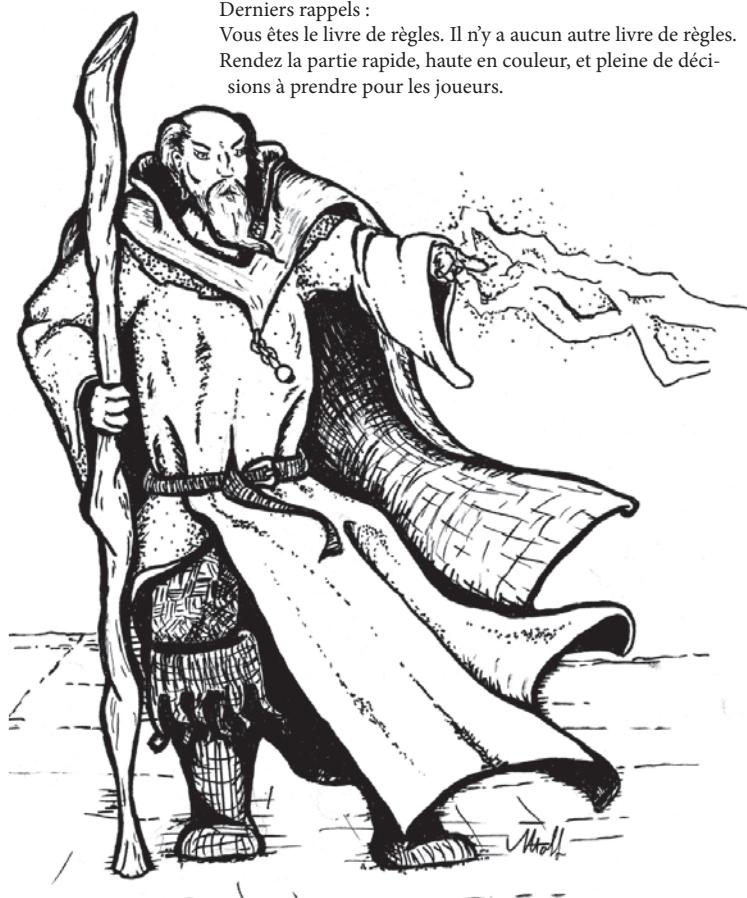
Deuxièmement, les joueurs doivent pouvoir faire un véritable choix entre progresser dans le donjon ou faire marche arrière. Continuer à avancer avec des ressources affaiblies est évidemment risqué, mais ils devraient pourtant être incités à continuer plutôt que de simplement revenir mémoriser des sorts et se soigner avant d'effectuer un deuxième essai. Ces mesures incitatives et dissuasives peuvent être les suivantes : (1) Le coût élevé du séjour dans une auberge, (2) une récompense du baron du coin pour l'accomplissement rapide d'une mission particulière (le montant de la récompense diminue chaque jour qui passe), (3) un prisonnier va probablement être tué – et les ravisseurs ont même pu donner un délai pour cela, (4) la voie du retour est bloquée par un monstre, un piège, ou une herse, et il faut trouver une autre issue, (5) le groupe est perdu à cause d'un piège de téléportation ou d'une mauvaise cartographie, (6) le trésor que recherche le groupe a été détruit ou dépensé avec le temps, (7) il a été ordonné au groupe de ne pas revenir avant l'accomplissement d'une certaine mission – toujours un bon truc dans le cas où le groupe a des ennuis avec la justice (8), un pari ou une autre situation relationnelle implique que le groupe va perdre de l'argent ou, de manière plus générale, être ridiculisé s'il revient sans une certaine quantité de trésor, ou (9) le groupe doit payer une somme à chaque fois qu'il pénètre dans le donjon. Je suis certain que vous pouvez en trouver d'autres.

D'une manière ou d'une autre, l'aventure doit être une course contre la montre, même si la pression ne sera pas nécessairement si élevée que cela (le coût de la vie, par exemple, est une course contre la montre de faible niveau de stress, tandis que secourir un otage est de niveau élevé).

Aux niveaux supérieurs, créer une course contre la montre nécessite un peu plus de créativité de votre part – en particulier parce que vous ne voudrez pas en faire quelque chose qui force les joueurs à s'engager dans une aventure donnée. Les joueurs doivent, en principe, pouvoir choisir l'endroit où leurs personnages vont et le type d'aventure dans laquelle ils veulent se risquer, vous devez donc éviter d'utiliser de manière excessive le genre d'amorce d'aventure : « le roi vous fera exécuter si vous ne sauvez pas la princesse ». Même si c'est bien quelquefois, parce que fuir les gardes du roi est également un choix légitime pour les aventuriers – n'excluez donc jamais ce choix.

Derniers rappels :

Vous êtes le livre de règles. Il n'y a aucun autre livre de règles. Rendez la partie rapide, haute en couleur, et pleine de décisions à prendre pour les joueurs.



COMMENT DÉMARRER

Étape 1 : Lisez les moments zen. S'ils ne créent pas de rapide « déclic » chez vous, parcourez-les de nouveau après avoir lu les règles 0e auxquelles vous allez jouer. Prendre connaissance des règles peut en effet rendre plus facile la survenance de ce « déclic ».

Étape 2 : Téléchargez une copie de Swords & Wizardry (sur Lulu.com), ou des règles originales de D&D (disponibles sur Paizo et ailleurs) 7. Swords & Wizardry présente les règles 0e le plus clairement possible et dans un format moderne, et vous pouvez l'utiliser comme une édition « passe-relle » vous permettant de prendre connaissance de l'édition 0e des règles en un seul volume et présentée dans un format familier. Si, au final, vous aimez ce style de jeu, les livres originaux 0e ont beaucoup plus de profondeur et de saveur que Swords & Wizardry.

Étape 3 : Lisez les règles comme si elles étaient destinées à un jeu de rôle complètement nouveau écrit la semaine dernière par un éditeur de jeu respecté. Vous trouverez, particulièrement si vous lisez les règles originales de D&D, que les informations sont « éparses » d'une manière bizarre, mais cela ne devrait pas être un problème – elles ne sont éparses que sur quelques pages.

Étape 4 : Choisissez l'aventure que vous allez maîtriser. Je travaille actuellement sur un module d'introduction intitulé : « La Tombe du Dieu de fer », en téléchargement libre, mais il y a beaucoup d'autres possibilités 8.

Étape 5 : Familiarisez-vous avec l'aventure en la parcourant complètement avant la session de jeu.

Étape 6 : Maîtrisez l'aventure, et prenez votre pied !

Par Matthew J. Finch et Mythmere Games TM

Copyright 2008, Matthew J. Finch.

Illustrations de M. Finch, avec son aimable autorisation, issue de différents ouvrages (Osrif, Swords & Wizardry, Tomb of the Iron God)

Traduction : Denis Huneau

Relecture : Régis Pannier

Avec l'aimable autorisation de Matthew Finch

Swords & Wizardry est une marque déposée de Matthew J. Finch.

Notes du traducteur

1. L'expression « 0e » signifie : « Règles Originales de la première édition de D&D », avant la mise en ordre par Moldway ou Holmes (édition Basic, pour faire court).

2. Voir le site : <http://www.swordsandwizardry.com>. Vous pourrez également vous en procurer une copie imprimée payante. Ce jeu de rôle est en anglais, comme tous les jeux de rôle « old school » pour le moment, à l'exception d'Epées et Sorcellerie, qui est une création française, et de sa nouvelle suite, Aventures Fantastiques.

3. Dans tout ce manuel, l'auteur pense évidemment, lorsqu'il évoque les jeux de rôles « modernes », à D&D 3e et 4e éditions.

4. La phrase s'interrompt ici bizarrement, mais on peut penser que Finch voulait dire : « les portes secrètes ».

5. Rappelons que cette plaquette est parue en 2008, au tout début de l'essor du mouvement « old school » et au tout début de la parution de la 4e édition de D&D 4 : hasard ou coïncidence ? Pour plus de détails concernant cette question, voir notre article précédent, « À la recherche du temps perdu : le mouvement « Old School » dans le jeu de rôle contemporain ».

6. L'Expédition Donner (« Donner Party » en américain) est le nom donné à un groupe de colons américains qui, dans les années 1840, pendant la « fièvre de l'ouest », se mit en route pour la Californie. Au cours de l'hiver 1846-1847, après s'être retrouvés dans la Sierra Nevada bloqués par la neige, quelques colons basculèrent dans le cannibalisme, même si, du point de vue de la vérité historique, cet aspect de la tragédie prête à controverse. On pourrait traduire ici, pour un Français, par : « La voie de la Campagne de Russie ».

7. Ce n'est malheureusement plus le cas aujourd'hui, pour les raisons que nous évoquons dans notre article précédent : « À la recherche du temps perdu : le mouvement « rétro-clone » dans le jeu de rôle contemporain ». On ne peut plus de nos jours trouver d'exemplaires originaux de D&D que d'occasion, sur les sites d'enchères.

8. Tomb of the Iron God est un module de 27 pages, destiné à 4-8 aventuriers de niveau 1-2, effectivement paru en 2008. Vous pouvez vous en procurer un exemplaire sur Lulu.com, mais pour environ 7 euros la version imprimée ou environ 3 euros le fichier pdf. L'aventure n'est donc pas, comme annoncée dans cet opuscule, gratuite, mais vous pouvez à la place vous procurer gratuitement (tout au moins pour le moment, également sur Lulu.com et sous forme pdf), l'aventure d'Alphonso Warden à laquelle Finch a contribué : The Last Priest of Sebek (niv. 7-10).





SBP

LES CAVERNES À GOUSSES DU SINISTRE SHROOM

Un module OSRICTM conçu pour 6-8 aventuriers de niveaux 2-4.

Note du Traducteur : OSRICTM (« Oldschool System Reference and Index Compilation ») compile, en les réécrivant et en les réorganisant, les règles avancées du « Jeu de rôle le plus ancien du monde » (selon l'expression consacrée). Nous avons donc pris soin de faire correspondre, autant que possible, les termes techniques avec ceux de l'édition française originale de ces règles avancées. Rappelons deux principes différents des éditions récentes : la Classe d'Armure est ici dégressive, c'est-à-dire que plus son score est bas, mieux la créature peut se défendre ; et les plans correspondent à une échelle de 1 case = 3 mètres.

Ce module est bien entendu compatible avec D&D en général. Les statistiques des créatures rencontrées dans ce module suivent assez fidèlement le modèle de celles de la première édition de D&D. Voici la signification des abréviations : TAI = Taille ; DÉP = Déplacement ; CA = Classe d'Armure ; pv = points de vie ; DV : Dés de Vie ; pv = points de vie ; AT = Attaque (dégâts) ; AL = alignement.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Détranges faits et gestes se déroulent sous les collines sauvages bordant le royaume civilisé. Des villageois et des animaux sont portés manquants ; des bûcherons ont disparu ; on a vu des êtres difformes errer dans les forêts. Quelques villageois courageux ont suivi la piste d'un groupe de bœufs qui avaient été volés jusque dans les collines, sur les berges rocheuses d'une petite rivière. Les traces disparaissaient dans une fissure de la roche calcaire, à l'endroit même où un ruisseau au fort courant plonge dans des cavernes sombres. Les villageois ne sont pas très fortunés mais possèdent trois potions de guérison qu'un clerc de passage leur a léguées il y a un an. Ils seront ravis de les confier à des aventuriers désireux de les débarrasser de la menace pesant sur leur village. Une potion sera donnée aux personnages au début de l'aventure et les deux autres à leur retour victorieux.

DÉPART (DEPUIS LA SURFACE)

Vous vous trouvez près d'un ruisseau de montagne à l'eau glacée, large d'environ 1,5 m, qui descend avec un fort courant depuis les rochers et, de là, tombe dans une crevasse ressemblant à une grotte souterraine. Elle fait près de trois mètres de large et son plafond se trouve à 2,40 m du sol. Le bruit de l'eau résonne depuis l'entrée de cette grotte.

DÉPART (DEPUIS LA RIVIÈRE)

Si les joueurs se lancent dans l'aventure depuis la rivière qui s'écoule au troisième niveau, appelée Veine d'Ombre, ils commencent tout simplement leur périple à la zone 47 avec la description que le maître de jeu choisit de leur donner.



NOTES POUR LE MAÎTRE DE JEU

Cette aventure est bidirectionnelle et peut se jouer en montant ou en descendant les Cavernes à gousses. L'approche traditionnelle est, bien entendu, d'explorer le « donjon » en allant vers le bas. Il suit le cours d'un petit affluent qui descend en serpentant vers une grande rivière souterraine, en traversant de plus en plus profondément toute une série de grottes calcaires. Ces cavernes abritent le laboratoire et le repaire du Shroom, une créature ressemblant à un grand champignon doué de la capacité de marcher et aux pouvoirs de sorcier. Le Shroom se prépare à attaquer les villages situés à proximité de son repaire. À cet effet, s'est employé à bâti une armée d'hommes-gousses (voir « Nouveaux Monstres »). Ses sbires ont volé des bœufs et parfois enlevé des villageois dans le but de fournir des nutriments à ses gousses. Le Shroom utilise en effet de la viande rouge pour compléter celle des poissons pêchés dans les cours d'eau qui traversent son repaire.

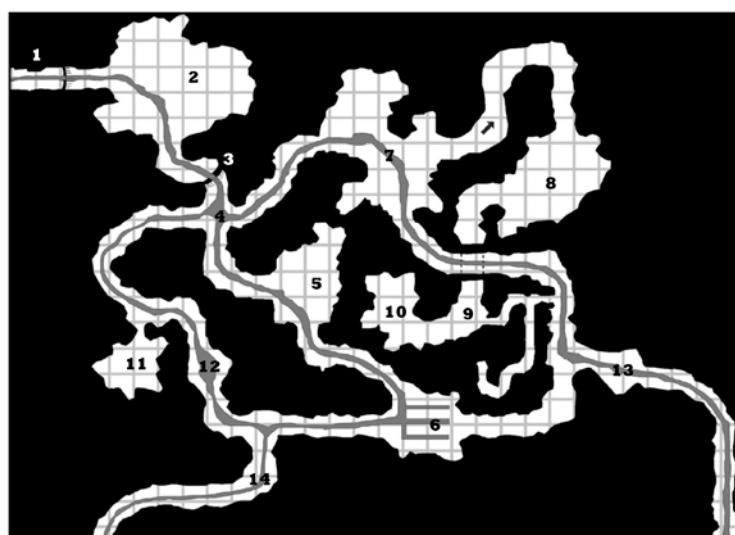
L'aventure est également conçue pour pouvoir être parcourue en sens inverse. Comme indiqué précédemment, une grande rivière souterraine, la Veine d'Ombre, traverse les niveaux les plus profonds du « donjon » ; si les PJ sont déjà en train de voyager sur ce genre de rivière, le MJ peut utiliser cette aventure pour leur proposer un moyen intéressant de retour à la surface. Si le groupe s'aventure en remontant depuis la rivière, bien entendu, les plans et les motivations du Shroom sont hors de propos ; son repaire est tout simplement un obstacle rempli de trésors bloquant le groupe dans sa route vers la surface. Toutefois, si les personnages explorent le « donjon » vers le bas, il est probable que leur mission sera de trouver et de détruire le Shroom.

PREMIER NIVEAU

MONSTRES ERRANTS

Vérifiez la présence de monstres errants une fois tous les trois tours. La chance d'en rencontrer est relativement faible (1 chance sur 10).

1. 1d4 hommes-gousses en patrouille.
2. 1d6 rats géants en train de fouiner dans des détritus.



3. 1d3 araignées géantes en train de chasser des rats.
4. 1 mille-pattes géant en train de chasser des rats.

SALLES ET ZONES

1. TUNNEL D'ENTRÉE : Le tunnel descend en serpentant à l'intérieur de la caverne, en suivant le sentier inégal et étroit accolé au cours naturel de la rivière. Des stalactites atteignent presque le sol rocheux, rendu traîtreusement glissant par les éclaboussures d'eau. L'air souterrain possède ce froid calme et glacial que connaissent trop bien les aventuriers vétérans. Soudain, le tunnel taillé par la rivière descend brutalement et l'on entend, juste un peu plus loin, le son caractéristique d'une cascade se jetant violemment sur les rochers en contrebas (voir la zone 2 pour une description de cette cascade).



2. CAVERNE D'ENTRÉE : Le ruisseau au cours rapide plonge 9 m plus bas dans une grande caverne. Descendre dans celle-ci peut représenter un véritable défi à cause de la nature extrêmement glissante des rochers formant le rebord de la cascade. Toute personne qui s'aventure à l'extrême bord a 2 chances sur 6 de chuter dans le bassin rocheux qui se trouve en dessous. Le mur sud de la caverne est recouvert, exactement au niveau de la cascade, de champignons ayant une résistance presque aussi grande que celle de la pierre où ils poussent, et que l'on peut donc utiliser pour monter ou descendre aussi facilement qu'avec une échelle — à condition de ne pas glisser sur les rochers en montant dessus. C'est par cette échelle de champignons, créée magiquement par le Shroom, que les hommes-gousses entrent et sortent de la caverne. Note : si les personnages sortent des cavernes et reviennent ensuite, le Shroom aura supprimé cette échelle.

Environ 1,50 m en dessous de la cascade, un tuyau en bois de type bambou canalise l'eau autour du mur de la caverne à une hauteur de 7,50 m pour irriguer les snagworts suspendus près de la sortie sud (voir ci-dessous). Seule une petite quantité d'eau provenant de la cascade est en fait acheminée par le tuyau ; la chute de l'eau n'est pas arrêtée par le tuyau et passe par-dessus pour tomber sur le sol de la caverne. Le tuyau n'est d'ailleurs pas assez solide pour supporter le poids d'une personne, ce dont n'importe qui peut s'apercevoir au premier coup d'œil.

Au pied de la chute d'eau, une vaste caverne se prolonge dans l'obscurité, résonnant du bruit de la cascade. Des gouttes d'eau tombent de temps en temps des stalactites, scintillant sous l'effet de la lumière portée par le groupe.

La sortie sud de la caverne est flanquée de chaque côté d'une plante extrêmement laide, suspendue au plafond comme si elle poussait directement depuis la pierre. Il s'agit de snagworts suspendus (voir « Nouveaux Monstres »). Si quelqu'un passe à moins de 3 mètres d'eux, ils s'agitent et attaquent.

SNAGWORTS (2) : TAI M ; DÉP 1,50 m ; CA 6 ; DV 3 ; pv 15, 12 ; AT : 1 (1d6 automatique par round après le premier round) ; AL N.

Un petit coffret en bois d'environ 15 cm de large est caché au fond du bassin mais n'est pas décelable par un examen superficiel. Il est doté d'un loquet travaillé qui n'est pas piégé et il renferme une clef en bois que l'on peut utiliser pour détourner, pour une durée de 6 tours, la chute d'eau de la zone 3.

3. CASCADE : Le tunnel s'enfonce ici de manière abrupte, descendant environ 9 m plus bas à travers un canal très étroit. Il n'y a pas de rebord et un espace de seulement 60 cm environ dans le canal n'est pas rempli



par l'eau qui se précipite à grande vitesse avec bruit. Un côté du tunnel comporte un renforcement rond en bois, semblable à une porte, tandis que l'autre possède un petit trou de serrure, actionnée par la clé qui se trouve dans le bassin de la zone 2. Si on se sert de la clé, la porte ronde s'ouvre, détournant la chute d'eau vers un canal latéral. Elle se referme automatiquement au bout d'1 heure, ce qui fait revenir la cascade dans son lit normal.

Une échelle, semble-t-il formée par la croissance naturelle de racines, est dissimulée par l'écoulement de la cascade. Il est facile de descendre cette échelle sans risque, à condition bien entendu que la chute d'eau ait été auparavant détournée.

Si les personnages ne détournent pas la cascade, celle-ci peut alors représenter un obstacle difficile. Il n'y a pas assez d'espace pour pouvoir descendre sans être repoussé par la force de l'eau et le mieux qu'une personne puisse espérer en descendant de la sorte est de se retrouver trempée par une eau quasi gelée. Au pire, le grimpeur peut être arraché à sa corde ou à sa prise, le précipitant de toute la longueur de 9 m de la chute.

Tout personnage essayant de descendre au moyen d'une corde ou d'un autre type de prise doit obtenir un résultat inférieur à sa Force sur 3D6 ou être entraîné — ce jet doit être effectué pour chaque round que comporte la descente, qui prendra généralement 3 rounds, un pour chaque tranche de 3 mètres. Un voleur tentant de descendre sans l'aide d'une corde ou d'un autre type de prise doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa Force sur 5D6 ou être entraîné vers le sol.

Un autre trou de serrure est situé au pied de la cascade et on peut utiliser dedans la même clé pour détourner la chute d'eau. Quitter les cavernes par cette voie est presque impossible si la chute d'eau n'est pas détournée. Il n'y a que la clé en bois de la zone 2 pour y arriver, mais l'index de tout homme-gousse cultivé par le Shroom pourra également servir de clé pour cette serrure.

4. DIVISION DU COURS D'EAU : Nous sommes ici à l'intersection de quatre voies, au milieu de laquelle un bosquet dense a poussé de manière apparemment naturelle, même s'il est en fait façonné par la magie du Shroom. Il divise le débit de la rivière en trois nouvelles parties, le détournant de telle manière que l'eau coule dans un canal au centre de chaque tunnel, descendant progressivement en pente depuis cet endroit.

5. CAVERNE DE LA BOUE : Le plafond de cette caverne est rendu irrégulier par les pointes d'innombrables stalactites qui le hérisSENT, tandis que le sol est lui-même inégal et glissant. Au milieu de la caverne, à l'écart du lit de la rivière, une mare brille d'une inquiétante lumière bleutée.

Elle est remplie d'une boue phosphorescente qui résulte d'un lent goutte-à-goutte tombant du plafond de la caverne, et qui n'a pas d'autre qualité inhabituelle que sa phosphorescence. Le Shroom a cependant formé les arbres déments de la zone 6 à ne pas attaquer quelqu'un ou quelque chose qui serait même légèrement maculé de l'étrange matière.

6. CAVERNE DES ARBRES DÉMENTS : Cette caverne est éclairée par une mousse lumineuse qui pend en longs fils depuis le plafond. Neuf arbres d'environ 3 m de haut poussent ici, dans de grands pots en terre cuite comprimant leurs racines, disposés en trois rangées de trois. Des sillons dans le sol amènent sous chaque pot des filets d'eau, constituant de toute évidence un système d'irrigation. Un faible murmure menaçant emplit la caverne, mais les aventuriers seront incapables de dire s'il provient des arbres, de la mousse, ou s'il s'agit d'autres bruits résonnant en écho depuis les couloirs menant au-delà.

Ces arbres sont la progéniture déformée et démente du Sylvanian retenu captif dans la zone 19. Ils sont incapables de parler et ne disposent que d'une intelligence confuse et rudimentaire, imprégnée de haine pour toutes les créatures à sang chaud. Ils passent l'essentiel de leur temps au repos et, à moins que les aventuriers aient fait beaucoup de bruit à leur approche, les arbres seront en train de dormir lorsque le groupe pénétrera dans la caverne. Au moment où quelqu'un entrera dans la grotte, les arbres commenceront doucement à se réveiller, ce qui passera inaperçu pour toute autre personne qu'un druide. Chaque arbre sera pleinement éveillé au bout d'1d4+2 rounds et sortira de son pot pour attaquer.

ARBRES DÉMENTS (9) : TAI M ; DÉP 3 m ; CA 6 ; DV 3 ; pv 20, 20, 18, 17, 17, 16, 16, 10, 9 ; AT 2 (1d8) ; AL N.

7. CAVERNE SUPÉRIEURE DES GOUSSES : Plusieurs objets de grande taille sont suspendus au plafond de cette caverne à 4,50 m de hauteur. Dans un premier temps, on les prendra pour des corps humains, mais il deviendra vite évident qu'il s'agit de sortes de végétaux ressemblant à des gousses suspendues par d'épaisses et courtes tiges. Vingt de ces gousses à taille humaine sont présentes, chacune mesurant 2 mètres de long et 1,20 m de large environ. Toutes, sauf deux, semblent fendues de haut en bas le long

d'une nervure, révélant un intérieur recouvert de vase. Toute la salle exhale une odeur désagréable de poisson pourri.

Il s'agit des gousses du Shroom, qui les utilise pour faire pousser ses serviteurs dénués d'intelligence : les hommes-gousses. Deux gousses sont utilisées en ce moment ; l'une d'elles a été semée récemment et contient un mélange répugnant de tissu végétal informe, de vase et de poisson pourri (la formule des nutriments) ; l'autre abrite un homme-gousse entièrement poussé. Si l'on dérange, de quelque manière que ce soit, l'une des autres gousses de la caverne, il fendra sa coisse et passera à l'attaque.

HOMME-GOUSSE (1) : TAI M ; DÉP 18,30 m ; CA 9 ; DV 3+1 ; pv 13 ; AT : 2 (1d6/1d6) ; Spécial : saisit et immobilise son adversaire la première fois qu'il touche ; AL N.

Le mur sud de cette caverne comporte un compartiment secret utilisé par le Shroom pour cacher des objets. Le panneau du compartiment est maintenu en place par un système de contrepoids situé derrière la paroi rocheuse et est attaché à l'une des gousses. Si celle-ci est sectionnée, le panneau s'ouvre. Dans le cas contraire, il sera extrêmement difficile, voire impossible, d'ouvrir le panneau par la force, même si les aventuriers ont détecté sa présence par les moyens normaux. Le compartiment secret contient une potion de guérison et une potion d'invisibilité.

8. CAVERNE LATÉRALE : Le sol de cette caverne est abondamment recouvert de petits champignons bulbeux. Si l'on écrase un seul d'entre eux (par exemple en marchant dessus en traversant la salle), ils se mettront à suinter une pâte collante de spores qui commencera instantanément à briller d'une couleur jaune pimpante. Ces spores sont inoffensives, mais toute personne marchant sur les champignons se retrouvera avec une paire de bottes légèrement luminescentes. Cette tache de spores possède une étrange propriété : elle n'est pas affectée par les sorts d'invisibilité et ne disparaîtra donc pas avec le reste de l'équipement d'un personnage. La lueur se dissipera au bout de 24 heures.

Une tête taillée dans la pierre, de la taille d'un poing fermé, flotte dans les airs au beau milieu de la caverne. Cet étrange objet magique dérive dans l'air en suivant à une distance d'environ 3 mètres toute source de lumière qu'il détecte. À moins que les aventuriers ne testent ses réactions, il leur semblera que la tête suit une personne en particulier. La tête ne fait en réalité rien d'autre que de se déplacer et n'a pas d'autres propriétés magiques : elle suit simplement la lumière. Si elle devait finalement suivre les aventuriers à l'extérieur du « donjon », elle monterait en flèche vers le soleil et on ne la reverrait alors plus jamais.

9. BOUCHE DE PIERRE : Un énorme visage est sculpté dans la pierre de la paroi à l'endroit où le tunnel s'élargit. La bouche de ce visage ouvre sur une brèche, puis un tunnel étroit. Il n'est pas difficile de passer par la bouche en grimpant sur la lèvre inférieure, qui ne se trouve qu'à un mètre du sol. De l'autre côté, le passage ne fait que 1,20 m de large, juste assez pour que les aventuriers puissent passer un par un.



10. CAVERNE DE LA MOUSSE MAGNÉTIQUE : Les murs de cette grotte sont recouverts par endroits de petites plaques d'un étrange lichen bleu-vert. Si le groupe pénètre dans cette grotte, il ressentira probablement les effets de ce lichen, une plante rare appelée mousse magnétique, qui attire le métal. Toute personne portant une épée ou un autre objet métallique sentira une légère attraction en provenance du champ « magnétique ». Dans cette salle, la mousse ne pousse pas en quantité assez importante pour provoquer de réelles difficultés : elle ne sera qu'une curiosité. Si on l'arrache des murs, ses propriétés magnétiques se dissiperont au bout de 24 heures.

11. REPAIRE DU TERTRE ERRANT : Dans cette grotte, des colonnes visqueuses de champignons d'un diamètre de 30 cm à 1,20 m poussent du sol au plafond. Un jeune tertre errant cultivé par le Shroom a établi sa tanière à l'arrière de la grotte, cachée des regards par les nombreuses colonnes de champignons. Outre la surveillance du passage, ce tertre errant garde un coffret renfermant un trésor, protégé par un piège à fléchettes empoisonnées (3 fléchettes, 1d3 points de dégâts, jet de protection contre le poison à +3, attaque comme les monstres ayant 2 DV). Le coffret contient 1200 po, 10 pp, 1 potion de guérison, et un bâton fongique. Ce dernier est fabriqué dans un matériau de champignon spongieux que l'on peut plier ou enrouler. Il est actuellement enroulé dans le coffret. Chaque fois qu'un combat menace (par exemple, quand il est nécessaire d'effectuer un jet de surprise), le bâton se tend avec un bruit sec et devient à tous égards un bâton +1. Cette capacité sert également d'avertissement, octroyant à toute personne tenant le bâton dans sa main la faculté de n'être surprise que sur un résultat de 1. S'il est stocké dans un sac à dos ou dans un autre contenant, le bâton peut très bien l'endommager en se tendant.

JEUNE TERTRE ERRANT : TAI M ; CA 1 ; DV 6 ; pv 27 ; AT : 2 (2d6/2d6), étouffe ses ennemis en 2d4+4 rounds.

12. HACHOIR À POISSON : L'écoulement de la rivière fait tourner à cet endroit une petite roue en bois fixée par un mécanisme de changement de direction à une grande boîte en bois placée au bord de la rivière. Au sommet de cette boîte se trouve un entonnoir et le fond porte un bec sous lequel il est facile de placer un récipient. Des clics et des craquements proviennent de l'intérieur de la boîte. Cette machine est un hachoir à poisson utilisé pour transformer les truites de rivière en une pâte nutritive destinée à la culture des hommes-gousses. Le bruit qui sort de la boîte est celui de la machine en train de hacher, une brosse tournoyante de lames extrêmement tranchantes, semblables à un broyeur de vide-ordures. Un voleur petite-gens (halfelin) entier ne rentrera pas dans l'entonnoir, mais si une personne y met la main, elle la ressortira sérieusement endommagée.

13. CASCADE DES SANGSUES GÉANTES : La rivière se jette tout à coup en un torrent rapide dans un bassin situé 15 m plus bas. Quelques rochers déchiquetés émergent de l'eau juste avant qu'elle ne tombe du bord. Le bassin en bas contient 5 sangsues géantes possédant 1 dé de vie et 2 sangsues géantes possédant 2 dés de vie.

SANGSUES GÉANTES (5) : TAI P ; DÉP 9 m ; CA 9 ; DV 1 ; pv 8, 6, 5, 4, 2 ; AT : 1 (1-4, suce le sang à raison de 1 pv/round) ; Spécial : seulement 1 % de probabilité de détection de l'attaque par round. 50% de chances de provoquer une maladie.

SANGSUES GÉANTES PLUS GRANDES : TAI P ; DÉP 9 m ; CA 9 ; DV 2 ; pv 12, 7 ; AT : 1 (1-4, suce le sang à raison de 2 pv/round) ; Spécial : seulement 2% de probabilité de détection de l'attaque par round. 50% de chances de provoquer une maladie.

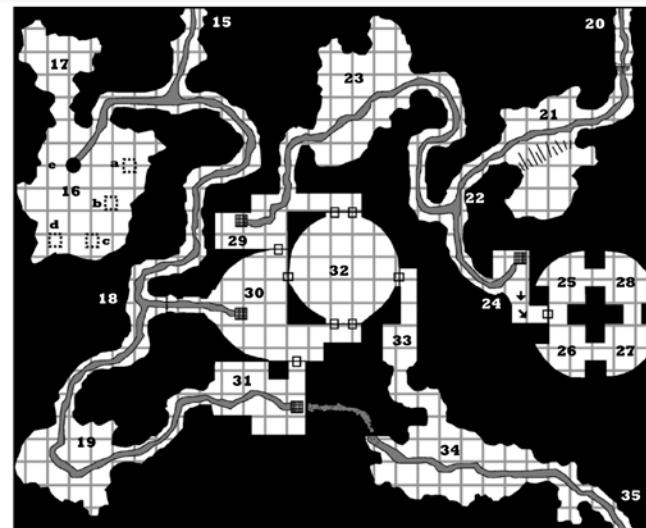
Au-delà du bassin des sangsues, le tunnel s'enfonce de plus en plus profondément vers la zone 20 du niveau deux. Il est obstrué par des stalagmites et des stalactites, si bien que, dans certains endroits, les aventuriers devront avancer en file indienne.

14. TUNNEL VERS LE NIVEAU DEUX : Ce tunnel descend selon une pente assez raide vers la zone 15 du niveau deux. Des stalagmites surgissent du sol inégal et le groupe devra souvent se baisser sous les pointes des stalactites. À certains endroits, là où les stalagmites et stalactites se rejoignent pour former des colonnes et il sera nécessaire de se faufiler.

DEUXIÈME NIVEAU

MONSTRES ERRANTS

Un groupe de 6 hommes-gousses effectue des patrouilles permanentes dans ce niveau et, tous les 3 tours d'exploration, il y a 1 chance sur 6 d'en rencontrer une. Si elle est anéantie par le groupe de personnages, elle ne sera pas remplacée jusqu'à ce que le Shroom se rende compte de sa disparition, ce qui peut prendre une journée.



Si la patrouille est détruite, d'autres monstres errants commenceront à émerger des fissures et des recoins cachés des cavernes de calcaire. Vérifiez la présence de monstres errants une fois tous les trois tours. La chance d'en rencontrer une est de 1 sur 10.

1. 1 gelée ocre (3 DV)
2. 1d6 striges
3. 1d4 araignées géantes
4. 1d4 mille-pattes géants

15. CONNEXION AU PREMIER NIVEAU : Ce tunnel est relié, plus haut, à la zone 14 du premier niveau. Voir cette zone 14 pour une description du tunnel lui-même.

16. PRISON ET HACHOIR À PERSONNE : Le tunnel débouche dans une immense grotte au contenu insolite : quatre cages constituées d'une étrange substance charnue semblent, le long du mur sud, pousser du sol en pierre, tandis qu'à peu près au centre se trouve une grande boîte en bois avec un entonnoir au sommet et un bec à la base. Cette boîte est reliée à une petite roue à aubes qui tourne au rythme du débit de la rivière.

CAGES : Les cages sont constituées d'une substance fongique étrangement élastique, pratiquement impossible à briser ou à couper, qui retrouve naturellement sa forme initiale après avoir été étirée. Elles sont arrimées au sol par l'intermédiaire d'une plante grimpante qui, à la différence des cages elles-mêmes, peut facilement être coupée avec un couteau. Si on ne connaît pas le mot de commande (« Fahoorth », qui doit être découvert dans la salle 29), la cage-champignon est résistante à toute attaque produite par une arme inférieure à une lame +2 ou à de l'acide.

CAGE A : Cette cage emprisonne une humaine nommée Merithina, qui est la fille d'un riche marchand et une commerçante accomplie. Elle dirige de petites caravanes transportant de lieu en lieu des marchandises appartenant à sa famille, à la recherche d'un profit ; au cours de son dernier voyage, elle a été capturée par un groupe d'hommes-gousses errants qui l'ont amenée au Shroom, en compagnie de cinq de ses gardes, pour qu'il les hache ou les convertisse en hommes-gousses. Merithina sait que tous ses gardes du corps sont morts, à l'exception d'Ulster (cage D), et avec une autre exception possible : un garde nommé Thuskar n'ayant jamais été emprisonné ici, Merithina espère qu'il est toujours vivant quelque part dans les profondeurs des cavernes. Si elle revient saine et sauve, le père de Merithina versera une récompense de 500 po.

CAGE B : Cette cage a subi un enchantement qui fait croire qu'à l'intérieur se trouve un nain bougon et taciturne. Elle contient en fait un troll.

TROLL : TAI G ; DÉP 36 m ; CA 4 ; DV 6+6 ; pv 25 ; AT : 3 (1d4+4/1d4+4/2D6) ; Spécial : régénère 3 pv/round.

CAGE C : Cette cage est vide, son occupant ayant récemment été haché et transformé en nutriment pour gousses. Merithina et Ulster (voir Cage D ci-dessous) ont tous deux été témoins de ce hachage et sont particulièrement inquiets sur leur avenir.

CAGE D : Cette cage contient le seul survivant de la caravane de Merithina, un guerrier du deuxième niveau nommé Ulster (G 2, pv 13). Il est bouleversé par l'expérience traumatisante du hachage de ses camarades les uns après les autres, mais sera heureux de pouvoir aider un groupe d'aventuriers s'ils l'arment et l'équipent.

HACHOIR À PERSONNES (E) : La rivière se jette dans cette grotte et se déverse, en faisant tourner une petite roue à eau, dans un profond puits



qui s'ouvre dans le sol, à côté du hachoir à personnes. La roue est reliée à la boîte du hachoir par un petit arbre de transmission qui grince sinistrement de l'intérieur. L'entonnoir de la partie supérieure fait deux mètres de diamètre, tandis que l'orifice menant à l'intérieur de la boîte fait environ 1,20 m de diamètre. Cette dernière contient un appareil faisant lentement tourner une lame tranchante : mettre la main ou un voleur petite-gens (halfelin) dans l'entonnoir aura des conséquences désastreuses. Un être humain peut également se glisser dans la boîte, et c'est malheureusement l'utilisation principale de ce hachoir.

17. SALLE DES GOUSSES : Cette salle contient 10 gousses suspendues, dont deux renferment des hommes-gousses au repos. Les 8 autres gousses sont vides, à l'exception, en leur fond, d'un limon de poisson dégoûtant. Huit hommes-gousses gardent et cultivent ces gousses.

HOMMES-GOUSSES ACTIFS (8) : TAI M ; DÉP 18 m ; CA 9 ; DV 3 +1 ; pv 13 ; AT : 2 (1d6/1d6) ; Spécial : saisit et immobilise son adversaire la première fois qu'il touche.

HOMMES-GOUSSES AU REPOS (2) : TAI M ; DÉP 18 m ; CA 9 ; DV 3 +1 ; pv 13 ; AT : 2 (1d6/1d6) ; Spécial : saisit et immobilise son adversaire la première fois qu'il touche.

18. PIÈGE À HERSE : Le passage menant vers l'est depuis cette jonction comporte un piège à herse qui tombera peu de temps après que les personnages seront passés en-dessous. À la jonction de la rivière elle-même, un filet est tendu en travers de l'eau au débit rapide, pour attraper les truites et en faire des nutriments pour gousses.

19. SYLVANIEN PRISONNIER : Dans cette salle se trouve un arbre de taille moyenne, d'environ 3,50 m de haut mais très large, scellé sur place par du mortier et attaché avec des chaînes. Il s'agit d'un sylvain nommé Terreau-de-Feuille, prisonnier du Shroom. Celui-ci récolte ses graines et y introduit des produits chimiques nocifs pour produire des arbres déments (voir la salle 6). Compte tenu des circonstances, Terreau-de-Feuille est presque devenu fou lui-même, mais il fera tout ce qui est en son pouvoir pour aider le groupe, surtout si les personnages le libèrent du mortier et de ses chaînes. Avant même d'être libéré, il mettra le groupe en garde contre les snagworts présents dans la caverne, mais il ignore que la mousse qui pousse au plafond est de la mousse vampirique.

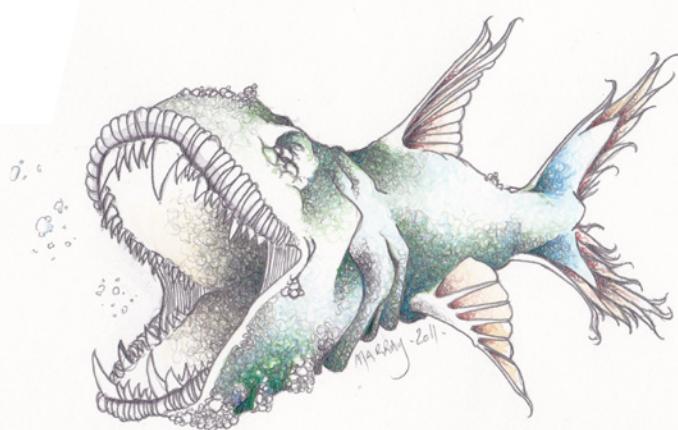
La prison de Terreau-de-Feuille est gardée. Avant que les joueurs ne puissent échanger avec lui, ils seront probablement entraînés dans un combat. Un snagwort est suspendu à chaque entrée de la caverne et une quantité importante de mousse vampirique se trouve au plafond.

SNAGWORTS SUSPENDUS (2) : TAI M ; DÉP 1,50 m ; CA 6 ; DV 3 ; pv 20, 15 ; AT : 1 (0 points de dégâts au toucher ; 1d6 automatiques par round par la suite).

MOUSSE VAMPIRIQUE : TAI G ; DÉP 6 m ; CA 4 ; DV 3 ; pv 15 ; AT : 1 (1d4 automatique après le premier round).

TERREAU-DE-FEUILLE : TAI G ; DÉP 36 m ; CA 0 ; DV 7 ; pv 30 ; AT : 2 (2d8/2d8)

20. CASCADE DES PIRANHAS : Cette chute d'eau n'est pas très abrupte, mais elle tombe à un endroit du tunnel où le courant remplit tout le passage en dessous. Cet endroit fait 3 m de profondeur et son eau fourmille de piranhas des cavernes.



PIRANHAS DES CAVERNES (10) : TAI P ; DÉP 36 m (natation) ; CA 6 ; DV 1-4 pv ; pv : 4, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1 ; AT : 1 (1d2 morsure).

21. CAVERNE DIFFICILE À NÉGOCIER : La rivière traverse cette vaste caverne en se frayant un chemin au milieu de hautes formations de stalagmites. Le mur sud est formé par une pente escarpée conduisant à un niveau plus élevé situé dans la caverne même, qu'on ne peut apercevoir depuis le bas de la grotte. Cette caverne supérieure contient un nid de 4 striges et un poste de garde tenu par 5 hommes-gousses.

Chaque homme-gousse est équipé de trois minces boules de verre et d'une fronde pour les lancer. Les boules contiennent des spores de champignon qui, si on les brise, se répandent dans un rayon de 6 m. Si on débouche une boule, les spores ne s'échappent que dans un rayon de 1,50 m. Si un joueur indique expressément que son personnage ouvre la boule en prenant de grandes précautions, il lui sera possible d'en déboucher une sans libérer un seul spore. Quiconque inhale les spores doit effectuer un jet de protection +3 contre le poison ou être affecté comme suit : les spores se développent rapidement dans son système respiratoire, causant une gêne immédiate (plus de possibilité de lancer des sorts et toutes ses attaques, ses dégâts et ses jets de protection à -1). Au bout de 3d12 rounds, si les effets ne sont pas stoppés, la victime a tellement de difficulté à respirer que toutes ses actions sont ralenties comme si elle était sous l'influence d'un sort de ralentissement. Au bout de 3d12 jours, le personnage meurt d'asphyxie et son cadavre commence, au fur et à mesure de sa décomposition (1d4 jours), à libérer des spores dans l'air. Les effets des spores peuvent, bien entendu, être éliminés au moyen d'un sort de guérison des maladies.

HOMMES-GOUSSES (5) : TAI M ; DÉP 18 m ; CA 9 ; DV 3+1 ; pv 18, 13, 13, 13, 5 ; AT : 2 (1d6/1d6) ; Spécial : saisit et tient avec le premier coup victorieux ; AL N.

STRIGES (4) : TAI P ; DÉP 18 m (vol 54 m) ; CA 8 ; DV 1+1 ; pv 3, 3, 3 ; AT : 1 (1d3) ; Spécial : après avoir touché, suce le sang en infligeant 1d4 points de dégâts jusqu'à ce que 12 points soient absorbés ; AL N (les striges, bien sûr, n'agressent pas les hommes-gousses, qui n'ont pas de sang).

Au niveau supérieur de la caverne se trouve un important tas d'os et de détritus. Ce sont les restes de victimes montées depuis la partie inférieure. Si le groupe fouille cet amas, il trouvera 120 po, 200 pa, 5 pp, 3 épées longues non magiques, 20 flèches dont l'une est une flèche +1, trois paires de bottes, un manteau, et quelques outils de voleur magiques (+5% pour ouvrir les serrures).

22. DIVISION DU COURS D'EAU : Un séparateur en bois partage ici la rivière en deux nouveaux canaux.

23. GRANDE CAVERNE DES GOUSSES : Cette caverne était à l'origine utilisée pour les gousses excédentaires, mais l'armée du Shroom a crû en nombre au point qu'il a maintenant besoin d'utiliser tout l'espace disponible. À l'heure actuelle, le Shroom fait pousser dans cette salle plus d'une centaine de très jeunes gousses. Bien qu'elles soient de taille normale, la plupart des hommes-gousses qu'elles abritent ne sont pas formés et ne dépassent pas la taille d'un chat domestique, leur contenu étant loin d'avoir atteint sa forme humanoïde. Toutes les gousses renferment une immonde pâte gluante à l'odeur de poisson (rappelons que le Shroom utilise de la truite hachée dans son mélange de nutriments). Cinq hommes-gousses de taille normale surveillent la caverne, sous la direction d'un homme-gousse grand comme un ogre.

HOMMES-GOUSSES (5) : TAI M ; DÉP 18 m ; CA 9 ; DV 3+1 ; pv 18, 13, 13, 13, 5 ; AT : 2 (1d6/1d6) ; Spécial : saisit et tient avec le premier coup victorieux ; AL N.

GRAND HOMME-GOUSSE : TAI G ; DÉP 18 m ; CA 9 ; DV 4+1 ; pv 20 ; AT : 2 (1d6+1/1d6+1) ; Spécial : saisit et tient avec le premier coup victorieux ; AL N.



24. SALLE DE LA GRILLE : Dans cette salle taillée dans la pierre, la rivière traverse au sol une grille massive, disparaissant en un torrent d'écume vers des tuyaux d'irrigation dans les zones 25-28. Le couloir sud de cette salle taillée dans la pierre descend de plus en plus en une pente très raide.

25 - 28. SALLES DE CULTURE DES GOUSSES : Chacune de ces salles abrite 15 grandes gousses suspendues contenant des hommes-gousses matures maintenus en état d'hibernation lorsque le Shroom n'a pas besoin d'eux. Les pierres du plafond sont percées de nombreux trous d'où l'eau s'égoutte lentement pour irriguer les gousses situées en dessous. Si une créature de chair et de sang pénètre dans l'une de ces salles, cinq gousses se fendent à chaque round, les hommes-gousses qu'elles contiennent pouvant bouger et agir au bout d'un round. D'autres hommes-gousses commencent en outre à émerger en provenance des autres salles (un par round depuis chaque salle). Dans la zone 28 se trouve le chef des hommes-gousses, gardien du complexe des quatre salles. Cet homme-gousse massif a la corpulence d'un ogre et possède quatre bras. Si un combat se déroule dans l'une de ces salles, il viendra assez rapidement voir ce qui se passe.

HOMMES-GOUSSES NORMAUX (15 par salle) : TAI M ; DÉP 18 m ; CA 9 ; DV 3 +1 ; pv 13 chacun ; AT : 2 (1d6/1d6) ; Spécial : saisit et tient avec le premier coup victorieux ; AL N.

GRAND HOMME-GOUSSE : TAI G ; DÉP 18 m ; CA 9 ; DV 4+1 ; pv 20 ; AT : 2 (1d6+1/1d6+1) ; Spécial : saisit et tient avec le premier coup victorieux ; AL N.

29. BIBLIOTHÈQUE : La bibliothèque du Shroom est visiblement le lieu de travail d'un esprit dérangé ou franchement d'un autre monde. Les murs de pierre sont bombés et distordus comme s'ils étaient en cire fondu, formant un cauchemar fantomatique d'excroissances bulbeuses et d'ornements abstraits. La rivière serpente au sol dans un canal taillé dans la pierre et se déverse à travers une grille, s'écrasant avec grand fracas contre les rochers en contrebas. Elle s'écoule dans un étroit canal vers la zone 34.

Un bureau rond gravé dans les mêmes formes étranges que les murs, recouvert de papiers et de parchemins, se dresse près de la grille. La chaise devant ce bureau est un morceau massif de bois sculpté, de toute évidence non destinée à un homme. Un petit meuble destiné à ranger des parchemins se trouve près du bureau et une bibliothèque aux portes de verre fumé est adossée contre le mur.

LE BUREAU : Les documents posés sur le bureau sont rédigés dans une écriture en pattes de mouche (en gobelin — langue et alphabet). Un grand nombre comporte de longs et complexes calculs mathématiques liés à la culture des hommes-gousses : leurs besoins en nutriments, leurs cycles de croissance, etc. Les aventuriers pourront probablement y découvrir des indices sur la signification de ces calculs grâce à des mentions occasionnelles telles que «? nutriments ?». Ils ne peuvent cependant être daucune utilité pratique pour les aventuriers, ni même pour d'autres personnes. L'un des parchemins, au milieu des autres, contient le mot « Fahoorth », qui est le mot de commande provoquant la libération des personnes prisonnières des cages de la zone 16.

LE PETIT PLACARD DE PARCHEMINS : Ce petit meuble n'est pas piégé. Il contient un parchemin de transmutation de chair en pierre, un parchemin de boule de feu, et un parchemin maudit qui provoque chez le lecteur qui raterait son jet de protection une peur panique vis-à-vis des plantes pendant 1d6 jours.

LA BIBLIOTHÈQUE : Les portes en verre de la bibliothèque sont piégées magiquement ; si une autre substance que celle d'un champignon les touche, elles se mettent à crier, suffisamment fort pour avertir le Shroom qui se trouve dans la salle 32. La bibliothèque renferme un livre de sorts contenant les sorts suivants : Niveau 1, agrandissement, charme-personnes, projectile magique, protection contre le Bien ; Niveau 2, image miroir, toile d'araignée ; Niveau 3, catalepsie, vol. Les autres livres portent sur l'horticulture et rapporteront probablement 500 po s'ils vendus à un sage intéressé par ces questions.

Des bruits inhabituels en provenance de cette salle peuvent alerter le Shroom de la présence des personnages. Voir la description de la salle 32 pour la réaction probable du Shroom face à des intrus.

30. SALLE DES CUVES : Cette salle contient trois cuves de 150 litres posées sur des trépieds bas en pierre. Un feu brûle lentement sous l'un de ces grands chaudrons, dont le liquide dégage des volutes de vapeur verdâtre. Près des cuves, une gousse de 2 m de long pend du plafond. Contrairement aux autres gousses que l'on peut rencontrer dans le complexe souterrain, elle est d'un rose chair et sa surface est parcourue de veines vertes palpitan tes. Une longue table de travail trône au centre de cette salle, recouverte de piles en désordre de parchemins annotés.

CUVE A (CHAUFFANT SUR LE FEU) : La solution contenue dans

cette cuve est d'une couleur vert pâle, elle a la consistance du lait et un goût sucré. Si on en consomme un demi-litre (ce qui prend 2 rounds), elle guérira 1d4 points de vie. La cuve contient 75 litres de ce liquide et ne se conservera que pendant 6 jours si on arrête de le chauffer et de le remuer régulièrement. La solution ne guérira qu'un total de 1d4 points de vie par personne et par période de 24 heures ; prendre des doses supplémentaires pendant ce laps de temps ne conférera aucun bénéfice supplémentaire.

CUVE B : La substance contenue dans cette cuve est extrêmement collante et gluante, tel un ragout brûlé, adhérant aux parois. Elle a un goût exécrable et la personne qui l'ingérera ne pourra que la vomir. Au fond de la cuve se trouvent plusieurs os de chats et un petit collier de pierres précieuses d'une valeur de 200 po.

CUVE C : Cette cuve contient un liquide bleu utilisé pour transformer les humains en hommes-gousses d'un certain genre ; cet ingrédient contribue précisément à rendre les créatures-gousses loyales. La peau de toute personne qui la boit devient légèrement verte pendant 1d6 jours. En outre, si le buveur rate son jet de protection contre le poison, il aura beaucoup de mal à user de la violence contre le Shroom, un effet qui persistera tant que la peau restera verte. Lorsqu'il combat le Shroom, le personnage doit, à chaque round, effectuer un jet de protection contre la pétrification ; s'il le rate, la volonté du personnage s'affaiblit et il lui faut choisir une autre cible.

LA GOUSSE : La gousse renferme un humain engagé dans un processus de transformation en homme-gousse par le traitement du Shroom. Les hommes-gousses issus d'une telle transformation sont plus puissants que les hommes-gousses ordinaires, parce qu'ils conservent l'essentiel de leurs anciennes aptitudes humaines. La personne en cours de transformation est l'un des gardes du corps de Merithina, la prisonnière décrite dans la zone 16. Il s'appelle Thuskar et c'est un guerrier de niveau 3. Toutefois, il est déjà à moitié transformé en matière végétale, un spectacle qui n'est pas très plaisant à voir. Il ne peut pas parler et est à moitié fou. On ne pourra pas ajuster d'armure sur son corps. Cependant, s'il aperçoit le Shroom, il l'attaquera avec n'importe quelle arme qui lui tombera sous la main. Le Thuskar végétal suivra obstinément toute personne qui l'aura libéré de la gousse et essaiera de l'aider autant que possible. Il retrouvera lentement sa forme humaine au fil des mois.

LA TABLE DE TRAVAIL : La table de travail est recouverte de liasses de parchemins rédigés dans une étrange écriture en pattes de mouches — en langue gobeline mais avec l'alphabet elfe. Trois documents peuvent se révéler d'un grand intérêt pour les aventuriers, mais il faut 3d6 rounds pour repérer chacun d'entre eux. L'ordre dans lequel ils sont découverts est laissé à l'appréciation du Maître de Jeu.

DOCUMENT 1 : Cette grosse pile de feuilles de vélin détaille les recherches que le Shroom a menées sur les snagworts. Les notes indiquent que le mot de commande « Shothuar » rend les snagworts passifs et permettra de s'en approcher sans qu'ils attaquent.

DOCUMENT 2 : Cet ensemble de pages volantes décrit l'essentiel du processus de transformation d'un humain en homme-gousse, qui ne peut être tenté que par un magicien (ou par un Shroom) supérieur au 8ème niveau. Il est possible d'utiliser les indices contenus dans ce document pour essayer de reproduire le processus de fabrication d'un homme-gousse végétal, mais le Shroom est tellement familier de ce processus qu'il ne l'a jamais réellement mis par écrit. En fait, seul un magicien du onzième niveau ou plus peut créer des hommes-gousses à partir de rien. Le document vaudrait au moins 2000 po vendu dans une grande ville.

DOCUMENT 3 : Cette pile de feuilles décrit l'expérience malheureuse à l'origine du funghemoth (zone 34). Tout ce qui en dit est : « le résultat inattendu de l'expérience a été conduit de force dans une grande grotte, où il est resté pacifique – jusqu'à présent. Je peux le retenir grâce à son bâton de discipline, mais c'est devenu un obstacle très agaçant. »

Les autres parchemins et feuilles posés sur la table n'ont pas d'intérêt particulier pour les aventuriers mais ils peuvent atteindre, comme notes scientifiques, jusqu'à 250 po auprès d'un sage.

Des bruits en provenance de cette salle peuvent alerter le Shroom, entraînant sa contre-attaque. Les pouvoirs du Shroom et ses tactiques probables sont mentionnés dans la description de la salle 32.

31. POTION ET SALLE DE L'ENGIN : Cette salle renferme un casier en bois avec une vingtaine de flacons contenant des liquides, ainsi qu'un appareil étrange et inquiétant, ressemblant à une chaise longue en bois dotée tout autour de nombreuses piques également en bois posées sur des tiges courbées et articulées attachées sous la chaise. Un entonnoir, à proximité de l'appui-tête, semble verser du liquide sur la chaise. Les fixations au fond ne semblent pas mécaniques, ni le fauteuil rayonner d'une quelconque magie. Le bois de la chaise est en réalité encore vivant et doit être arrosé périodiquement. Si une personne s'assoit dans le fauteuil, les piques la poignardent toutes en même temps, lui infligeant un total d'1d4 points de dégâts et lui

injectant le liquide éventuellement versé dans l'entonnoir. Cette chaise est utilisée pour injecter dans des corps humains les fluides permettant de transformer la victime en un homme-gousse.

LE CASIER AUX POTIONS :

Flacon n° 1 : Huile de poisson.

Flacon n° 2 : Liquide à l'odeur de soufre comportant des taches vertes déplaisantes en suspension (poison).

Flacon n° 3 : Liquide bleu ayant la consistance de l'eau (aucun effet).

Flacon n° 4 : Liquide gris ayant un aspect trouble blanchâtre (potion de contrôle des animaux).

Flacon n° 5 : Liquide brun ayant la consistance du thé (poison).

Flacon n° 6 : Liquide rouge foncé ayant la consistance du lait (sang de chauve-souris).

Flacon n° 7 : Liquide rouge foncé ayant la consistance du lait (potion d'autométamorphose).

Flacon n° 8 : Vide (ce vide est une illusion, il s'agit en fait d'une potion de guérison).

Flacon n° 9 : Liquide bleu-noir ayant la consistance de l'eau (encre).

Flacon n° 10 : Liquide épais. Si la bouteille est ouverte, elle libère un gaz qui oblige la personne à effectuer un jet de protection contre le poison si elle ne veut pas se mettre à crier et à courir en décrivant des cercles pendant 2d6 tours.

Flacon n° 11 : Liquide bleu, très visqueux, presque comme du gel (poison).

Flacon n° 12 : Cette bouteille contient un œil en suspension dans un liquide clair. Ce globe oculaire est plus grand que l'orifice de la bouteille. Le liquide est du vinaigre et l'œil est en verre.

Flacon n° 13 : On ne peut pas apercevoir le contenu de cette bouteille car la surface comporte une scène peinte représentant des chevaux au galop. Le liquide à l'intérieur de la bouteille est de la bière. Si la bouteille est brisée, deux chevaux de selle apparaissent comme par magie.

Flacon n° 14 : Eau bénite.

Flacon n° 15 : Eau maudite. Sous cette bouteille se trouve un morceau de parchemin, constituant visiblement une sorte de note. Des taches rendent l'essentiel de cette note illisible, mais les quelques mots qui peuvent être déchiffrés sont : « le doigt est la clef ».

Flacon n° 16 : On ne peut pas apercevoir le contenu de cette bouteille car elle est peinte en noir. Elle contient 200 perles de verre et un anneau d'une valeur de 200 po.

Flacon n° 17 : Cette bouteille contient du bois liquide. Lorsque l'on répand le liquide brun à l'odeur terreuse qui se trouve à l'intérieur, il se fige en dix secondes en du bois massif qui prend la forme que le liquide avait avant de se figer.

Flacon n° 18 : Étiqueté comme étant de l'urine de gobelin (vrai).

Flacon n° 19 : Étiqueté comme étant du poison (vrai).

Flacon n° 20 : Bois liquide. Comme pour la bouteille n° 17, lorsque l'on répand le liquide brun à l'odeur terreuse qui se trouve à l'intérieur, il se fige en dix secondes en du bois massif qui prend la forme que le liquide avait avant de se figer.

Note : Si le Shroom devait parvenir à capturer l'un des personnages, il utilisera la chaise d'injection pour lancer le processus de transformation du personnage en homme-gousse, comme cela fut le cas pour Thuskar (voir zone 30).

Gardez à l'esprit que des bruits en provenance de cette salle peuvent alerter le Shroom (voir salle 32) et provoquer de sa part une contre-attaque.

32. SALLE DU SHROOM : Cette salle est la résidence du Shroom et sa chambre à coucher. Elle est luxueusement décorée de tapisseries et meublée d'un grand sofa inclinable recouvert de couvertures et de draps, d'un narguilé posé sur une table basse située au milieu de la salle, d'un énorme brasero (de 1,50 m de diamètre) rempli de charbon éteint à côté duquel se trouve un arrosoir délicatement ornementé, et d'une armoire contenant trois carafes en cristal taillé et un gobelet en argent.

Si les aventuriers ont fini de s'amuser avec les objets de la salle 29 ou 30, ou si quelqu'un a été affecté par le gaz criant de la salle 31, le Shroom a sans doute conscience de la présence d'intrus et choisira probablement de quitter cette salle et de mener une contre-attaque à l'aide de ses deux hommes-gousses gardes du corps. Si le Shroom a le temps de se préparer pour le combat, il lancera agrandissement sur l'un de ses deux gardes du corps, et image miroir et protection contre le Bien sur lui-même avant de s'engager dans la bataille — à moins que les conditions soient défavorables, il sortira de cette salle et attaquera avec tous ses sorts mémorisés. Si la bataille tourne mal, il lancera catalepsie ou tentera de fuir cette pièce par la porte est en direction de la rivière.

LE SINISTRE SHROOM : TAI G ; DÉP 27 m ; CA 6 ; DV 6+1 ; pv 40 ;

AT : 1 (1d8/1d12, épée longue) ; AL NM ; sorts (4/2/1) :

Premier niveau : agrandissement, charme-personnes, projectile magique, protection contre le Bien

Deuxième niveau : image miroir, toile d'araignée

Troisième niveau : Catalepsie

HOMMES-GOUSSES GARDES DU CORPS (2) : TAI M ; DÉP 18 m ; CA 9 ; DV 4 ; pv 32, 30 ; AT : 2 (1d6/1d6) ; Spécial : saisit et tient avec le premier coup victorieux.

Les 4 tapisseries ont une valeur totale de 2000 po (elles pèsent 18 kg chacune). Les trois carafes en cristal taillé valent 100 po chaque et le gobelet en argent 200 po. Le narguilé n'a aucune valeur particulière, mais on pourrait en tirer 20 po. Le livre de sorts du Shroom est caché sous une pierre mobile au sol en compagnie de 3 gemmes d'une valeur de 150 po chacune. Le grimoire contient les sorts suivants :

Premier niveau : agrandissement, charme-personnes, projectile magique, protection contre le Bien, saut

Deuxième niveau : détection du Bien, image miroir, toile d'araignée

Troisième niveau : catalepsie, flèche de feu

Le brasero et l'arrosoir sont simplement un moyen de chauffer la salle et de l'humidifier pour le confort du Shroom ; aucun n'a de valeur particulière.

Tout à côté de la porte est de cette salle se trouvent deux trous creusés dans la pierre, juste assez grands pour accueillir une tête humaine. Au-dessus de ces trous une baguette étrangement sculptée est suspendue à une cheville en bois. Elle n'a aucun rapport avec les trous, mais les joueurs ne peuvent le savoir. Les deux trous semblent remplis d'une substance filandreuse semblable à de la moisissure. Ils contiennent en fait les commandes des pièges à herse de la zone 33. Au fond de chaque trou, caché par une moisissure filandreuse et élastique, se trouve un champignon en bois. Si on le tire vers le haut et qu'en le tourne, le champignon restera bloqué en position haute. Dans cette position haute, on peut tourner le champignon pour le faire revenir à leur position « basse ». Si on soulève le champignon sans le bloquer par un mouvement de rotation, il retombera en position basse. Lorsque l'un des champignons change de position, on entend un son d'eau chassée par un tuyau présent dans le mur. Mais l'élévation et l'abaissement des herses ne sont pas audibles depuis ce lieu, même si un ranger expérimenté sera en mesure de se rendre compte de ce qui se passe dans la zone 33. On peut écarter la moisissure au moyen de n'importe quel outil, mais elle reviendra si on ne maintient pas en place cet outil. Les pièges à herse de la salle 33 sont réglés pour fonctionner de manière différente en fonction des combinaisons de positions « haute » et « basse » des champignons.

Les deux champignons en position basse : Bloque la herse du sud en position haute en la soulevant si nécessaire et règle la herse du nord pour qu'elle retombe lorsque quelqu'un passera dessous. C'est la position : « ?s'échapper par le sud ».

Champignon gauche en position haute, champignon droit en position basse : les deux pièges à herses tombent lorsque quelqu'un passe sous l'une ou l'autre. C'est la position : « ?protection du sud ?».

Champignon gauche en position basse, champignon droit en position haute : Soulève et bloque les deux pièges à herses.

Les deux champignons en position haute : Bloque la herse du nord en position haute en la soulevant si nécessaire et règle la herse du sud pour qu'elle retombe lorsque quelqu'un passera dessous. C'est la position : « ?s'échapper par le nord ?».

La baguette suspendue au-dessus des commandes n'a aucun rapport avec celles-ci ; elle est utilisée pour effrayer le funghemoth qui se trouve dans la zone 34. Si le Shroom bat en retraite vers le niveau inférieur, il prendra cette baguette et l'emportera avec lui afin de tenir à distance le funghemoth.



33. PIÈGES À HERSE : Un piège à herse ferme chacune des deux entrées de cette salle, leurs paramètres étant contrôlés par un système de contrepoids hydraulique situé dans les profondeurs des murs. Le débit de l'eau passant dans ce système de contrepoids est contrôlé par deux robinets d'arrêt qui se trouvent dans la salle 32. À moins que le groupe de joueurs en ait modifié les réglages, la herse du nord tombera peu après le passage d'une personne en dessous et la herse du sud sera bloquée en position « haute ». Ce réglage est conçu pour permettre au Shroom de s'enfuir de sa salle en direction de la rivière, une herse tombant entre lui et ses poursuivants ; mais, si le Shroom n'est pas en train de battre en retraite ou si le groupe s'approche en venant du Sud, la herse peut couper la retraite du groupe. Si une herse est réglée pour tomber, elle se déclenche par pression sur une dalle située dans la salle. Si quelqu'un marche dessus, on entend un léger bruit d'eau, peut-être suffisant pour réagir en une fraction de seconde, puis la herse tombe et se verrouille.

34. CAVERNE DU FUNGHEMOTH : La rivière coule en cascade depuis un point élevé du mur ouest vers l'extrémité est de cette longue caverne. La moitié sud est magnifique, avec ses grandes étendues de champignons de couleur pâle, pour la plupart comestibles. Ils ne semblent pas pousser près des bords de la rivière et, en certains endroits, des tunnels paraissent avoir été taillés dans cette jungle de champignons. Cette caverne est l'antre du funghemoth, une créature massive qui vit cachée au milieu des champignons. Les chemins sont le résultat du funghemoth les écrasant sur sa route.

Si le funghemoth sent la présence d'une proie, il se déplacera pour attaquer ; il peut tomber avec un grand plouf dans la rivière et s'immerger sous l'eau en un seul round ; sortir de la rivière lui prend un round complet. Si les personnages brandissent la baguette en bois qu'ils ont trouvée dans la zone 32, le funghemoth n'attaquera pas : bien qu'il ait échoué à assimiler une grande partie de la formation du Shroom, il a appris que lorsque le Shroom brandissait cette baguette, cela signifiait pour lui un châtiment douloureux. Quand il aperçoit la baguette, il se retire dans son repaire.

FUNGHEMOTH : TAI G ; DÉP 27 m ; CA 7 ; DV 8 (attaque comme s'il avait DV 5) ; pv 40 ; AT : 3 (1d4/1d4/2d6) ; Spécial : effets déterminés au hasard (voir description du monstre).

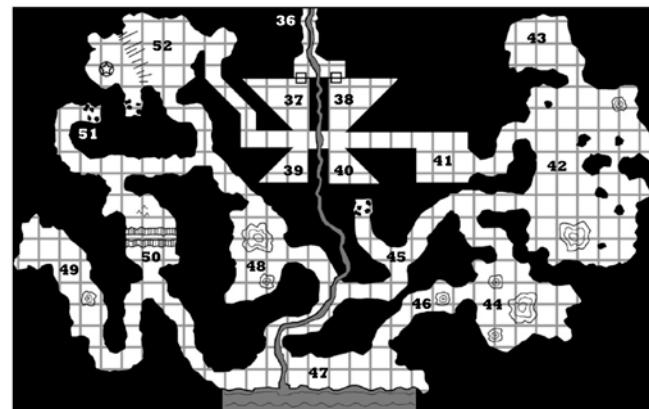
Dans l'enchevêtrement de champignons de la moitié sud de la caverne, la zone où le funghemoth se nourrit contient les morceaux indigestes de plusieurs hommes-gousses et de certains petits os humanoïdes (gobelin). Il y a, éparses dans la zone : 900 po, 3000 pa, 8000 pc, une gemme d'une valeur de 300 po, une petite armure de cuir toxique et brisée (qui a entièrement traversé le système gastrique du funghemoth), une bougie et une épée longue +1 rouillée. Cette épée longue, en dépit de sa rouille, reste une arme +1 mais, si la rouille devait être entièrement nettoyée de la lame, l'épée perdirait ses propriétés magiques jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau rouillée, ce qui ne prendra que quelques jours.



35. COURBURE DE LA RIVIÈRE ET CONNEXION AU NIVEAU TROIS : À cet endroit du tunnel, la rivière se courbe légèrement et, au niveau du virage, un tas d'os git dans une petite flaue sur la rive. Ce sont les restes de trois gobelins tués et mangés par le funghemoth (zone 34), qui ont été rejettés par le courant. Depuis cet endroit, le tunnel descend assez fortement en direction du troisième niveau (zone 36). La pente est suffisamment raide pour que chaque personnage ne prenne pas de précautions ait 1 chance sur 6 de chuter et de glisser, subissant 1d4 points de dégâts — il est probable qu'après la première chute, le groupe s'attachera ou utilisera une

méthode similaire pour prévenir toute nouvelle chute. La descente vers le troisième niveau correspond à un trajet souterrain d'une distance d'environ 90 m. Les pentes et le sol inégal obligent à réduire toutes les vitesses de mouvement à 18 m/tour.

TROISIÈME NIVEAU



MONSTRES ERRANTS

Vérifiez la présence de monstres errants une fois tous les trois tours passés à explorer ce niveau. Il y a 1 chance sur 10 qu'une rencontre se produise.

1. 1d2 grenouilles tueuses
2. 1 gelée ocre (3 HD)
3. 1 serpent d'eau (TAI P ; DÉP 27 m (nage 27 m) ; CA 7 ; DV 1-6 pv ; AT : 1 (1d4) ; Spécial : venin provoquant des convulsions pendant 3d6 rounds si le jet de protection contre le poison échoue).
4. 1d8 rats géants

36. COULOIR D'ENTRÉE : Les portes de cette entrée sont toutes les deux verrouillées du côté nord. S'ils arrivent par le sud, les personnages doivent les défoncer. En revanche, s'ils arrivent du nord, les loquets permettant d'ouvrir les portes seront clairement visibles et faciles à manier. Le ruisseau se rue à travers une petite arche d'une hauteur de 30 cm, taillée dans la pierre entre les deux portes, trop petite donc pour servir d'entrée. Si l'on en croit le bruit de l'eau qui s'engouffre à l'intérieur, toute personne qui essaierait de suivre le courant par cette voie serait, de toute manière, très vite précipitée contre les parois du canal et ne saurait survivre longtemps.

37. SALLE DES GOUSSES ABANDONNÉE : Cette salle en pierres maçonneries contient plusieurs grosses gousses suspendues. Les aventuriers descendus depuis la surface reconnaîtront en elles des gousses desséchées. La salle est poussiéreuse et clairement abandonnée. À l'intérieur de quelques gousses se trouvent les restes d'hommes-gousses partiellement poussés, reconnaissables à leur forme vaguement humanoïde mais sans squelette. Ce sont simplement des formes désagrégées de matière végétale, à peu près maintenues par des filaments ressemblant à des nervures de feuilles.

38. SALLE DES GOUSSES HABITÉE : Cette salle en pierres maçonneries contient plusieurs grandes plantes ressemblant à des gousses desséchées qui pendent du plafond. Ces gousses sont abandonnées, tout comme celles de la salle 37. Cinq hommes-gousses rebelles habitent cependant cette salle, des mutants auxquels le Shroom n'a pas réussi à imposer sa volonté. Ils attaqueront tout être de chair et de sang qui entrera dans la salle. Les hommes-gousses ont soigneusement empilé dans un coin quatre bourses de ceinture contenant 200 po pour la première, 300 pc et un bijou d'une valeur de 50 po pour la deuxième, 75 po pour la troisième, et 25 pp pour la quatrième.

HOMME-GOUSSES REBELLES (5) : TAI M ; DÉP 18 m ; CA 9 ; DV 3 +1 ; pv 20, 19, 17, 15, 10 ; AT : 2 (1d6/1d6) ; Spécial : saisit et tient avec le premier coup victorieux.

39. ANCIENNE RÉSERVE : Cette salle comporte, sur tous ses murs, des étagères en bois presque désagrégées et qui semblent très fragiles. De nombreux pots et bouteilles sont posés dessus, mais la plupart ont été brisés. Dix récipients demeurent malgré tout intacts.

Récipient 1 : Un pot en terre cuite contenant une pâte infecte (sans



valeur).

Récipient 2 : Une bouteille bouchée contenant un liquide doré (sans valeur).

Récipient 3 : Une bouteille bouchée contenant un liquide bleu. Il s'agit d'une potion de respiration aquatique.

Récipient 4 : Un grand pot en terre cuite avec son couvercle (vide).

Récipient 5 : Une lampe en cuivre scellée à la cire. Contient l'équivalent d'une flasque d'huile.

Récipient 6 : Une boîte en bois avec son couvercle en fer. Contient une bouteille en verre qui renferme à son tour un liquide utilisé dans la fabrication des hommes-gousses.

Récipient 7 : Une chope en terre cuite en forme de tête de gargouille avec son couvercle scellé à la cire. Contient une chope en terre cuite plus petite en forme de tête de gargouille, qui contient une autre chope en terre cuite en forme de tête de gargouille. Le principe se poursuit jusqu'à ce que l'on arrive à une chope de la taille d'un grain de poussière. Cette dernière contient un microscopique sac de contenance. Si on jette agrandissement ou dissipation de la magie sur cette chope ayant la taille d'un grain de poussière, on peut prendre et utiliser le sac de contenance. S'il est agrandi, même par la simple application d'un sort d'agrandissement, le sac conservera en permanence sa dimension normale.

Récipient 8 : Une sphère de métal avec un petit trou bouché. La sphère contient un dé à six faces. Si quelqu'un jette le dé en-dehors du récipient, le nombre résultant provoquera un effet magique. Après deux lancers de dés, la sphère et le dé disparaîtront tous les deux et réapparaîtront à un endroit au hasard dans le monde, comme par exemple sur une étagère abandonnée dans une grotte souterraine.

1 = perte d'1 point de vie de manière permanente.

2 = gain d'1 point de vie de manière permanente.

3 = guérison de toutes les maladies et restauration de tous les points de vie.

4 = réduction des points de vie à 1 (non permanent).

5 = téléportation des personnages à un endroit aléatoire du complexe (jetez un dé de pourcentage et ignorez les nombres excédant celui des salles).

6 = transformation du PJ pour une durée d'1d6 tours en une petite grenouille bleue capable de léviter et de faire de grands sauts sans pour autant être douée de parole. Le joueur doit être secrètement informé que son personnage est recouvert d'un poison de contact (+4 aux jets de protection contre la mort).



Récipient 9 : une boîte en bois munie d'une serrure et de charnières en métal. Elle contient 4 pc et une pièce d'or. Cette dernière est magique et reviendra trois fois à son propriétaire avant de demeurer avec son nouveau propriétaire.

Récipient 10 : une statuette en bois en forme de champignon dont la tête est dévissée. Contient un morceau de papier enroulé sur lequel on peut lire : « Tant pis, homme de chair, je suis passé avant toi ».

40. RÉSERVE À L'ABANDON : Cette salle poussiéreuse contient une grande cuve vide d'une capacité de 75 litres, quelques sécateurs rouillés, une serpe brisée et une liasse de 20 feuilles de parchemin vierges. Si on frotte très légèrement du charbon de bois sur la feuille du dessus, cela fera apparaître les marques laissées par la pression de la plume. Ces traces révéleront une carte précise du premier niveau du donjon (celui du haut). Note : Ceci devrait récompenser une réflexion exceptionnelle, le MJ ne doit RIEN suggérer au sujet de ces marques. De toute façon, la carte sera de peu d'utilité si le groupe s'est déjà aventuré dans les salles du premier niveau.

41. SQUELETTES HURLANTS : Il y a dans cette salle six squelettes, tous empalés sur des pieux en bois qui paraissent s'élever de la pierre naturellement et sans jointure.

Au-dessus de la voûte ouest menant à cette salle, le même message est gravé dans la pierre en langue commune, en orque, et en kobold : « Au-delà de ce couloir réside le royaume du redoutable Shroom. Arrière, intrus, ou apprête-toi à mourir. »

Si une créature de chair et de sang pénètre dans la salle, les squelettes se mettent à hurler : « Arrière, arrière ! Aaaaargh ! Arrière ! » Leurs crânes tournent pour suivre les personnes qui passent devant eux et, pendant qu'ils hurlent, leurs bras et leurs jambes sursautent de manière spasmodique. Cependant, ils ne sont pas « doués de vie » et ne représentent aucune menace pour un groupe d'aventuriers, bien qu'il soit naturellement assez déroutant de se promener dans la salle accompagné leurs hurlements. Ils cesseront tout mouvement si on les retire de leurs pieux.

42. CAVERNE DU GHAST : Il s'agit d'une immense caverne faisant approximativement 30 m du nord au sud. Quelques grosses colonnes naturelles de calcaire se trouvent à l'extrémité est, dont l'une est assez colossale, là où des stalactites et des stalagmites, développées au fil des siècles, ont fusionné. On entend des goutte-à-goutte tomber dans les deux bassins de cette caverne : un petit, faisant environ 3 m de large, dans le coin nord-est et un plus grand dans la partie sud. Le bassin du sud attirera immédiatement l'attention du groupe, car une très grosse gobeline est en train d'y prendre un bain (le bassin est anormalement chaud et les gobelins de la zone 43 l'utilisent pour s'y baigner). La gobeline s'appelle Guzutch et occupe la fonction de chamane des gobelins de la zone 43. On lui a prédit l'arrivée d'« hommes-limaces » depuis un certain temps et les personnages, avec leurs peaux douces, correspondent, en ce qui la concerne, parfaitement à cette description. Elle se dandinera en direction du groupe, encore ruiselante d'eau, les bras tendus — manifestement non hostile et envisageant clairement de prodiguer un gros câlin au premier membre du groupe qu'elle arrivera à atteindre.

Guzutch veut, à condition que les aventuriers ne la tuent pas, souhaiter la bienvenue au groupe — littéralement — les bras ouverts, essayant d'embrasser chacun d'entre eux. Elle est convaincue qu'ils seront amicaux car des chuchotements dans la grotte lui ont appris que « des hommes-limaces » lui seront envoyés par le dieu des gobelins. Ces chuchotements lui ont également appris que, si elle pouvait parvenir à ce qu'un être humain place l'une de ses mains barbouillée de sang gobelin sur la colonne imposante située à l'extrémité est de la caverne, cela ferait apparaître un grand trésor.

Guzutch est, en réalité, dupée par les chuchotements d'un Ghast pris au piège depuis des siècles à l'intérieur de la colonne. Notez que Guzutch ne mentionnera pas ces chuchotements sauf si elle est soigneusement interrogée — en ce qui la concerne, elle a simplement entendu la voix du dieu des gobelins qui lui parlait. Il y a effectivement sur le côté de la colonne une marque en forme de main humaine et, si un homme y place l'une de ses mains enduite avec du sang gobelin, le pilier volera en éclats et le Ghast sera libéré de sa prison, ne pensant plus qu'à se nourrir. Le mort-vivant porte un collier d'une valeur de 150 po mais ne possède aucun autre trésor.

La malhonnêteté du Ghast à parler en son nom propre a — tout naturellement — vexé le dieu des gobelins, et il y a donc 5% de chance qu'il détruise le Ghast au moment où la colonne s'ouvrira, apparaissant en personne devant les aventuriers. Dans ce cas, il vaut mieux que les gobelins soient alors tous en vie ou les choses tourneront mal pour le groupe ; même la meilleure et la plus extravagante flagornerie ne fera qu'obtenir la survie des personnages contre l'accomplissement d'une quête au nom du dieu des gobelins. En revanche, si les gobelins sont tous vivants, le dieu gobelin

sera satisfait, il offrira à chaque membre du groupe une roche qu'il aura fait apparaître à partir de rien et accordera un souhait à l'ensemble du groupe. C'est le plus petit membre du groupe qui sera choisi pour prononcer ce souhait. Les roches n'ont aucune action mais, si un personnage perd l'une d'entre elles, il contractera une dysenterie pour une durée de 2d6 semaines, avec 5% de risques de mourir à la fin de cette période. Cette « malédiction des entrailles » lancée par le dieu des gobelins peut se guérir avec des sorts ou d'autres moyens normaux. Elle peut également être ôtée grâce à un sort de désenvoûtement.

GUZUTCH, chamane gobeline : TAI P ; DÉP 18 m ; CA 10 (6 avec ses habits), DV 2, pv 10, AT : 1 (1d6, masse d'armes) ; AL LM ; Sorts :
Premier niveau : blessures mineures, sanctuaire, soins mineurs
GHAST : TAI M ; DÉP 45 m ; CA 4 ; DV 4 ; pv 30 ; AT : 3 (1d4/1d4/1d8) ; Spécial : odeur provoquant des hauts le cœur, contact provoquant la paralysie.



43. REPAIRE DES GOBELINS : Cette grotte est la demeure de 15 gobelins (plus leur chamane Guzutch détaillée dans la zone 42 ci-dessus). Ils possèdent un petit trésor (75 po, 1000 pa, 2500 pc), mais également deux pirogues, chacune pouvant transporter jusqu'à quatre personnes.

GOBELINS (15) : TAI P ; DÉP 18 m ; CA 6 ; DV 1d8-1 ; pv 7, 6, 6, 5, 5, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1 ; AT : 1 (1d6) ; AL LM.

44. CAVERNE AUX TROIS BASSINS : Cette grotte contient trois bassins naturels qui miroitent sous une forêt de stalactites tombant du plafond. Les bassins nord et sud sont de petite taille : 3 m de large environ. Le bassin du milieu est plus grand avec un diamètre d'environ 6 m.

BASSIN DU NORD : Un bassin de 6 m de profondeur contenant une eau cristalline. On peut apercevoir un sarcophage de pierre au fond. Il renferme un immense trésor et son gardien, caché ici depuis plusieurs décennies. Il est fermé et fixé à la pierre au fond du bassin, de sorte qu'il sera pratiquement impossible de le décrocher et de le ramener à la surface – à moins que les joueurs soient très créatifs, ils devront ouvrir le sarcophage au fond du bassin.

Le sarcophage est fermé par une serrure et son couvercle est piégé. Un PJ essayant d'ouvrir le sarcophage peut retenir son souffle sous l'eau pendant 4d6 segments + 1 segment par point d'ajustement aux points de vie dû à la CON (par exemple, un personnage ayant 15 en Constitution peut retenir son souffle pendant 4d6+1 segments). Les tentatives de crochetter subiront

un malus de -5%. Il est également possible d'ouvrir le couvercle par la force en brisant la serrure (nécessite deux personnes à moins d'utiliser un levier). Lorsque le verrou est cassé ou ouvert, ou si le piège se déclenche à cause d'une tentative ratée pour le désamorcer, deux choses se produisent. Tout d'abord, la serrure projette une grande quantité d'encre de seiche, assombrissant ainsi la totalité du bassin et rendant impossible la vision dans l'eau. Ensuite, un piège à ours à ressort se referme d'un coup sec, serrant automatiquement entre ses dents toute personne se trouvant à proximité du sarcophage, à moins que l'ouverture par la force ou le déverrouillage aient été réalisés sans qu'une seule personne se trouve à moins de 3 m du fond du bassin.

Se libérer du piège à ours nécessite de réussir un test de type « tordre des barres », qui peut être tenté une fois par segment. Si des personnages supplémentaires souhaitent aider leur compagnon à se libérer, un maximum de trois personnages peut apporter son aide. Chacun peut alors ajouter au jet de dés la moitié de son pourcentage de « tordre des barres ». Pour cette tentative conjointe, un jet peut être réalisé à chaque segment.

Le sarcophage contient une goule qui attaqua immédiatement et un important trésor constitué de : 25 pp, 400 po, une couronne d'une valeur de 1200 po, dix gemmes d'une valeur de 50 po, et un bouclier +1 soigneusement enveloppé.

GOULE : TAI M ; DÉP 27 m ; CA 6 ; DV 2 ; pv 9 ; AT : 3 (1d3/1d3/1d6) ; Spécial : contact provoquant la paralysie.

LE BASSIN DU MILIEU : Ce grand bassin est lui aussi rempli d'une eau limpide et contient un sarcophage fixé au fond. Ce sarcophage n'est ni fermé à clef ni piégé ; il contient cinq lourds coffres. Si les personnages observent le bassin pendant une durée d'1 tour ou plus, ils verront l'un des serpents d'eau (voir ci-dessous) traverser en nageant l'une des crevasses présentes sur le côté du bassin. Si un joueur indique expressément qu'il examine attentivement les parois du bassin, un examen attentif peut également révéler l'existence de ces crevasses.

Coffre n° 1 (45 kg) : 11 po, 50 pa, 939 pc.

Coffre n° 2 (90 kg) : 30 po, 1 lingot de plomb, 2097 pc.

Coffre n° 3 (136 kg) : 30 lingots de plomb (5 de ces lingots ont un cœur en or valant 20 po chaque).

Coffre n° 4 (136 kg) : 5 pp, 100 po, 2085 pc.

Coffre n° 5 (136 kg) : 5 gemmes d'une valeur de 10 po chacune, 50 po, 2 lingots de plomb, 2075 pc.

Le bassin comporte également de nombreuses crevasses qui conduisent à une rivière souterraine. Des serpents d'eau traversent ces fissures dans les deux sens, attirés par toute activité dans ce bassin. Ils ne pénétreront pas tous à la fois dans le bassin, mais si les bruits se poursuivent, ils viendront voir ce qui se passe chaque fois un peu plus nombreux. Pendant le combat, 1d2 serpents entrent à chaque round dans le bassin.

SERPENTS D'EAU (10) : TAI P ; DÉP 27 m (nage 27 m), CA 7, DV 1-6 pv ; AT : 1 (1d4), Spécial : venin provoquant des convulsions pendant 3d6 rounds si le jet de protection contre le poison est raté ; AL N.

BASSIN DU SUD : Contrairement aux deux autres bassins, celui-ci ne contient pas de sarcophage mais, au fond, se trouvent un coffre et une ouverture bien visible. Cette dernière mène à une rivière souterraine, la même qui abrite les serpents dans le bassin du milieu. Un crocodile a installé son antre dans cette ouverture et attaqua quiconque pénétrera dans le bassin. Il saisira également les cordes ou tout autre objet similaire, en pensant que ce cela se mange, et les tirera. Le coffre contient 325 po.

CROCODILE : TAI G ; DÉP 18 m ; CA 5 ; DV 3 ; pv 22 ; AT : 2 (2d4/1d12) ; Spécial : 3 chances sur 6 de surprendre ses adversaires ; AL N.

45. COULOIR DES PERCEURS : 5 perceurs, tous de l'espèce possédant DV 1, vivent à cette intersection.

PERCEURS (5) : TAI P ; DÉP 3 m ; CA 3 ; DV 1 ; pv 8, 5, 4, 4, 3 ; AT : 1 (1D6) ; AL N.

46. BASSIN : Un bassin de 3 m de large rempli d'une eau limpide bloque le tunnel à cet endroit. Il fait 5 m de profondeur et ne contient rien d'intéressant pour un groupe d'aventuriers.

47. CAVERNE D'ACCOSTAGE : Une sombre rivière au fort courant éclabousse violemment les berges de pierre situées au sud de cette grande grotte. Elle fait à ce niveau 24 m de large et il est possible que le groupe ne soit pas en mesure d'apercevoir l'autre côté avec des sources d'éclairage normales. Le fleuve s'appelle la Veine d'Ombre et traverse de nombreuses cavernes souterraines en aval avant de se jeter dans une masse d'eau plus importante (à la surface ou sous terre, selon les besoins de la campagne du MJ).

48. REPAIRE DE LA GRENOUILLE GÉANTE : Cette grotte contient deux bassins sombres, l'un large de 6 m environ et l'autre de 3 m de diamètre. Le grand bassin est le repaire d'une grenouille géante.

GRENOUILLE GÉANTE : TAI P ; DÉP 18 m (nage 27 m) ; CA 7 ; DV 2 ; AT : 1 (1d6) ; Spécial : avale entièrement son adversaire sur un 20 naturel ; AL N.

49. CAVERNE TOUTE EN LONGUEUR : Cette grotte ne fait pas plus de 6 m de large et contient de nombreux amas de stalactites suspendues au plafond bas. On aperçoit un bassin d'environ 3 m, entouré par de grandes stalagmites. L'endroit est vide de tout élément susceptible d'intéresser les aventuriers.

50. GOUFFRE : Un gouffre de 3 mètres de large divise cette salle d'est en ouest, bloquant tout passage nord-sud à moins que les aventuriers ne trouvent un moyen de le franchir. Profond de 30 m, il possède cependant plusieurs rebords sur lesquels, si une personne chute, elle rebondira successivement à 9 m, 12 m, 24 m en direction du fond. Ainsi, une chute complète sera décomposée en une chute de 9 m (6d6 dommages), une de 3 m (1d6 dégâts), une de 12 m (10d6), et une de 6 m (3d6 dégâts). Chaque rebord contient d'importants tas de détritus et d'arêtes de poisson ; les dégâts causés par chaque chute seront dès lors divisés par deux à cause de ces « coussins » successifs. Comme le gouffre n'a pas de paroi rectiligne mais que cette dernière comprend de nombreuses saillies et protubérances, on ne peut pas apercevoir le fond depuis le sommet, quel que soit le type d'éclairage utilisé. Il n'y a pas de sortie au fond du gouffre et la seule possibilité de s'en échapper est de remonter. Au fond du gouffre se trouvent des os de poisson accumulés sur deux mètres de profondeur. Un bâtonnet de foudre possédant 5 charges est enterré parmi les ossements, en compagnie d'un chapeau conique élégant. Il y a également une robe bleue, mais elle est méchamment déchirée en de nombreux endroits.

51. CUL-DE-SAC : Un éboulement a bloqué le tunnel à cet endroit. Perdre son temps à évacuer les rochers provoquera un autre effondrement, causant 1d10 points de dégâts à toute personne se trouvant à moins de 6 m des rochers.

52. SALLE DE LA MOUSSE COLLANTE : Dans la partie sud de cette salle, une falaise de 6 m de haut conduit à un renforcement semblable à un balcon. Ce mur naturel est recouvert de végétation ressemblant à de la mousse rouge. Il s'agit d'une mousse adhésive, assez collante pour accorder un bonus de +20% à toute tentative d'escalader la falaise. Toutefois, elle

devient plus épaisse au fur et à mesure que l'on monte et, à environ 5 m du sommet, elle devient si collante qu'elle piégera tout personnage ayant moins de 16 en Force. Le sommet abrite une ancienne idole. Quand une personne arrive dans un rayon de 3 mètres, les traits du visage de l'idole se transforment pour imiter ceux de l'intrus. Pendant une journée, le personnage sera alors incapable de parler, à moins que le joueur n'arrive s'exprimer en rimes. Toutefois, ce sanctuaire confère un avantage au personnage : tant qu'il se trouve sous le coup de la « malédiction des rimes », il gagne un bonus de +1 à tous ses jets de protection.

CONCLUSION DE L'AVENTURE

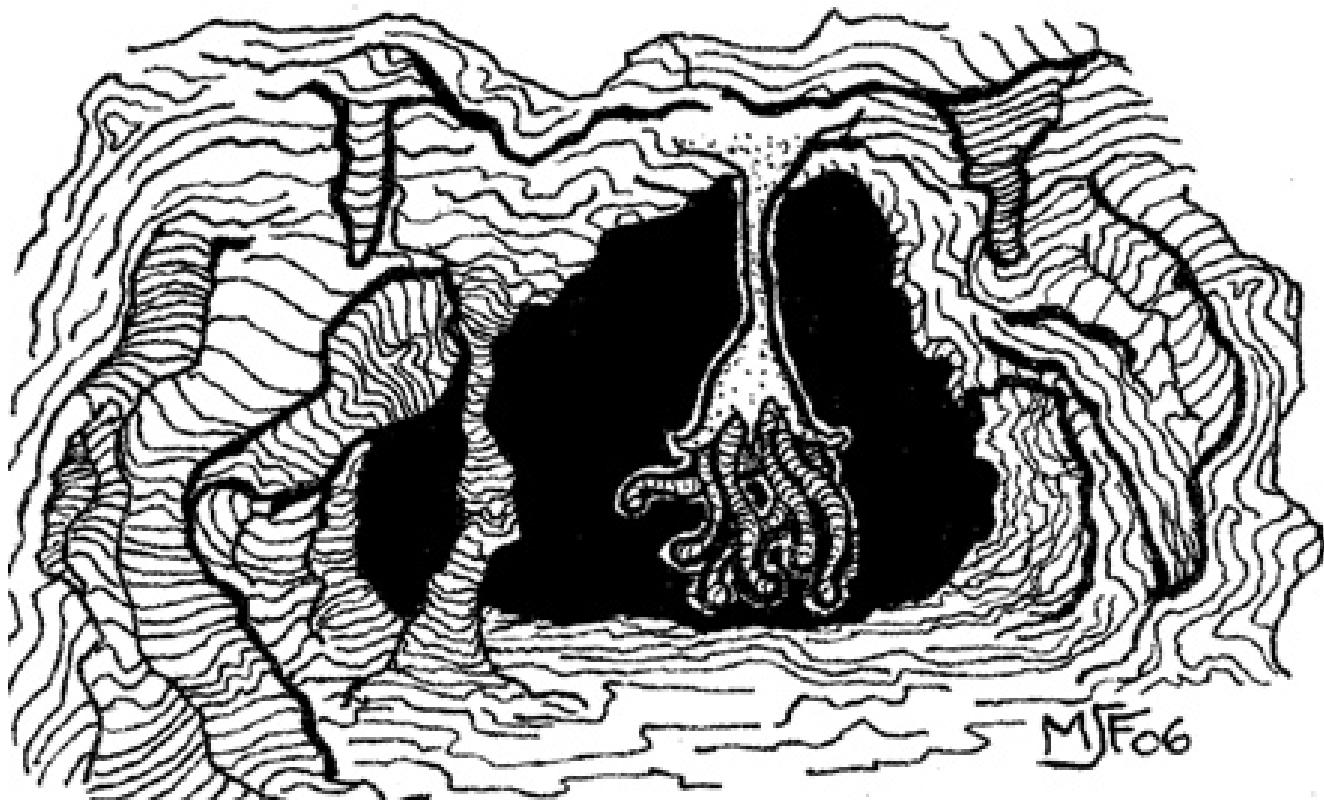
La conclusion de ce scénario dépend évidemment de la direction que les aventuriers auront prise dans le « donjon ». Si le module a été utilisé pour clore une série d'aventures se déroulant autour d'une rivière souterraine, le retour à la surface marquera le début du prochain défi et formera l'ardoise vierge sur laquelle viendra s'inscrire la prochaine intrigue diabolique du Maître de Jeu.

Si, à l'inverse, le groupe a exploré les domaines du Shroom en descendant le « donjon », la découverte de la rivière souterraine, couplée avec les pirogues des gobelins, proposera un parcours intéressant. Quelles merveilles et périls devront-ils affronter s'ils choisissent de voguer sur la rivière en descendant toujours plus loin dans les profondeurs ? Seul le Maître de Jeu le sait...

NOUVEAUX MONSTRES

FUNGHEMOTH

TAILLE : G
DÉPLACEMENT : 27 m
CLASSE D'ARMURE : 7
DÉS DE VIE : 8 (attaque comme un monstre de 5 DV)
NOMBRE D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : 1d4/1d4/2d6
ATTAKUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE : Standard
FRÉQUENCE : Très rare
NOMBRE RENCONTRÉ : 1
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GÎTE : 50%
TRÉSOR : 1000-8000 pc (50%), 1000-6000 pa (25%), 1000-4000 pe (25%), 1000-3000 po (25%), 1-8 gemmes (30%), 1-4 pièces d'orfèvrerie



(20%), 1 arme ou une armure (10%).

INTELLIGENCE : Animale

ALIGNEMENT : Neutre

NIVEAU/P.X. : 6/550 + 10/hp

Le funghemoth est un être assez rare mais, lorsque des sorciers mélangent alchimie, magie et champignons, une erreur de jugement ou une expérience mal maîtrisée peut aboutir à sa création. Il s'agit d'une énorme masse de tissus fongoïde, capable de mouvement et attiré par toute nourriture qu'il peut trouver ou tuer. Un funghemoth porte à l'avant une ouverture béante par laquelle il ingère ses aliments et attaque ses proies, ainsi que deux bouches secondaires montées sur de courtes tiges. Ces dernières sont très vulnérables aux coupures et le résultat d'un 20 naturel avec une arme possédant une lame tranchera l'une d'entre elles, supprimant ainsi l'une des attaques du funghemoth.

Chaque round, en plus de ses attaques de mêlée, l'agitation du funghemoth provoque un effet aléatoire :

1. Le funghemoth souffle du feu sous forme de cône (30 cm à l'origine, 5 m de large au bout, 9 m de portée). 3d6 points de dégâts, jet de protection contre le souffle pour réduire les dégâts de moitié.

2. Le funghemoth fait jaillir une boule de foudre dans une direction déterminée au hasard (3 m de large, portée de 18 m). 3d6 points de dégâts, jet de protection contre les armes magiques, telles que les baguettes, pour réduire les dégâts de moitié.

3. Le funghemoth se charge d'électricité pendant un round, causant 1d6 points de dégâts à toute personne le touchant avec une arme en métal. L'électricité est visible à l'œil nu car la créature est auréolée d'un crépitement de décharges électriques bleues semblables à de la foudre.

4. Le funghemoth change de couleur.

5. S'il est touché, le funghemoth émet des spores. Tout personnage se trouvant à moins de 3 m de l'endroit affecté doit effectuer un jet de protection contre le poison ou se mettre à agir comme si elle était sous l'effet d'un sort de confusion pendant une durée d'1d4 rounds.

6. Le funghemoth malaxe et éjecte une boule dégoûtante de tissu fongueux de sa bouche principale. Cette boule n'a pas d'autre propriété que d'être répugnante.

La structure du corps d'un funghemoth, générée aléatoirement par l'interaction de l'alchimie et de la magie, n'est pas très adaptée à des mouvements précis. En conséquence, un funghemoth attaque seulement comme un monstre de 5 DV bien qu'il possède les points de vie (et la valeur en points d'expérience) d'un monstre de 8 DV.

SNAGWORT SUSPENDU

TAILLE : M

DÉPLACEMENT : 1,50 m/round

CLASSE D'ARMURE : 6

DÉS DE VIE : 3

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGÂTS/ATTAQUE : Voir ci-dessous

ATTAKUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune

RÉSISTANCE MAGIQUE : Standard

FRÉQUENCE : Rare

NOMBRE RENCONTRÉ : 1d10

POURCENTAGE D'ÊTRE AU GÎTE : 100%

TRÉSOR : Sans

INTELLIGENCE : Animale

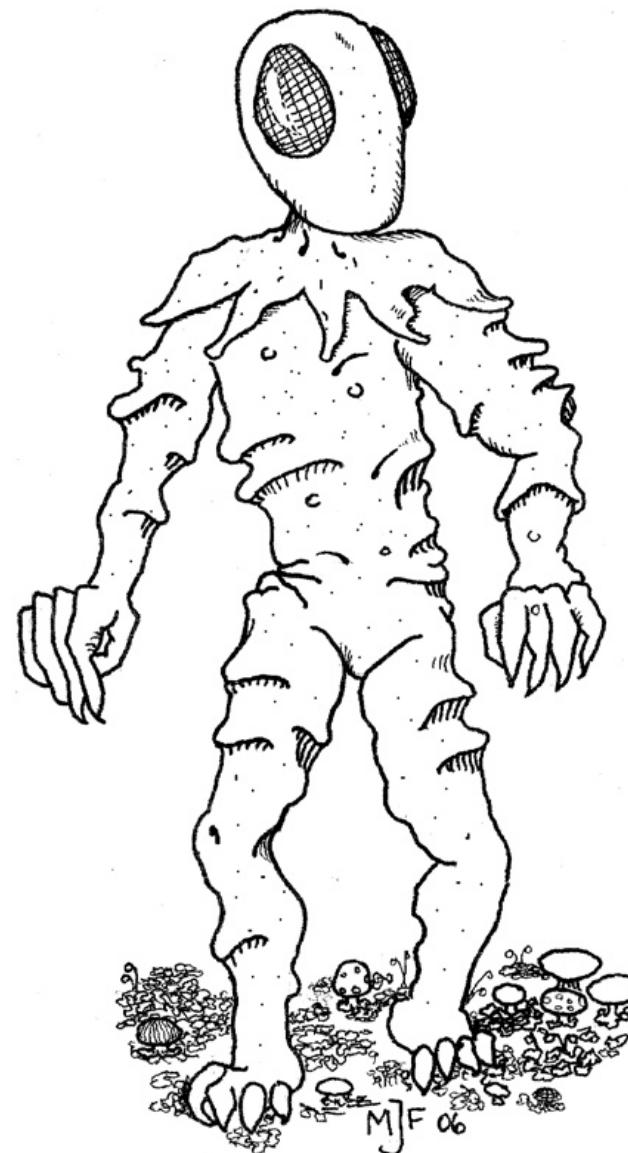
ALIGNEMENT : Neutre

NIVEAU/P.X. : 2/65 + 2/pv

Les snagworts suspendus forment une étrange variété de plantes souterraines, un amas de tentacules végétaux recouverts de boue qui pendent au bout d'une épaisse tige ressemblant à une corde. Dans un rayon de 3 m environ, un snagwort peut envoyer de violents coups en balançant son brin filaire. Si cette attaque réussit, les « tentacules » (qui ne font qu'environ 25 cm de long) adhèrent puissamment à la cible. Cette première attaque ne cause aucun dégât mais l'adhérence créée par la colle végétale ne peut pratiquement pas être contrée, sauf par des moyens magiques. Une fois le snagwort mort, la colle perd ses propriétés adhésives en 1d6 heures, ce qui veut dire qu'il restera attaché au personnage pendant encore un bon moment, source éventuelle de grands inconvénients, ne serait-ce que par son poids de 18 kg. Lorsque le snagwort est vivant, il peut neutraliser sa colle à volonté. Une fois le snagwort attaché à un adversaire, il peut, au cours des rounds suivants, cogner la victime contre les surfaces environnantes et lui infliger 1d6 points de dégâts sans avoir besoin d'effectuer de nouveaux jets d'attaque.

Si on attaque un snagwort au moyen d'armes à distance et qu'il n'a pas d'ennemis à sa portée, il se collera au plafond ou derrière un abri, ce qui lui conférera une protection suffisante pour imposer un malus de -4 aux jets d'attaque dirigés contre lui. On peut facilement tuer un snagwort isolé avec des armes à distance, à condition de maintenir une distance de sécurité.

HOMME-GOUSSE



TAILLE : M

DÉPLACEMENT : 18 m

CLASSE D'ARMURE : 9

DÉS DE VIE : 3+1

NOMBRE D'ATTAQUES : 2

DÉGÂTS/ATTAQUE : 1d6/1d6

ATTAKUES SPÉCIALES : Saisit et tient (voir ci-dessous)

DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune

RÉSISTANCE MAGIQUE : Standard

FRÉQUENCE : Rare

NOMBRE RENCONTRÉ : 2d10

POURCENTAGE D'ÊTRE AU GÎTE : 25%

TRÉSOR : Sans

INTELLIGENCE : Semi-intelligent

ALIGNEMENT : Neutre

NIVEAU/P.X. : 3/105 + 3/pv

Les hommes-gousses servent généralement un Shroom (voir ce terme), les Shrooms les cultivant en nombre beaucoup plus important qu'ils ne sont dans la nature. Ce sont des plantes humanoïdes au pas traînant, possédant d'étranges ouvertures dans le corps et des croissances de champignons à leur surface.



Les hommes-gousses se développent à l'intérieur de grandes gousses ressemblant à d'énormes cosses de petits pois suspendues au plafond ou poussant sur une plante grimpante. On cultive généralement les hommes-gousses dans des cosses suspendues au plafond de cavernes, car les hommes-gousses poussés sur la vigne vierge, que l'on peut observer dans la nature, sont sensiblement inférieurs à ceux que l'on cultive (de cela, le MJ peut décider des différences : mutations, pv moins élevés, ou tout ce qui semble approprié). Les gousses offrent une certaine protection et toute créature à l'intérieur gagne un bonus de +1 à ses jets de protection contre les attaques liées au feu et un bonus de +4 à sa Classe d'Armure.

Il faut un round entier à un homme-gousse pour sortir de sa gousse. Les hommes-gousses sont lents, attaquant toujours à la fin du round.

Lorsqu'un homme-gousse a réussi à toucher sa victime, il la saisit et la tient avec la même main. La prise occasionne à la victime un malus de -4 à ses jets d'attaque ultérieurs mais ne lui inflige aucun dégât. L'homme-gousse tente ensuite de battre à mort sa victime en utilisant son bras libre. La prise de multiples hommes-gousses est cumulative, chacune entraînant un malus de -4 supplémentaire aux jets d'attaque de la victime.

Certains hommes-gousses sont créés par la transformation d'un être humain à l'intérieur d'une gousse spécialement préparée par de vils procédés magiques et alchimiques. Ces hommes-gousses sont beaucoup plus résistants que les hommes-gousses normaux (gagnant des dés de vie supplémentaires déterminés par le MJ), et ont une apparence rosée et plus charnue que les hommes-gousses naturels.

SHROOM



TAILLE : G
DÉPLACEMENT : 27 m
CLASSE D'ARMURE : 6
DÉS DE VIE : 6+1
NOMBRE D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : Selon l'arme
ATTAKUES SPÉCIALES : Sorts
DÉFENSES SPÉCIALES : Sorts
RÉSISTANCE MAGIQUE : Standard
FRÉQUENCE : Très rare
NOMBRE RENCONTRÉ : 1-6
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GÎTE : 60%
TRÉSOR : 300-1800 pp (30%), 2-20 gemmes (55%), 1-12 pièces d'orfèvrerie (50%), 1 objet magique ou une carte au trésor(15%)
INTELLIGENCE : Génie
ALIGNEMENT : Neutre Mauvais
NIVEAU/P.X. : 5/425 + 8/pv

Les Shrooms sont des génies du mal, des créatures-champignons dotées de pouvoirs magiques considérables, qui se cachent dans les profondeurs de la terre et dans les forêts humides, complotant la ruine des habitants de la

surface et intriguant pour accéder au pouvoir par tous les moyens possibles. Ils sont très habiles avec la magie ayant trait aux végétaux et la plupart d'entre eux ont suffisamment de connaissances pour créer des repaires où ils peuvent fabriquer des hommes-gousses (voir ce terme) pour en faire leurs serviteurs.

Les Shrooms sont très individualistes et le MJ doit se sentir libre d'inventer toutes sortes de ces sinistres malfaiteurs. La plupart aura la capacité de lancer des sorts au moins équivalents à ceux d'un magicien du quatrième niveau et tous ont d'étranges pouvoirs pour créer et façonnner les plantes de leur milieu. Bien que l'utilisation de ces pouvoirs demande du temps et qu'ils ne soient pas appropriés au combat, ils peuvent permettre de créer un repaire extrêmement dangereux.

La chair d'un Shroom est délectable mais dangereuse. Toute personne qui en consomme doit effectuer un jet de protection contre le poison ou être affecté comme par un sort de débilité mentale. Cet état peut être annulé par un sort de guérison ou de restauration. Les effets de la toxine peuvent en fait se révéler bénéfiques à long terme ; il y a 5% de chances qu'un personnage sujet à la débilité mentale ayant été guéri ou restauré gagne de façon permanente un point d'Intelligence dû aux effets de la chair de Shroom.

MOUSSE VAMPIRIQUE

TAILLE : G
DÉPLACEMENT : 6 m
CLASSE D'ARMURE : 4
DÉS DE VIE : 3
NOMBRE D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : 1d4 (Voir ci-dessous)
ATTAKUES SPÉCIALES : Suction de sang
DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE : Standard
FRÉQUENCE : Rare
NOMBRE RENCONTRÉ : 1
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GÎTE : 90%
TRÉSOR : Sans
INTELLIGENCE : Sans
ALIGNEMENT : Neutre
NIVEAU/P.X. : 3/125 + 2/pv

La Mousse vampirique est un danger souterrain constitué d'une masse de matière végétale qui se repaît de sang. Elle tombe généralement sur les explorateurs imprudents, mais est également capable d'un mouvement lent normal lorsque cela est nécessaire. La première attaque de la Mousse vampirique n'a d'autre but que de s'attacher à sa proie et elle ne lui inflige pas de dégâts. Les attaques suivantes lui infligent en revanche automatiquement 1d4 points de dégâts. En plus de provoquer des dégâts dus à la succion du sang, la Mousse vampirique peut rendre sa victime folle. Chaque round au cours duquel la victime subit les dégâts de la Mousse vampirique, elle doit également effectuer un jet de protection contre le poison. Si ce jet échoue, la victime utilisera toute arme qu'elle tient dans sa main pour attaquer de manière aléatoire des êtres vivants à proximité autres que la Mousse vampirique. Après l'échec du jet de protection, aucun autre jet n'est autorisé. Si la victime n'a personne à attaquer dans un rayon de trois mètres, elle peut alors attaquer la Mousse vampirique, même dans son état de folie.

Toute personne recouverte de Mousse vampirique peut l'attaquer normalement ou essayer de l'arracher, ce qui prend 1d4 rounds, le dernier round infligeant 1d6 points de dégâts à la personne. Une fois la mousse arrachée, elle devra réussir une nouvelle attaque pour s'accrocher à une nouvelle victime.

Une Mousse vampirique attachée à une victime est une cible d'un volume assez important, mais le MJ peut estimer qu'il y a un petit risque que les alliés de la victime la touchent tandis qu'ils tentent de tuer la mousse.

CRÉDITS

Auteur : Matthew Finch
Traduction : Denis Huneau
Relectures : Régis Pannier, Benoît Huot et Benoît Robin
Illustrations en couleur: Stefan Poag et Marray
Illustrations en noir et blanc : Matthew Finch et Guillaume Delacour
Éditeurs de la VO : Joseph Browning and Suzi Yee
Avec l'aimable autorisation des éditions Expeditious Retreat Press ([www.xrshop.citymax.com](http://xrshop.citymax.com))
Module « ADVANCED ADVENTURES » n°1. Les modules de la gamme ADVANCED ADVENTURES sont conçus pour le système de jeu

de rôle OSRIC. Vous pouvez télécharger gratuitement cet ouvrage (NdT : en anglais) sur : <http://www.knights-n-knaves.com/osric>.

This product uses the OSRICTM System (Oldschool System Reference and Index CompilationTM). The OSRICTM system text may be found at <http://www.knights-n-knaves.com/osric>. The OSRICTM text is copyright of Stuart Marshall. "OSRICTM" and "Old School Reference and Index CompilationTM," are trademarks of Matthew Finch and Stuart Marshall and may be used only in accordance with the OSRICTM license. This product is not affiliated with Wizards of the Coast."

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions

are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
OSRICTM copyright 2006, Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based upon the System Reference Document, and inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.
Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenaud and Mac Golden.
Castles & Crusades: Monsters & Treasure, Copyright 2005, Troll Lord Games; Authors Robert Doyel and Stephen Chenaud.
Advanced Adventures #1, The Pod-Caverns of the Sinister Shroom, Copyright 2006, Expeditious Retreat Press, Author Matthew Finch
Designation of Product Identity and Open Game Content:
All text in this work is Open Game Content, excepting the terms, Advanced Adventures, OSRIC, "Old School Reference and Index Compilation", company names, logos, artwork, and the author and artist names.

