

#1

Knock!

Du Bric-à-Brac pour les jeux d'aventure

Un recueil de choses diverses et variées pour jeux de rôle Old School

VOICI LE D^ŒMON

LANCEZ TOUS LES DÉS DE VIE DU D^ŒMON SUR CETTE COUVERTURE. APPLIQUEZ AUTANT DE RÉSULTATS QUE SOUHAITÉ.

D8 PROPRIÉTÉ D'UN DES YEUX RÉCUPÉRÉS (2D4 SONT UTILISABLES)

- 1 - SON INGESTION GUÉRIT N'IMPORTE QUELLE MALADIE ET LÈVE N'IMPORTE QUELLE MALÉDICTION.
- 2 - INSÉREZ-LE DANS UNE BLESSURE OUVERTE POUR GAGNER UN ŒIL SUPPLÉMENTAIRE.
- 3 - COLLEZ-LE À UNE PORTE ET REGARDEZ À TRAVERS POUR VOIR CE QU'IL Y A DE L'AUTRE CÔTÉ.
- 4 - 10 % DE CHANCES (CUMULATIF), APRÈS PRÉPARATION EN RAGOÛT ET INGESTION D'UN ŒIL, DE GAGNER +1 EN SAGESSE.
- 5 - ÉCRASEZ-LE DANS VOTRE ORBITE POUR OBTENIR VISION SUPRÊME PENDANT 1D3 HEURES.
- 6 - FLOTTE DANS L'AIR ET SE PRÉCIPITE À LA RENCONTRE DE LA PREMIÈRE CHOSE VIVANTE QU'IL APERÇOIT.
- 7 - TOUTE ARME SUR LAQUELLE UN ŒIL EST APPOSÉ GAGNE UN POUVOIR AU HASARD.
- 8 - TRANSFORME VOTRE VISAGE EN CELUI D'UN D^ŒMON (DÉCOUPEZ LA COUVERTURE DE CE MAGAZINE POUR FABRIQUER UN MASQUE). VOUS GAGNEZ UN POUVOIR DU D^ŒMON AU HASARD.

D8 POUVOIRS MAGIQUES

- 1 - PERCEVOIR LES ENVIES DU SUBCONSCIENT.
- 2 - VOYAGER À TRAVERS LES OMBRES INTERCONNECTÉES DES GENS.
- 3 - LANGUE COLLANTE: JAILLIT JUSQU'À 10 M AVANT DE SAISIR UNE CIBLE.
- 4 - FAIRE POUSSER ET ANIMER LES PLANTES.
- 5 - PIRATER ET DÉFORMER LES RÊVES.
- 6 - TÉLÉPATHIE BRUYANTE: JET DE SAUVEGARDE POUR NE RIEN ENTENDRE.
- 7 - VOUS CONFÈRE LES CAPACITÉS D'UNE ARME. RÉPARTISSEZ VOTRE NOMBRE DE DÉS DE VIE ENTRE LES BONUS AU TOUCHER ET AUX DÉGÂTS.
- 8 - UN SORT DE NIVEAU 2D3 AU HASARD.

D8 MOTIVATIONS

- 1 - INSUFFER DES ÉMOTIONS EXCESSIVES ET VIOLENTES AUX MORTELS
- 2 - ACQUÉRIR UN OBJET AUX POUVOIRS OCCULTES
- 3 - POSSÉDER ET CORROMPRE UN RESPONSABLE RELIGIEUX
- 4 - DÉVORER LA CHAIR FRAÎCHE DES PETITES GENS
- 5 - TROUVER LA RECETTE PARFAITE DU GÂTEAU DE JOUVENCE
- 6 - RÉCRIRE LE TEMPS POUR PRENDRE LE CONTRÔLE DE L'UNIVERS
- 7 - RETROUVER SES TROIS ÂMES SŒURS
- 8 - PROVOQUER UN MAXIMUM DE CHAOS!

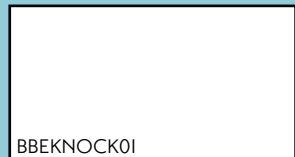
D8 ATTAQUES DE REGARD

- 1 - FIÈVRE AFFAIBLISSANTE: JET DE SAUVEGARDE TOUS LES JOURS OU PERTE DE 1D4 CONSTITUTION.
- 2 - RAYON NÉGATIF: JET DE SAUVEGARDE OU TRANSFORMATION EN UNE IMAGE NÉGATIVE DE SOI.
- 3 - NOYADE PAR LE SANG: LES POU-MONS SE REMPLISSENT DE SANG. JET DE SAUVEGARDE OU MORT. LE SANG RÉGURGITÉ AGIT COMME UNE POTION DE SOIN (MAIS DÉGOÛTANTE).
- 4 - BROUILLAGE D'ALLÉGEANCE: FAITES UN JET POUR SAVOIR COMMENT SE COMPORTE CHACUNE DE VOS CONNAISSANCES VIS-À-VIS DE VOUS (AMICAL, NEUTRE, HOSTILE...) ET ÉTABLIR DE NOUVELLES RELATIONS AVEC ELLES.
- 5 - DÉFINITIVEMENT LIBÉRÉ DE LA GRAVITÉ: JET DE SAUVEGARDE OU FLOTTER COMME UN BALLON.
- 6 - INTERVERSION D'ESPRIT: JET DE SAUVEGARDE OU ÉCHANGE DE CORPS AVEC CELUI DU D^ŒMON.
- 7 - PRIVATION SENSORIELLE: JET DE SAUVEGARDE OU PERTE DES 5 SENS; GAIN DE LA CAPACITÉ DE RESSENTIR LA MAGIE ET L'ÉLECTROMAGNÉTISME.
- 8 - VOTRE PROCHAINE ACTION S'AVÈRE ÊTRE HORS DE PORTÉE DE VOS CAPACITÉS PENDANT 1D20 HEURES. PENDANT CE TEMPS, VOUS POUVEZ ACCOMPLIR UN ACTE IMPOSSIBLE DE PETITE ENVERGURE.

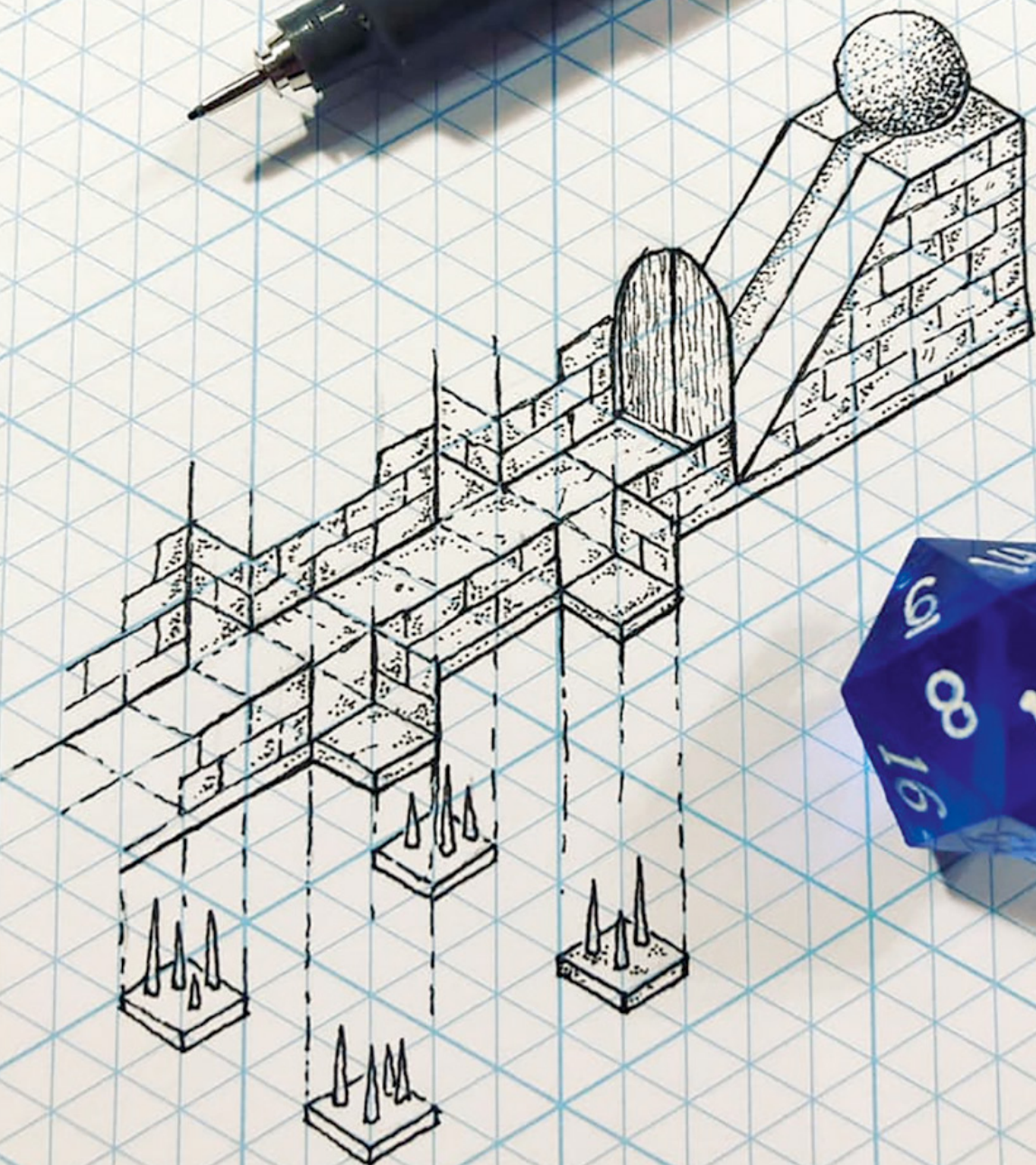
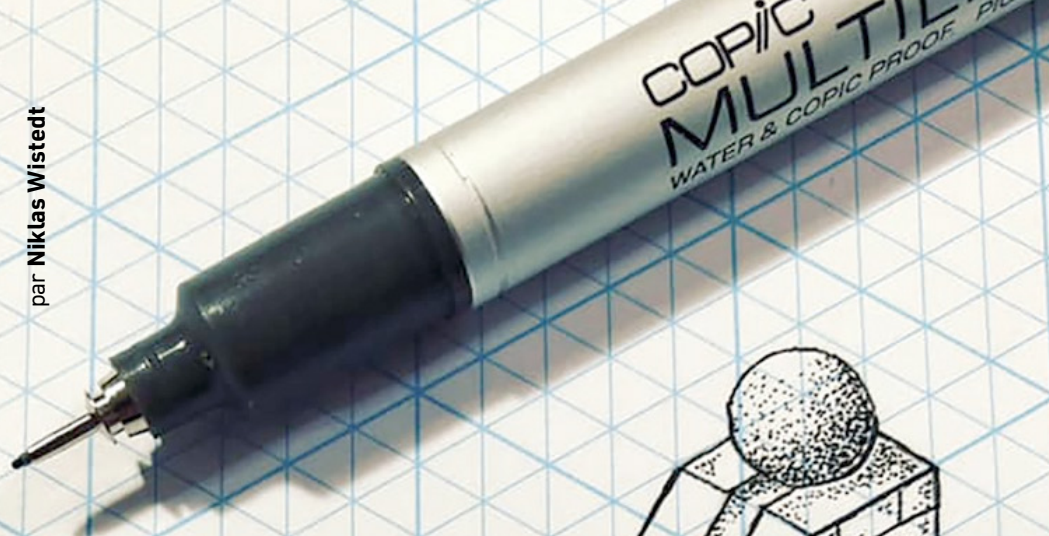


QUEL EST SON VÉRITABLE NOM?

LANCEZ 1D4 D20 ET CONSULTEZ LE DOS DU LIVRE



par Niklas Wistedt

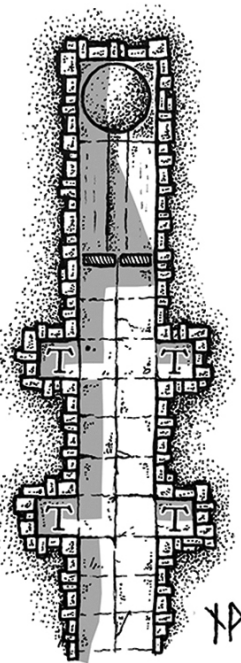
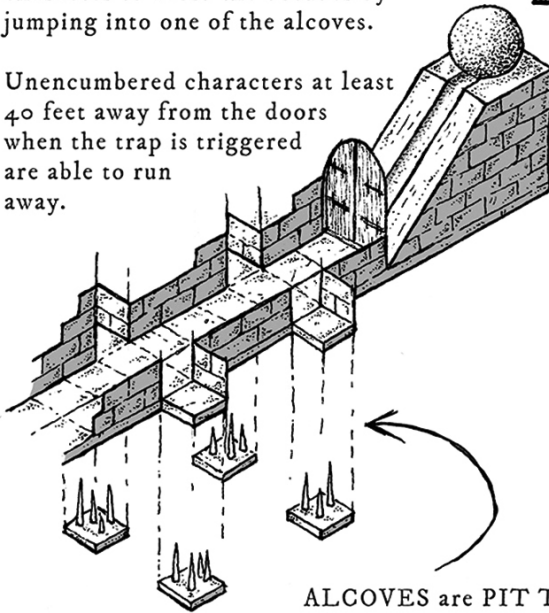


www.wistedt.net
IG: @paths.peculiar

ROLLING BOULDER TRAP
triggers when doors are opened.

A suitable SAVING THROW allows a character to avoid the boulder by jumping into one of the alcoves.

Unencumbered characters at least 40 feet away from the doors when the trap is triggered are able to run away.



ALCOVES are PIT TRAPS that are triggered when someone steps on them.

A suitable SAVING THROW is allowed to avoid falling into a PIT TRAP. A successful save indicates the character managed to cling onto something before falling.

BOULDER DASH



THE MERRY
MUSHMEN

présentent:

Un **Bric-à-brac** d'aventures

Rédacteur en chef:

Eric Nieudan

Knock!

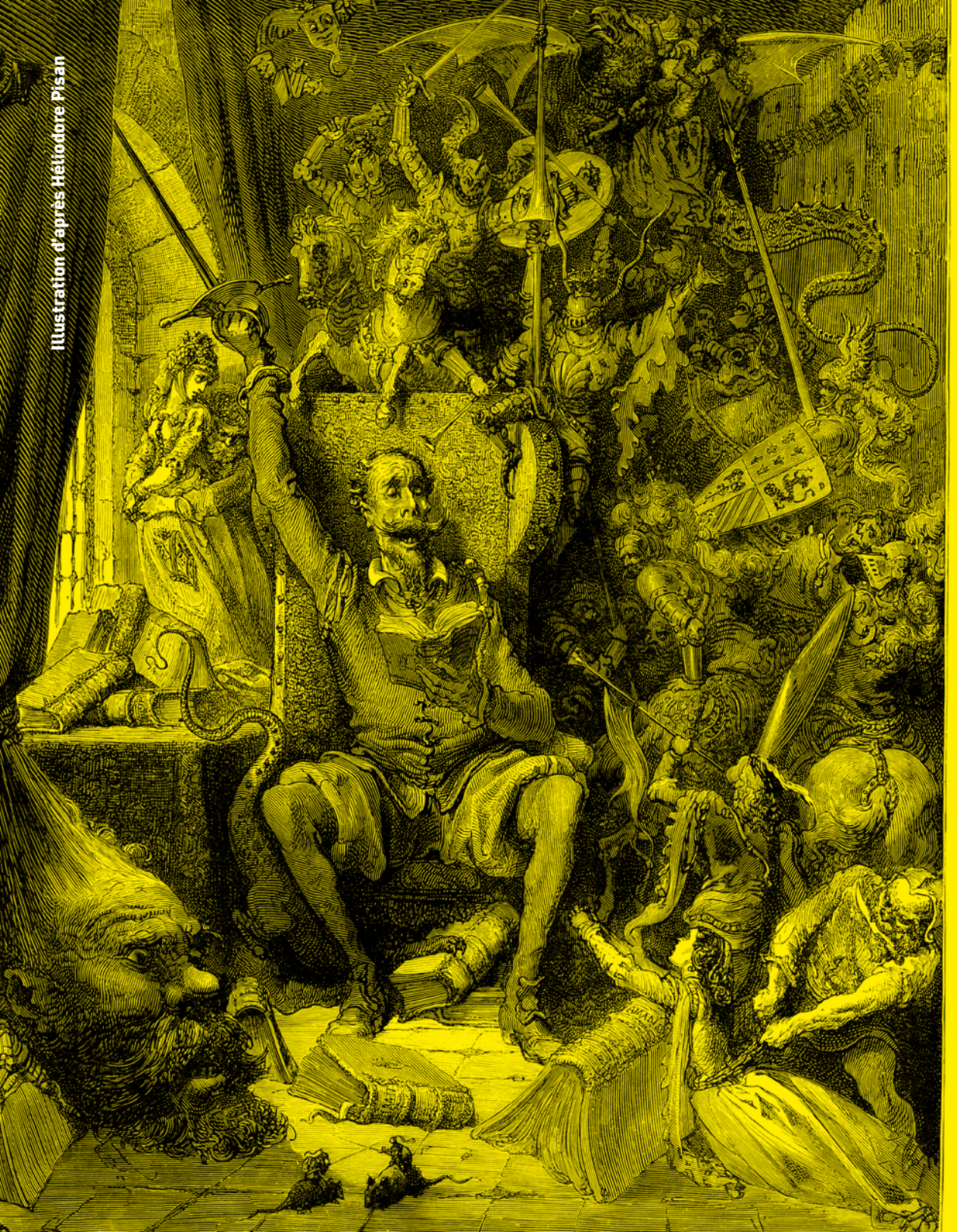
Maître de ballet,
homme à tout faire & Lamiña
de la mise en page:

Olivier Revenu

d12 PROSPECTUS TROUVÉS DANS UN DONJON

1. Avez-vous cherché une autre entrée? Un guide de l'exploration des donjons à l'intention des nouveaux venus.
2. Kobolds & autres laquais sous-payés, unissez-vous!
3. Améliorer ses réactions: comment faire du shopping avant de partir en exploration.
4. J'ai fouillé le corps: une centaine de trucs que j'ai découvert sur des cadavres.
5. Cher monsieur, je déteste votre acronyme.
6. C'est quoi un emplacement? Une théorie unifiée des magies par le Magicien de la Côte.
7. Les dix sorts les plus utiles pour explorer des labyrinthes souterrains et périlleux.
8. On ne trouve pas tout dans les livres: mémoires d'un archimage.
9. Morceaux choisis: un recueil traitant des morceaux de monstres comestibles.
10. Toujours avoir une lance! Tactiques de combat dans des espaces confinés.
11. Je vois des solides platoniques: une tentative d'explication de la réalité.
12. Les donjons, c'était mieux de mon temps: les lamentations d'un grognard.

Illustration d'après Héliodore Pisan



par **Éric Nieudan**

Avant-propos

Donjons & Dragons est partout de nos jours.

Mais jamais bien loin derrière, rôdant dans l'ombre du dragon, il y a toujours une armée de rebelles créatifs. Nous venons tous d'horizons geeks différents, des grognards de la génération X jusqu'aux millennials sirotant un flat white à l'avoine, tous unis dans l'amour du vieux, de l'étrange et du facile à adapter. De nos racines nostalgiques, nous avons évolué en une race de mutants du chaos, tous différents, mais cependant très semblables. À travers internet, nous sommes devenus un mouvement planétaire, une niche de plus en plus importante dans l'industrie des jeux de rôle sur table. Vous pouvez nous appeler OSR, Sword Dream, Adventure Gamers, ou simplement Ces Gens Bizarres. **C'est à vous de décider, parce que vous faites maintenant partie des nôtres.**

Nous, à la Maison Mushmen, avons souhaité vous apporter un instantané de notre culture ludique, le tout présenté sous la forme d'un vénérable manuscrit. Une brique colorée de plaisir à l'ancienne. Ce premier numéro représente un pari : un pari sur votre envie de posséder du contenu que, certes, vous pourriez déjà avoir lu, mais rassemblé dans ce gros livre, autant pour la postérité que pour vous aider à préparer vos parties. Si vous êtes en train de lire cet ouvrage, cela signifie que nous avons été financés, et, si nous l'avons été, cela nous permettra de vous fournir d'autres numéros, avec plus de contenu original.

KNOCK ! vous ouvre les portes dorées du bazar du jeu d'aventures.

Envie de réagir sur un sujet ?

Écrivez-nous, ou, encore mieux, soumettez-nous un article !

On aime que notre bazar soit bizarre.

Merci tous! Vous êtes formidables!

CONTRIBUTEURS

EMMY ALLEN cavegirlgames.blogspot.com/
BENJAMIN BAUGH
JOG BROGZIN patreon.com/jogbrogzin
CALEB BURKS instagram.com/burkshirecartography
BROOKS DAILEY swordandscoundrel.blogspot.com/
NICOLAS DESSAUX hobgoblin.fr/
PAOLO GRECO tsojcanth.wordpress.com/
JAMES HOLLOWAY patreon.com/monsterman
ANTHONY HUSO thebluebard.com/
ARNOLD K goblinpunch.blogspot.com
ETHAN LEFEVRE
GABOR LUX beyondfomalhaut.blogspot.com
BRYCE LYNCH tenfootpole.org
FIONA MAEVE GEIST [ZIGGURATOFUNKNOWING.BLOGSPOT.COM](https://zigguratofunknowing.blogspot.com)
SEAN MCCOY failuretolerated.com
CHRIS MCDOWALL bastionland.com
BEN MILTON youtube.com/questingbeast
GAVIN NORMAN necroticgnome.com
PATRICK OLLSON
GRAPHITE PRIME graphiteprime.blogspot.com
STUART ROBERTSON strangemagic.robertsongames.com
JACK SHEAR talesofthegrotesqueanddungeonesque.blogspot.com
JASON SHOLTIS roll1d12.blogspot.com
SKULL FUNGUS patreon.com/skullfungus
SEAN STONE thestonegiantscave.blogspot.com
CHRIS TAMM elfmaidsandoctopi.blogspot.com
DANIEL SELL whatwouldconando.blogspot.com/
VAGABUNDORK magickuser.wordpress.com/

COUVERTURES :

TIM MOLLOY (timmolloy.com)

COUVERTURES INTÉRIEURES :

NIKLAS WISTEDT (wistedt.net)

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES DE :

IVAN CACERES,
DIDIER GUISERIX,
MATTHEW HOUSTON
CHRISTOPHER JOHNSTON,
LI-AN, DYSON LOGOS, EVLYN M,
TIM MOLLOY, LUKA REJEC,
MICHAEL SHEPPARD,
JASON SHOLTIS, DEAN SPENCER

Logo The merry mushmen :
DIDIER BALICEVIC

KNOCK! est publié par **The merry mushmen & kamchatka Publishing**

103 chemin de Nin, 64240 Urt - FRANCE

www.themerrymushmen.com - olivier@merrymushmen.com

FIÈREMENT IMPRIMÉ AU PAYS BASQUE !



VERSION FRANÇAISE

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : **DAVID BURCKLE**

MISE EN PAGE : **JOSSÉLIN GRANGE**

TRADUCTION : **PHILIPPE PINON**

RELECTURE : **LISE GUILLOTIN**

L'ÉQUIPE DE BLACK BOOK ÉDITIONS :

JEAN-CYRIL AMIOT, ÉRIC BERNARD,
GHISLAIN BONNOTTE, CAMILLE BOURGOIN,
ANTHONY BRUNO, DAVID BURCKLE,
JULIEN COLLAS, JULIE CORAIL, FRANCK DREVON,
JONATHAN DUVIC, NICOLAS FERRACCI,
MARIE FERREIRA, LAURA HOFFMANN,
JUSTINE LARGY, SIMON LABROUSSE,

FRÉDÉRIC LIPARI, SÉLÈNE MEYNIER,
COLINE MERGEN, CÉLINE MUNOZ,
ALEXANDRE NIZOUX, NINON OLDMAN,
EMMANUEL PERSONNE, AURÉLIE PESSÉAS,
THIERRY PRZYBYLA, MARC SAUTRIOT,
GABRIELA TAGLE ET JULIJA VALKUNIENE

Édité par Black Book Éditions, 12 rue Jean Carmet,
69800 St Priest, FRANCE,

www.black-book-editions.fr

Dépôt légal : octobre 2022 - Imprimé en UE

ISBN : 978-2-38227-054-7

ISBN PDF : 978-2-38227-055-4

TABLE DES MATIÈRES

008	CE QUE J'ATTENDS D'UN JEU OSR	068	LES JDR COMME PARI ÉMOTIONNEL
012	UNE COMPARAISON ENTRE L'ANCIEN ET LE NOUVEAU D&D	070	QUITTER LE KANSAS
016	CONCEPTION DE MONSTRE DE STYLE CLASSIQUE	074	LE DANGER DES COMPÉTENCES
019	EST-CE QUE LE DRAIN D'ÉNERGIE, ÇA CRAINT ?	076	1D6 VOLEURS
020	FAIBLESSES DU MAGICIEN	078	DUELS
025	PRÉPAREZ VOTRE PAQUETAGE !	080	8 RENCONTRES AVEC DES STATUES
028	L'AVENTURIER EN RETRAITE EST...	082	LE DONJON TROP THÉMATIQUE
030	CHECK-LIST D'UN DONJON	086	D12 GÉNIES DE DONJON
038	CE QU'IL MANQUE AUX JDR POUR ENFANTS	088	DE MEILLEURS TRÉSORS
039	LES MONSTRES ERRANTS DEVRAIENT ERREUR POUR UNE BONNE RAISON	092	IT'S A TRAP !
042	LES DES DE VIE DOIVENT ÊTRE LANCÉS	095	QU'EST-IL ARRIVÉ EN 1266 ?
046	20 POWDRES	096	RÉPERCUSSION
048	DONNER UN NOM A MON JEU	101	MON ESTHÉTIQUE EST PATHÉTIQUE
049	RÉVÉLEZ VOS PRÉPARATIFS	103	D20 ACCROCHES
050	ENCOURAGER LE BRAINSTORMING	104	D20 HEAUMES MAGIQUES
051	POURQUOI LA MISE EN PLACE D'ENJEUX ÉLÈVES EST IMPORTANTE	106	LA TAPISSERIE ET LA BOITE A MOSAÏQUES
052	C'EST QUOI L'HISTOIRE AVEC LA BOSSE D'IGOR ?	112	ANIMEZ CES COULOIRS
053	PLUSIEURS FAÇONS DE TUER DES PERSOS DE D&D	113	34 PIÈGES SYMPAS
054	« DES DÉCISIONS, PAS DE RÈGLES » NE SUFFIT PAS.	116	OBJETS MAGIQUES INUTILES
059	MES GOBELINS SONT...	122	CONFIN DU PAYS
061	LES TRAVAUX D'HERCULES EN TANT QU'OBSTACLES EN OSR	128	8 VARIANTES DES CAVERNES DU CHAOS
064	CE QUE VEULENT LES MONSTRES	130	SYNDROME D'ALIENATION DES MONSTRES
067	JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT, VRAIMENT ?	131	JE MANGE LE CORPS
		133	12 LAMES MAGIQUES
		134	LES ÉGOUTS DU MYSTÈRE
		140	COMPLÉTEZ LE DONJON
		142	COMPLÉTEZ LA RENCONTRE
		144	UTILISEZ LES OURS
		145	COLLECTION DE CARTES
		159	NOUVELLES CLASSES DE PERSONNAGE
		179	NOUVEAUX MONSTRES
		189	AVENTURES

Les classes et les monstres de ce numéro utilisent la mise en forme utilisée dans l'excellent rétroclone des règles B/x de Necrotic Gnome, **old-school essentials**.

Nous ne vous recommanderons jamais assez ce Jeu.

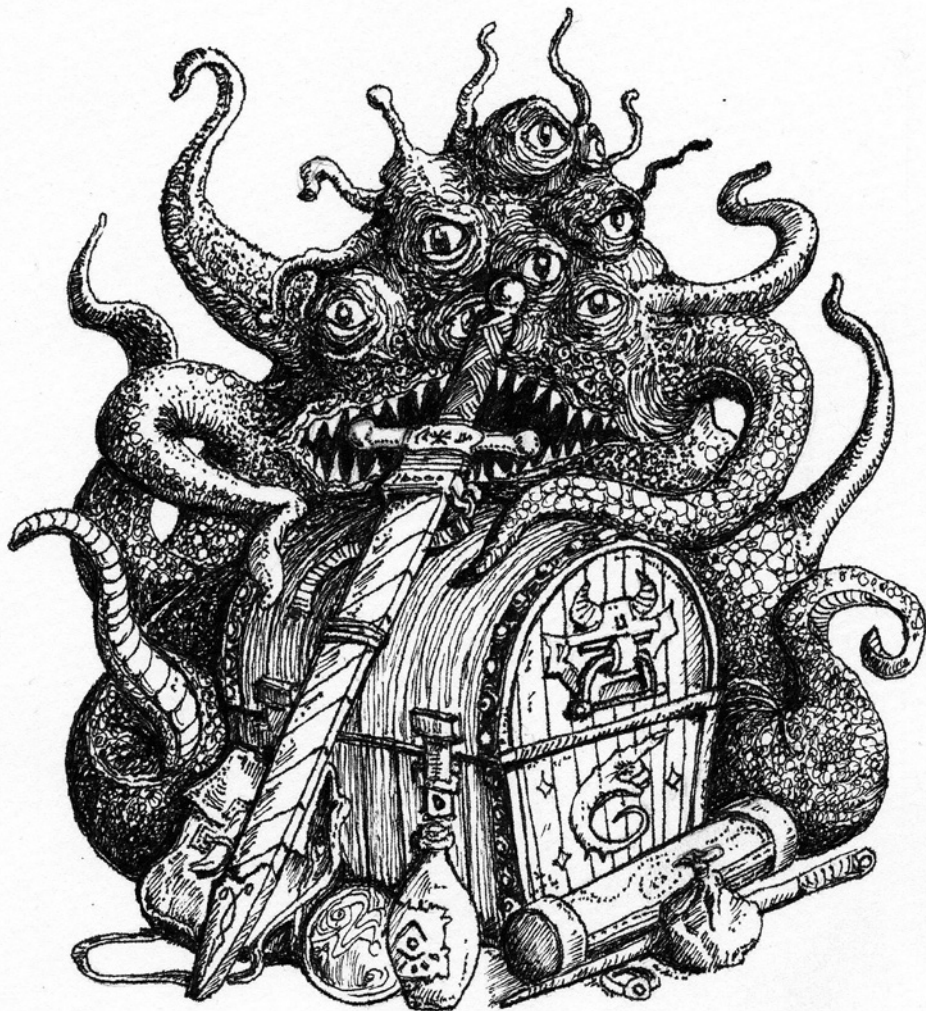
CE QUE J'ATTENDS D'UN JEU OSR

À mes yeux, l'OSR a toujours eu un charme bien particulier. Je n'ai pas besoin qu'il soit mon référent absolu. Je dispose déjà de nombreuses options lorsqu'il s'agit d'histoires très focalisées sur la narration et les personnages. À l'inverse, les jeux OSR sont à leur avantage quand ils sont utilisés pour procurer une expérience bien précise. Alors que l'édition actuelle de D&D ressemble à un vrai fourre-tout, c'est cette attirance pour l'OSR qui rend ces jeux réellement différents.

Des jeux objectifs, basés sur le défi.

La plupart des jeux que j'apprécie à l'heure actuelle intègrent la notion d'échec. Burning Wheel, Apocalypse World (et même mon projet actuel, Sword & Scoundrel), sont des jeux similaires dans lesquels l'échec fait progresser. Non seulement l'échec fait partie du jeu, mais il est nécessaire à la progression du récit. Vous ne jouez pas à ces jeux pour accomplir des choses. Vous y jouez pour voir ce qu'il arrive. Le concept de l'OSR part d'une approche radicalement opposée. La majorité des jeux de ce type basent leurs PX sur deux options : tuer

des ennemis et récupérer des trésors. Ce sont là deux mécaniques basées sur l'accomplissement d'objectifs. Si vous voulez progresser, vous devez réussir. Vous devez réaliser quelque chose si vous voulez aller de l'avant. Quelquefois, je vais avoir envie d'une histoire dramatique et à rebondissements, mais d'autres fois, j'ai juste envie d'être mis au défi. Je veux que mes joueurs soient incités à être les plus intelligents et les plus ingénieux possibles, et qu'ils soient récompensés lorsqu'ils relèvent les défis qui leur sont proposés.



Aventures de haut niveau basées sur les rencontres

En corollaire de ce qui précède, la majorité des jeux auxquels je joue sont fortement centrés sur les personnages. Ils sont construits autour de l'exploration de l'identité du personnage et de qu'il représente. C'est une expérience incroyablement enrichissante, mais qui peut également s'avérer épuisante d'un point de vue émotionnel. Je n'y suis pas toujours prêt, que ce soit en tant que joueur ou MJ. Parfois vous voulez jouer à Game of Thrones. D'autres fois, vous rêvez d'être Conan le Barbare.

Les jeux OSR sont construits de façon à reproduire au mieux les vieux pulps rétro. Comme dans toute histoire de Weird Tales, on n'est pas là pour explorer les conflits internes du protagoniste. Le personnage principal est là pour nous offrir un aperçu d'un monde rempli de lieux exotiques, d'actes d'héroïsme palpitants et de tout un tas de trucs bizarres. Ce changement de point de vue apporte des débouchés créatifs totalement différents. La préparation d'une partie centrée sur les personnages consiste à trouver des moyens de réincorporer des aspects de ceux-ci dans la partie et à élaborer des événements obligeant les PJ à prendre des décisions difficiles. Dans une partie OSR, les efforts créatifs du MJ sont à l'exact opposé. Vous vous concentrez exclusivement sur le monde en créant des scénarios, des lieux, des créatures, des objets, des décors et autres rencontres intéressants. Vous inventez des choses simplement parce que vous pensez qu'elles sont cool. Vous n'avez pas besoin de vous inquiéter de la façon dont les problèmes philosophiques profonds des PJ vont interférer. De toute façon, ils viennent pour les trésors.

Les dés de l'oracle et l'arbitre impartial

Plus la partie est centrée sur les personnages et l'histoire, plus vous influerez sur le déroulement des événements. Dans une partie OSR, c'est le hasard qui décide; rencontres aléatoires, tables de trésors, mutations et même création de personnage. Cela permet non seulement l'élaboration d'éléments de jeu très intéressants, mais plus ces derniers possèdent un côté aléatoire, plus vous serez objectif en tant que MJ. Lorsque je joue en B/X, ma mission n'est pas de défier mes joueurs ou de mettre en avant certains traits de leurs personnages. Ma mission est de préparer une situation pour qu'ils l'explorent et d'interpréter les résultats des dés de manière impartiale. Leurs succès et leurs échecs (et, par conséquent, les PX gagnés) se trouvent quelque part entre eux et les dieux des dés. Je n'en suis que le messager.

Savoir-faire des joueurs et engagement fictionnel

Pour de nombreuses personnes, l'un des principaux attraits de l'OSR est que le système permet une interaction directe avec la fiction. Dans la majorité des cas, vous pouvez vous défaire des difficultés par le roleplay. Cela peut prendre la forme d'une négociation lors d'une rencontre sociale, de la narration de la façon dont vous désarmez un piège ou de la résolution d'une énigme par votre seule sagacité. D'une certaine façon, s'en remettre aux dés peut être vu comme une forme d'échec. Lorsque vous vous en remettez aux compétences mécaniques, vous laissez la chance décider tout en plaçant potentiellement votre personnage

en danger. Cette approche fonctionne parfaitement dans l'OSR, parce que son système laisse la place à de nombreuses interprétations jouables. Dans la majorité des jeux, le manque de compétences oblige les joueurs à chercher ailleurs la solution de leurs problèmes (voir page 74 à ce sujet). La gestion du risque est la plus importante des techniques que les joueurs peuvent contrôler dans le jeu, car à chaque fois que vous parvenez à surmonter une difficulté par un positionnement fictif, le résultat est bien meilleur que de laisser les dés décider de leur sort. Cette dernière, combinée avec la nature propre de l'OSR, axée sur le défi, transforme ces jeux en une sorte d'exercice de résolution créative de problèmes et de pensée critique qui n'existe nulle part ailleurs dans le hobby du jeu de rôle.

Une aventure sous forme d'Expédition

Dans presque tous les autres jeux que je pratique, l'équipement et les provisions sont en général gérés à la volée. Le suivi du temps qui passe, la vitesse et la distance sont des trivialités sans pertinence qui se fondent totalement dans la narration de l'histoire. Cependant, dans un OSR, tous ces éléments se révèlent d'une extrême importance dans la logistique d'une exploration. Les premières itérations de D&D traitaient d'ailleurs les explorations de donjons comme des expéditions à part entière. Les joueurs devaient gérer leurs provisions de façon à en avoir suffisamment pour le voyage, mais tout cela avait un coût. Plus vous apportez de matériel avec vous, moins vous avez de place pour récupérer et rapporter de l'équipement. Plus vous portez d'équipement ou de trésor,

plus vous vous déplacez lentement, et plus les explorations prennent de temps. Et plus ces dernières sont longues, plus vous risquez de vous retrouver à court de provisions ou de tomber sur quelque chose de dangereux. Pire encore, plus votre encombrement est important, plus vous pouvez être facilement submergé. La solution la plus répandue consiste à venir avec des serviteurs et des bêtes de somme, mais cela présente certains désavantages. Plus vous employez de monde, plus votre voyage devient onéreux, il vous faut plus de provisions et vous risquez d'attirer une tout autre attention.

Dans n'importe quel autre jeu, le temps, la vitesse et l'inventaire ne sont en rien nécessaires et sont donc laissés de côté. Dans une partie OSR, ils forment les sommets du triangle de la gestion du risque et représentent une des expressions parmi les plus importantes des capacités des joueurs. La création de votre propre expédition Lewis & Clark ou votre propre Piste de l'Oregon est une expérience des plus stimulantes qui ne se retrouve dans presque aucun autre jeu.

Je pourrais m'étendre longuement sur la légèreté des règles de jeu, de leur facilité d'adaptation, de la flexibilité de leur usage, etc., mais j'ai préféré m'attarder sur les aspects uniques d'une partie OSR. Cela dit, ce sont des domaines que les futurs jeux OSR gagneraient à explorer davantage, en leur donnant l'attention qu'ils méritent.

conception de monstre de **STYLE CLASSIQUE**

LA LICHE

Le **Cocktail Codex** affirme audacieusement qu'il n'existe que six cocktails et que toutes les recettes existantes peuvent être reliées, au moins indirectement, à l'une de ces six recettes de base. Ainsi, le Martini est défini par la relation entre le spiritueux (le gin) et le vin aromatique (le vermouth), un Manhattan n'est donc qu'un parent éloigné utilisant du whisky à la place du gin et du vermouth doux à la place du sec, auquel on ajoute un côté amer pour contrebalancer la douceur additionnelle.

Alors, quel est l'intérêt de tout cela au-delà de la théorie et de l'établissement de listes? C'est un exercice permettant de montrer comment de nouvelles recettes peuvent être créées autour de structures classiques et de comprendre comment effectuer des changements sans pour autant dénaturer l'œuvre originale. Peut-on faire la même chose pour les monstres? Essayons avec l'un d'entre eux, même si ce n'est pas le sujet idéal.

La Liche - La Classique

Même si les mauvais magiciens semblent en être la véritable origine, les liches possèdent à mes yeux un côté plus iconique.

Liche: FOR 7, DEX 7, CHA 18, 15 pv. Dague de cérémonie (d6), plein de sorts.

- d'immenses pouvoirs magiques
- faible physiquement
- prévalence des thèmes de la convoitise et de l'immortalité



Ce que VEULENT les MONSTRES

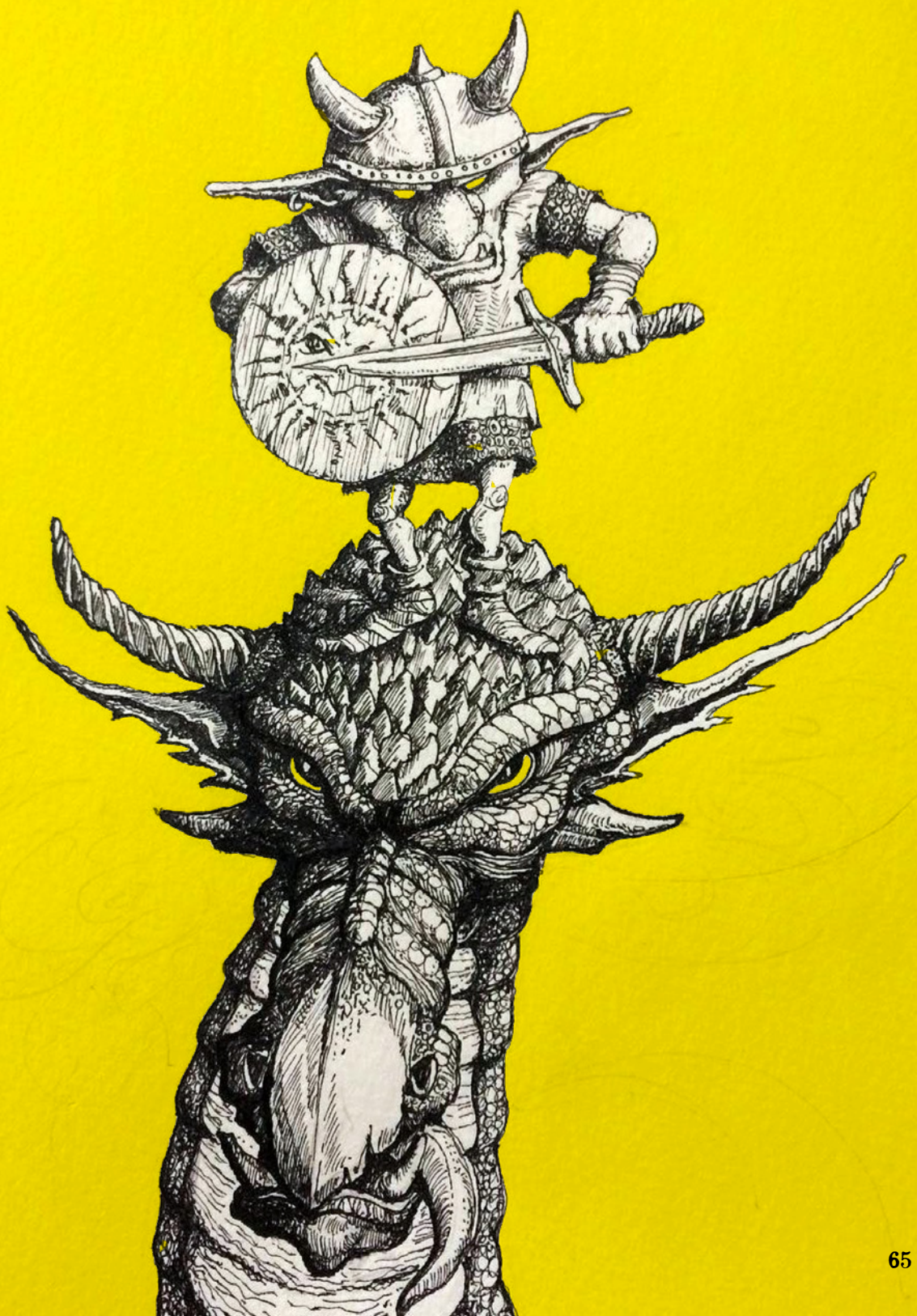
La table de réaction est l'un de mes outils favoris de D&D. Elle est particulièrement simple (quelques mots de description) et si vous le souhaitez, elle pourra statuer sur toutes les rencontres sociales auxquelles les PJ seront confrontés en cours de partie. J'ai déjà indiqué qu'avec le temps, je peux avoir des préjugés contre les joueurs. Lorsque vous voyez que leurs ruses les plus folles et autres plans ridicules tombent à l'eau, vous avez forcément envie de conférer à vos PNJ une sorte de scepticisme distant qui les pousse à ne jamais réagir positivement envers les PJ.
La table de réaction règle cela.

RÉACTIONS DES MONSTRES

Actions des monstres : certains monstres agissent toujours de la même façon (comme des zombies, qui attaquent systématiquement). Cependant, les réactions de la plupart des monstres ne sont pas toujours les mêmes. Le MD a toujours la liberté de décider de la réaction qui convient le mieux à son donjon, mais, s'il décide de ne pas le faire, un lancer de 2d6 sur la table de réaction déterminera l'attitude du monstre.

Résultat	Réaction
2	Attaque immédiate
3-5	Hostile, attaque possible
6-8	Indécis, monstre perplexe
9-11	Pas d'attaque, le monstre s'en va ou évalue les propositions
12	Amitié enthousiaste

*Donjons & Dragons, livre de base, 1981
(Gygax, Arneson, Moldvay, Cook)*



Le Danger des Compétences



Le débat entre les personnages à classe et ceux à compétences remonte aussi loin que les JdR eux-mêmes et les éditions récentes de D&D tendent d'ailleurs vers une version hybride. L'argument en faveur des compétences repose le plus souvent sur l'idée que l'inclusion de ces dernières permet aux joueurs d'étoffer les possibilités de leur personnage au-delà de ce que permet l'archétype de leur classe. Je vais ici soutenir que le contraire est vrai :

Les compétences, par définition, imposent des limites à ce que les personnages sont capables d'accomplir.

À l'époque des jours bénis des trois Petits Livres Marrons, OD&D comptait trois classes, chacune avec son champ d'expertise propre : les Combattants se battaient, les Magiciens lançaient des sorts et les Clercs faisaient un peu des deux avec certains trucs en plus. En plus de ces talents d'archétype, le principe du jeu en faisait tous des aventuriers capables de crapahuter dans les donjons avec des compétences en adéquation. La sortie de Greyhawk ajouta les Paladins et les Voleurs, et c'est à partir de là que les choses devinrent étranges.

Le Voleur est unique dans le sens où il s'agit de la première classe basée sur des compétences. Forcément, elles comprenaient Escalade, Dissimulation dans l'ombre, Déplacement silencieux, Crochetage de serrures et Détection/Désarmement de pièges. Tel que décrit à l'origine, le Voleur est *Arpenteur de donjon* : la Classe. Cela crée donc un conflit implicite avec la dynamique originelle du jeu.

Lorsque Dave Arneson parle de ses premières expériences de D&D, il nous donne un certain nombre de détails sur le déroulement des parties. Au début, c'est le Combattant qui était en première ligne et qui tenait le rôle d'éclaircur. Le Magicien devait quant à lui découvrir et tenter de désamorcer les pièges. Le Clerc pouvait de son côté tenter de fracturer la serrure (au nom de son dieu, bien évidemment). Avant l'arrivée du Voleur, tout le monde l'était un peu (voleur).

L'introduction de la classe de Voleur modifia la compréhension du rôle des différentes classes pour de nombreux joueurs. Comme le Voleur était une sorte de spécialiste pour certaines tâches, ces dernières furent alors perçues comme appartenant à son domaine exclusif. Pire encore, comme ces règles ne semblent s'appliquer qu'au Voleur, le message envoyé est que le Voleur est la seule classe capable d'accomplir ces actions.

Lorsqu'il n'existe pas de spécialiste, c'est du domaine de chacun. Tout le monde peut tenter sa chance

Pour rendre les choses un peu moins ésotériques, prenons en exemple Aragorn dans le Seigneur des Anneaux. Il représente l'archétype du Rôdeur, mais ce que vous pouvez faire en tant qu'Aragorn change de manière très significative en fonction de l'édition à laquelle vous jouez. Dans OD&D ou AD&D, Aragorn peut se tenir sur les murs du Gouffre de Helm et tenir un discours galvanisant afin de remonter le moral de ses troupes. Vous y allez et vous faites vos trucs parce que vous le pouvez. Vous êtes un aventurier de grande envergure. Le MJ sourit et hoche la tête, peut-être va-t-il vous accorder un lancer quelconque pour juger si vos hommes auront un bonus lors du combat à suivre.

Maintenant, imaginez que nous sommes en train de jouer à un jeu basé sur le système d20 et dans lequel

par la narration. Lorsque vous introduisez une mécanique pour un aspect du jeu, vous le codifiez et lui imposez donc des limitations. Ce n'est pas toujours une mauvaise chose, mais il y a un effet collatéral inhérent.



d20 heaumes magiques

Les heaumes sont cool. Les heaumes sont sympas. Les heaumes permettent de différencier votre guerrier en armure de plate complète de la plèbe. Les heaumes sont la Sauvegarde de la Dernière Chance. Et pour être franc, les guerriers sans heaume ont l'air de crétins.

Ma règle pour les heaumes : une fois par rencontre, lorsque le personnage est touché mais avant que les dégâts soient lancés, le joueur peut clamer : « J'ai confiance en mon heaume ! » et lancer 1d6 (en ajoutant +1 en cas de heaume magique).

Sur un résultat 4-6, les dégâts sont annulés, et sur 1-3, ils sont doublés.

1 – Pulphilos. HEAUME À CRÊTE en bronze vert foncé. Perception extra sensorielle une fois par jour. Des voix dérangeantes dans votre crâne et de terribles maux de tête au cours de la nuit suivante (vous ne tirez aucun bénéfice de votre repos).

2 – Owlie. BARBUTE en titane. Infravision. Quand le porteur se retrouve à la lumière du soleil, ou enlève le heaume, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre les Bâtonnets ou devenir aveugle pendant un temps équivalent à l'utilisation du pouvoir.

3 – Tangrisnir. Énorme HEAUME EN CUIR AVEC DES CORNES DE BÉLIER. Chaque heure, 1 chance sur 6 de bêler très fort pendant quelques instants. Lance Ouverture une fois par jour.

4 – Hob. CHAPEAU BOUILLOIRE toujours propre et étincelant. Toute chose organique bouillie dedans est désespérément fade, mais toujours comestible.

5 – Godhic. COIFFE DE COTTE DE MAILLES d'un noir terne. Douze globes oculaires vivants sont incrustés dedans. Le porteur est capable de voir dans toutes les directions.

Immunié aux attaques sournoises. Malus de -2 au Charisme auprès de la majorité des gens, mais +2 avec les mutants, les démonistes et autres excentriques.

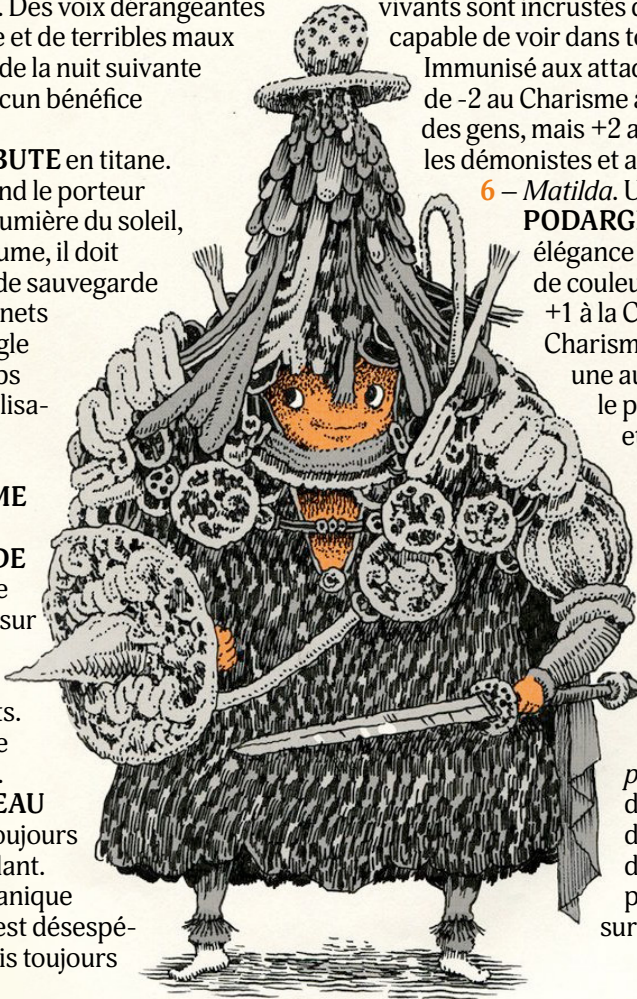
6 – Matilda. Un HEAUME PODARGE d'une grande élégance et incrusté de gemmes de couleur et indestructibles. +1 à la CA (distrain) et +1 au Charisme. S'il est touché par une autre personne que le porteur, il explose et inflige 1d12 dégâts.

Le visage du porteur devient la proie d'une lèpre incurable (-4 au CHA lorsque le heaume est retiré).

7 – Xororox.

Immense **CRÂNE** d'un archi-sorcier (mort) assassin.

Lance *lumière noire psychédélique* (6d6 dégâts dans un rayon de 7 m) à volonté ! Perte d'un niveau lorsqu'on place le heaume sur la tête.



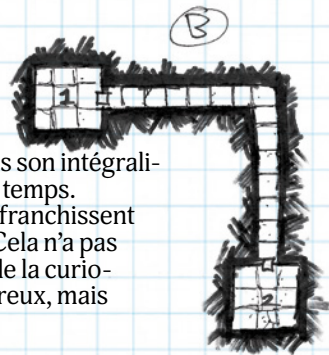
Animez ces couloirs!

Les donjons sont de toute beauté, mais ils sont trop souvent composés de couloirs vides et sans fin où rien ne se produit, si ce n'est l'apparition occasionnelle de monstres errants. Certes un labyrinthe, c'est magnifique, ses possibilités sont nombreuses, mais quelque chose de joli n'est pas nécessairement jouable.

Prenez la carte A ci-contre. Elle est bien, non ? Rien que vous n'avez déjà vu. Mais à moins que quelque chose se produise dans ces passages, vous allez perdre un temps considérable à déambuler de la salle 1 à la salle 2 (surtout si quelqu'un dessine un plan.) Ça peut sembler sympa, amusant à dessiner et à jouer, mais ce n'est pas le cas. À la place, vous pouvez vous contenter de dessiner ça :



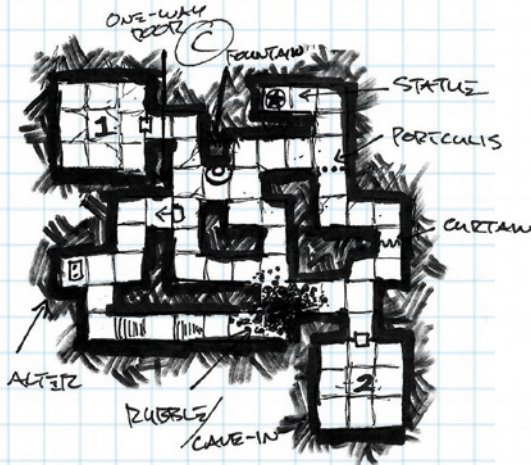
La Carte B peut paraître terne, mais cela simplifiera votre session de jeu. Et vous aurez économisé 20 minutes de déambulation. Mais ce n'est pas très fun. Vous voulez que ce donjon soit un labyrinthe. Vous voulez lui conférer un côté exploration. Vous souhaitez que vos joueurs jettent un œil prudent à chaque intersection. Vous voulez qu'ils s'intéressent à l'endroit dans son intégralité... et pas juste à ses salles. Les couloirs font trop souvent perdre du temps. Ils ne devraient pas. À chaque fois, ou presque, que les personnages franchissent un coin de couloir, quelque chose d'intéressant devrait se produire. Cela n'a pas à être nécessairement un combat, mais juste quelque chose qui éveille la curiosité. Les donjons ne doivent pas être simplement des endroits dangereux, mais des lieux d'émerveillement.



Regardez maintenant la Carte C ci-dessous. J'y ai ajouté une fontaine, une porte à sens unique, un autel, une statue, une herse, un rideau, des escaliers et une grosse pile de débris – tout ça hors des pièces. Tout ne sera pas dangereux, certains éléments n'auront peut-être aucune signification, mais les joueurs n'en savent absolument rien. Chaque tournant dans un couloir devient donc intéressant.

Une partie de ces objets doit avoir un sens. Il peut y avoir un truc, quelque chose de caché, un trésor, un piège, une pénalité ou un avantage. Sur cette Carte C, les joueurs auront au moins deux rencontres sur le chemin les menant d'une salle à l'autre. Ces rencontres peuvent avoir un sens, ou pas, mais elles devraient, dans tous les cas, coller au thème du donjon.

Il n'en faut pas plus pour animer l'endroit. Cette petite section de donjon avec ses deux salles regorge maintenant d'éléments intéressants.





Kithnor Bay

EMWIDIA

Bay of Thieves

AMERICAN COASTMOUNTS

Lake Isenrock

Sea of Storms

DRAGONCLAW COAST

200 miles

Ces ensembles d'armures de plate appartenaient autrefois à des guerriers super-héroïques morts lors d'une nuit sans lune. Quelquefois, et personne ne sait comment ni pourquoi, le harnachement d'un de ces héros se réveille. Il sort de la crypte ou du musée dans lequel il se trouvait (se débarrassant par la même du mannequin ou du corps pourri qui était à l'intérieur) avant de partir à l'aventure, réfléchissant au sens de la vie.

Harnachement vivant

Combat

Le Harnachement vivant ne peut porter aucune autre protection. Il possède une CA naturelle de 3 [16]. Il peut utiliser n'importe quelle arme.

Améliorations

Un Harnachement vivant s'améliore de lui-même une fois tous les trois niveaux (voir table). Choisissez parmi les options ci-dessous ou discutez d'autres possibilités avec votre arbitre. Chaque amélioration ne peut être choisie qu'une seule fois et nécessite une semaine de travail (et pour un coût prohibitif).

- **Plates magistrales** : +1 CA (1d3 x 1000 po payées à un maître armurier)
- **Gravures** : +1 Charisme (1d6 x 1000 po payées à un maître orfèvre ou argentier)
- **Charnières de luxe** : +1 dextérité (2d6 x 1000 po payées à un ingénieur nain)

Prérequis:

Minimum SAG 9

Prérequis principal: SAG

Dés de vie: d8

Niveau maximum: 14

Armure: c'est compliqué

Armes: toutes

Langues: commun, langue de l'alignement.

– **Vérins gnomes**: +1 Force (2d6 x 1000 po payés à un artificier gnome)

– **Pointes**: les dégâts à mains nues passent à 1d8 (1d3 x 1000 po payées à un forgeron)

Particularités & équipement

- **Respiration**: n'est pas affecté par le manque d'oxygène ou la détérioration de l'air ambiant.
- **Démontage**: un Harnachement vivant peut détacher des parties de lui-même, ce qui peut s'avérer utile pour passer au-dessus d'un mur, aller chercher les clefs de sa propre cellule, voyager dans une caisse, etc. Chaque partie du Harnachement agit indépendamment. Les dégâts reçus lorsque le Harnachement est démonté sont doublés. De plus, si deux pièces ou plus se trouvent à plus de 5 m l'une de l'autre, le personnage subit 1d6 dégâts par round.
- **Électricité**: les dégâts électriques sont doublés.
- **Nourriture**: pas besoin de boire ou de manger (même si c'est toujours amusant de le voir essayer).
- **Soin**: ne peut pas recevoir de soins classiques ou magiques. Le Harnachement doit se réparer lui-même. Chaque jour passé à travailler avec les bons outils (le Harnachement vivant possède son propre ensemble)



Illustration originale de Russ Nicholson

Knock!

#1 - Janvier 2021 - themerrymushmen.com