

AD&D 1

Passer d'un Un

Adapter les personnages

La fin d'un monde

Croyez-moi chers amis, il est impossible de passer sans effort vos personnages d'une édition à l'autre. Pour pratiquer cette délicate chirurgie (ajouter ou retirer des éléments de règles), deux méthodes s'offrent à vous. La première est simple : AD&D est un jeu, on change simplement les règles et les personnages sont transformés brutalement. Mais alors pourquoi jouer à un « jeu de rôle » si c'est pour ne pas incarner pleinement son personnage. Vous trouverez, en italiques, mon avis sur la viabilité de ce passage selon les classes, et les calculs à faire.

La seconde méthode me semble préférable mais vous demandera plus de travail. Elle privilégie le « rôle » aux « règles ». Il vous faudra imaginer la fin de tout l'Univers connu, la naissance d'un nouvel Univers, et faire jouer cette aventure aux personnages qui passeront de l'un à l'autre. Comme la place manque pour vous présenter une campagne de 40 pages, voici une proposition de synopsis, libre à vous de l'adapter. Ou même d'inventer votre propre fin de l'Univers.

Sonnez trompettes !

L'univers est soutenu par la Relique des reliques, objet tellement fondamental qu'il a été décomposé en quatre éléments : Loi, Chaos, Bien, Mal ; chacun caché au fin fond des plans d'existence. Chaque élément peut exaucer le plus puissant des vœux, en échange de quoi, il modifie la classe et l'alignement du personnage qui la touche. Il va de soi que s'approcher de la relique avec le mauvais alignement (et avec un niveau insuffisant) provoque des souffrances proches de la mort, plus divers désagréments laissés à l'appréciation du MJ.

Il se trouve qu'Hermétis Phoenix, un individu colossalement puissant (il est au moins du 30e niveau) a su se décomposer en quatre humains : un guerrier loyal, un clerc bon, un magicien mauvais et un voleur chaotique. Chacun avait le même désir de puissance et s'est mis en quête de la Relique. Malheureusement pour notre univers, il trouva les quatre éléments. Depuis, chacun des ses quatre corps ramène la relique vers le centre de l'Univers pour la reformer en un seul objet. Les désirs qu'il a exprimé font que les Dieux eux-mêmes ne peuvent intervenir, que chaque partie de lui-même est accompagné d'un millier de gardiens (anges, diables ou autres suivant le cas), sans compter nombre d'autres protections.

Pendant ce temps, nos aventuriers ne savent pas que l'Univers (la Terre mais aussi tous les plans d'existence connus), qui n'est plus soutenu par ses quatre fondements, va s'effondrer inexorablement. Suivant leur niveau, créez-leur une ou



S'il est toujours possible de continuer à jouer à AD&D première édition, il est certain que les nouveaux joueurs viendront, au fur et à mesure de la disparition des antiques grimoires, à la seconde édition. Plus que dans tout autre jeu de rôle, la notion d'un personnage que l'on conserve et qui grandit en puissance est présente dans AD&D. La grande question est donc : peut-on garder son personnage (qui a parfois jusqu'à dix ans de vie de jeu) avec le minimum de changements et jouer avec les nouvelles règles ?



AD&D 2

ivers à l'autre

deux aventures au travers lesquelles il découvriront progressivement cette réalité. Ou, s'ils sont suffisamment puissants, faites-les intervenir contre Phoenix, tout en sachant que la transformation est irréversible (ce serait comme essayer de combler un trou noir avec du coton). Voici la chronologie des événements qui vont secouer l'Univers, à compter du jour où les reliques ont été déplacées. Les aventures que vous offrirez à vos joueurs pourront ralentir ces effets, et même en annuler quelques uns, mais ce n'est qu'une rémission. Au bout de six mois, quoique l'on fasse, l'Univers s'effondre, disparaît, et un nouvel Univers se recrée.

1^{er} mois. Les divers grands temples du monde connu s'affolent, plus aucun grand prêtre ne peut entrer en communication avec son dieu. La dernière image qui leur est parvenue est celle d'une balance cruciforme à quatre plateaux. Plus aucun sort de clerc du 7e niveau ne peut être mémorisé à nouveau.

2^e mois. Toutes les personnes avec des pouvoirs psis ont des maux de têtes exceptionnels. Puis elles commencent à perdre 1 point de vie par heure, et 1 point de vie par point psi dépensé. Le seul moyen de guérir est de trouver Abalgast, un magicien qui a trouvé une méthode pour éliminer les capacités psioniques des individus.

3^e mois. Les personnages avec des psis perdent 2 points de vie par round. Toutes les armes magiques qui sont +6 et au-delà explosent en faisant 18d6 de dégâts autour d'elles. Les armes +5 avec des pouvoirs supplémentaires se mettent à chauffer (140° C) et la magie s'en échappe à vive allure. Toutes les reliques connues se voient entourées d'un champ magique qui retire un niveau par round (sans jet de protection). Le sort Commune est sans résultat.

4^e mois. Les rangers, les paladins, les druides et les illusionnistes qui ne font pas un jet de protection contre la mort tombent dans le coma. Les autres, après un malaise, découvrent que tous leurs pouvoirs magiques ont disparu, à part les sorts qu'ils avaient mémorisés. Les voleurs qui essayent de lire des parchemins se mettent à vomir.

5^e mois. Une nuit, tous les objets magiques exceptionnels (c'est-à-dire non décrits dans le DMG et avec des pouvoirs inépuisables) se mettent à luire d'une lueur verte. Au matin, ils sont transformés en objets à 50 charges.

6^e mois. Des déchirures apparaissent çà et là dans le monde. Elles donnent sur le plan Neutre absolu. C'est là que les éléments de la Relique vont se rencontrer.

Au bout du compte, tous les personnages transférés en 2^e édition seront sensés se trouver dans ce plan (ceux qui jouent actuellement, mais aussi tous les autres personnages désirés par les joueurs), les autres seront irrémédiablement perdus (ou bien plus optimiste : continueront d'exister dans l'Univers de la 1^{re} édition, qui n'a pas été détruit mais poursuit sa course ailleurs). Au centre de l'Univers, au moment final, apparaîtra une table accueillant 144 000 places. Tous ceux qui s'y assieront pourront passer dans le nouvel Univers avec le souvenir de l'ancien, plus la possibilité de

conserver (ou de retrouver) un objet magique ou une capacité exceptionnelle (à la discrétion du MJ). Puis tout deviendra noir et les aventuriers se réveilleront dans l'herbe. Seul changement visible, la lune est légèrement bleutée au lieu d'avoir sa teinte naturelle vert pâle. Les personnages constateront les changements suivants.

A) Pour tous les personnages

- De tous les pouvoirs exceptionnels gagnés dans le premier univers (ex : détecter l'invisible à volonté), seul un est conservé, au choix. La valeur maximum pour les caractéristiques est 20.
- Les pouvoirs psis n'existent plus.
- Les créatures qui accompagnaient les personnages (imps, destrier de paladin ou autres) ont disparu comme s'ils n'avaient jamais existé, et sans entraîner les conséquences que devrait avoir cette perte.
- Toutes les capacités (à part celles décrites plus loin) c'est-à-dire, points de vie, jets de protection, talents de voleur, mémorisation, descendent au niveau 7 (drainage de niveaux). Les personnages de niveau inférieur au 7 perdent le nombre de points d'expérience pour être au début de leur niveau (en effet, au-delà du niveau 7, les personnages sont trop caractéristiques pour pouvoir vraiment passer d'un Univers à l'autre et de conserver l'équilibre du jeu. Voyez le bon côté des choses : ils auront de nouvelles aventures à vivre et ils retrouveront une seconde jeunesse).
- Attribuez des talents aux personnages suivant leur ancien background, et dans la limite des nouvelles règles (notamment, obligez les elfes et les nains qui se sont servis des langues qu'ils connaissaient à dépenser leurs talents dans ces langues).
- Les races sont modifiées. Toutes les variations (elfes noirs, gnomes des profondeurs, etc.) reviennent au type générique. Les demi-orques peuvent choisir de devenir humains ou nains (si cela est compatible avec leur profession). Si les demi-orques étaient multi-classés, ils ne peuvent plus évoluer que dans une des deux classes (au choix du joueur).
- Si vous voulez transférer vos personnages en ne modifiant que les règles, n'oubliez pas de retirer les bonus de points de vie dus à la Constitution au-delà du niveau 10.

B) Pour les guerriers

Laissez-leur la possibilité de se spécialiser. Sinon, aucun changement à faire.
Attention : s'ils ont émis le souhait de demeurer inchangé lors du passage d'Univers, conservez leur niveau d'origine et toutes leurs capacités attenantes. Par contre, ils auront perdu tout capacité exceptionnelle magique.

- Vous pouvez passer les guerriers d'une édition à l'autre sans aucun problème, quelque soit leur niveau.

C) Pour les voleurs

Expliquez-leur que l'air, la gravité sont différents dans ce nouvel Univers, ce qui explique leur baisse de niveau et de capacités. Calculez ces dernières suivant l'ancienne édition, puis faites-leur retirer le pourcentage dépendant du tableau suivant, dans les capacités qu'ils désirent. On ne peut dépasser 95% (ou 99%, il y a une confusion à ce sujet dans le Player's) dans une capacité, et il est conseillé de diminuer le Pick Pocket en priorité.

Niveau	% à enlever
1	15
2	11
3	12
4	28
5	38
6	43
7	54
8	59
9	71
10	82
11	97
12	107
13	115
14	113
15	119
16	115
17	96

Attention : s'ils ont émis le souhait de demeurer inchangés lors du passage d'Univers, laissez-leur leur niveau d'origine, mais faites-leur de retirer le pourcentage suivant à répartir sur le total de leurs capacités de voleur. Par contre, ils auront perdu toute capacité exceptionnelle magique.

- Pour passer les voleurs d'une édition à l'autre, retirez juste les valeurs de pourcentage telles qu'indiquées ci-dessus.

D) Pour les clercs

Adaptez les pouvoirs de chaque dieu comme il est suggéré dans la 2^e édition (voir aussi notre exemple plus loin). Le prêtre doit donc entièrement se réadapter à la nouvelle éthique et à ses nouveaux pouvoirs. Il garde ses points de vie et capacités de combat, mais il repart avec des capacités de lanceur de sorts du premier niveau. Tous les 15 jours, il fait un jet sous la Sagesse - 4. S'il réussit, il monte en capacité de lancer de sorts d'un niveau. Et ainsi de suite jusqu'à qu'il atteigne son maximum (attention, ici aussi limitation au niveau 7).

Procédez de même pour les rangers, paladins ou druides.

- Si vous voulez juste passer d'une édition à l'autre, le personnage devient clerc 2^e édition et non pas prêtre. Il ne perd pas de niveau l'intérêt en terme de « jeu de rôle » sera réduit, en comparaison des autres prêtres. Faites de même pour les druides. Les paladins et rangers de haut niveau ne sont pas transférables d'une édition à l'autre par cette méthode.

E) Pour les magiciens

Signalez aux personnages qu'il sentent que l'Univers est à la fois un peu plus magique (ils vont mémoriser les sorts plus rapidement, les dragons sont plus puissants) et plus limité (certains sorts semblent altérés).

Trois solutions :

1) Tous les livres de sorts ont brûlé lors du passage d'univers. Il faut donc récupérer de nouveaux livres. Solution simple et efficace, si le MJ évite le lynchage.

2) Tous les livres de sorts ont été « altérés ». Les magiciens ont du mal à lire leurs anciens sorts, ils ont été changés, et même quelques uns ont disparu (en termes de jeu : ils ont été remplacés par les sorts 2^e édition). Comme pour les prêtres (voir plus haut), les capacités de lanceurs de sort sont passées au 1^{er} niveau. Tous les 15 jours, ils regagnent un niveau de capacité s'ils réussissent un jet sous Intelligence - 4.

3) Tous les sorts du nouvel Univers existent selon le bon vouloir du MJ. Ils sont écrits d'une manière spéciale et on les distingue sous le nom de magie de « Zeb ». La seule possibilité d'apprendre les anciens sorts (1^{ère} édition) est de les trouver dans des livres de magiciens venant de l'ancien Univers. Leur écriture magique est un peu différente et on les distingue sous le nom de magie de « Gary ». Les magiciens purement 2^e édition ont

un malus de 10% pour apprendre la magie de Gary. C'est au MJ, lorsqu'il mettra des sorts dans ses aventures, qu'il conviendra de préciser s'il s'agit de magie de Gary ou de Zeb. Il peut aussi, comme dans la solution (2), avoir fait disparaître ou modifier certains sorts (le Write ne sert plus à rien mais on peut le conserver comme une « anti-qualité », je vous suggère de faire disparaître le Vocalyse — Unearthed Arcana et de modifier le Find familiar comme dans la 2^e édition).

- A mon avis, il est impossible de passer des magiciens d'une édition à l'autre sans profondes altérations. Ce ne sera de toute façon plus le même personnage.

F) Pour les illusionnistes

Ils ont réalisé que non seulement l'Univers n'était qu'une gigantesque illusion mais qu'eux aussi étaient des illusions. Ils ont eu du mal à surmonter le choc et ont perdu tous leurs pouvoirs magiques. Ils repartent au premier niveau à deux exceptions près : ils gardent leurs capacités de combat et leurs points de vie, jusqu'à ce qu'ils retrouvent leur niveau originel, un peu comme des personnages bi-classés (attention, gardez quand même la règle de niveau 7 au maximum).

- Il est rigoureusement impossible de passer un illusionniste d'une édition à l'autre.

Adapter les aventures

Pour faire jouer des aventures 1^{ère} édition avec la 2^e, l'adaptation est relativement facile, il y a trois points seulement à modifier :

— **Les sorts.** Les lanceurs de sorts lancent-ils des sorts 1^{ère} ou 2^e édition ? Auquel cas, vérifiez leur puissance (pour des aventuriers 1^{er} niveau, le Burning Hand est bénin en Gary et meurtrier en Zeb).

— **L'argent.** La nécessité d'avoir des pièces d'or n'est plus la même en 2^e édition, et on peut donc facilement éviter l'inflation des trésors. Je vous suggère donc de diviser la valeur des trésors par dix.

— **L'expérience.** Le système d'expérience proposé dans la 2^e édition ne fonctionne pas du tout. En fait, la progression différente par classe de personnage prenait en compte la division plus ou moins équitable des trésors et donc de l'expérience. Si on utilise tel quel le nouveau système, un voleur sera au 6^e niveau quand un guerrier et un magicien seront au 3^e et un clerc au 2^e. Et cela devient pire à haut niveau où le guerrier ne progresse presque plus. Il faut donc faire un budget global de P.E. (points d'expérience) pour les diverses parties de l'aventure. Le calcul est simple : faites la somme des P.E. des monstres par partie de l'aventure, ainsi que la somme des trésors à trouver (avant la division par dix), n'ajoutez rien pour les objets magiques. Ce total est le maximum de P.E. que vous répartirez entre les divers aventuriers selon leurs mérites. Je sais : on revient en arrière, mais le nouveau système ne marche pas et celui-ci laisse le MJ décider de l'attribution plus que l'ancien.

illustration: Didier Guiserix
texte: Pierre Rosenthal

AD&D 2 « à la Casus »

En préambule de la 2^e édition, il est précisé que chacun pourra adapter les règles d'AD&D, ce qui fait à mon avis la force de cette édition. Profitez au maximum des nouvelles possibilités, sinon, autant continuer à jouer à AD&D 1^{ère} édition ! Voici deux suggestions, pour aller plus loin avec les prêtres et les magiciens spécialistes.

Les prêtres

Si vous êtes un fan de Conan, et de l'heroic fantasy en général, vous avez dû remarquer que nombre de méchants prêtres avaient des pouvoirs qui ressemblaient plus à ceux des magiciens qu'à ceux des clercs. Je vous suggère donc d'utiliser les domaines de sorts de magiciens comme autant de nouvelles sphères pour les prêtres. On se rapproche ainsi beaucoup plus des notions de magie telles qu'on peut les trouver dans RuneQuest. Evidemment, il faut compenser cela en fermant l'accès à d'autres sphères.

Voici comme exemple celui d'Hécate, déesse noire de la magie, décrite dans le Legend & Lore.

Sphères majeures : Illusion/Phantasm (M), Necromancy (M), All (P), Charm (P), Divination (P).

Sphères mineures : Alteration (M), Conjunction/Summoning (M), Enchantment/Charm (M), Greater Divination (M), Healing (P), Necromantic (P), Protection (P).

Toutes les autres sphères sont interdites. La mémorisation et le lancer des sorts de magicien se font comme pour les prêtres aux exceptions suivantes : on ne peut les mémoriser que de nuit, et quand on les lance de jour, il y a 50% de chances d'échec. Vous pouvez autoriser la dague et transformer le pouvoir de repousser les mort-vivants en celui d'apprivoiser les chiens.

De même, si vous voulez introduire de très méchants PNJ nécromants, vous pouvez par exemple permettre les accès mineurs dans certaines sphères après un sacrifice mineur (animaux) et les accès majeurs après des sacrifices majeurs.

Maintenant à vous de jouer, de transformer vos anciens dieux, et même de créer de nouvelles sphères. Signalons que le Legend & Lore doit être réédité en version 2^e édition vers le mois de mai 1990.

Les magiciens spécialistes

La spécialisation 2^e édition n'apporte pas grand-chose aux personnages. Elle donne plus d'inconvénients que d'avantages, tout en ne différenciant pas assez les spécialistes du point de vue du « jeu de rôle ». Voici une nouvelle méthode de spécialisation, très différente. Si vous voulez l'intégrer dans votre campagne, vous pouvez appeler les spécialistes 2^e édition des spécialistes de « Zeb » et ceux-ci des spécialistes de « Laelith », formés suivant les principes du Pic des Mages.

— Un spécialiste considère les sorts de sa spécialité comme étant de 1 niveau inférieur à celui en vigueur. Ainsi un Enchanteur considère le sort *Oubli* (Forget) comme étant de premier niveau.

Les sorts de l'école en vraie opposition (à l'opposé exact du diagramme, n'utilisez pas les règles d'opposition de la 2^e édition) sont considérés comme étant de 2 niveaux supérieurs (le *Magic Missile* — sort d'Evocation — est du 3^e niveau pour ce même Enchanteur). Les sorts en quasi-opposition (qui sont du domaine adjacent à celui en opposition) sont considérés comme étant de 1 niveau supérieur. Les sorts qui combinent plusieurs domaines additionnent leurs bonus et malus (ainsi le sort *Fool's Gold* — Alteration et Illusion — est considéré comme étant de 3 (2+1) niveaux supérieurs pour les Nécromanciens ou les Abjurateurs).

— La puissance des sorts indiquée dans la description est celle que l'on obtient dès que l'on apprend le sort, quelque soit le niveau du magicien. La progression se fait ensuite de manière régulière. Prenons l'exemple de la Boule de feu (Evocation). Un magicien normal l'obtient au 5^e niveau, où elle fait 5d6 de dégâts. Puis sa puissance augmente de 1d6 par niveau. Pour un Evocateur, la Boule de feu est accessible lorsqu'il est au 3^e niveau, mais sa puissance sera toujours de 5d6 + 1d6/niveau supplémentaire. Par contre

pour un Enchanteur, le sort sera considéré comme étant du 5^e niveau, ce spécialiste pourra donc l'apprendre au 9^e niveau, et elle sera seulement d'une puissance de 5d6 à ce moment.

Les sorts de 1er niveau appartenant à la spécialité sont considérés comme lancés par un magicien de 1 niveau supérieur.

— Il y a deux conséquences à ceci : certains sorts de 8^e ou 9^e niveau deviennent inaccessibles aux spécialistes. Enfin, vous pouvez créer des sorts de « pseudo 10^e niveau », puissants, et qui ne peuvent être donc lancés que par des spécialistes du 18^e niveau. Cela vous permettra enfin d'expliquer à vos joueurs que : « Oui c'est magique et ce n'est pas dans les règles, mais c'est un sort de 10^e niveau spécialisé ».

— Règles complémentaires à la spécialisation :

- Les spécialistes ont un bonus de 1 aux jets de protection contre les sorts de leur spécialité. Ils ont des malus de -2 et -1 contre les sorts en opposition ou quasi-opposition.

- Les objets magiques reproduisant des sorts en opposition ont 20% de chances de ne pas fonctionner à chaque utilisation. Ceux en quasi-opposition ont 10% de chances d'échec.

- Quelque soit la spécialisation, le sort *Souhait Majeur* (Wish) est toujours considéré comme étant du 9^e niveau (c'est le seul sort qui fait exception aux règles ci-dessus).

- Enfin, si vous utilisez les règles de spécialisation, il vaudrait mieux changer les niveaux de quelques sorts (principalement ceux d'illusion) afin de préserver un équilibre entre prêtres et magiciens, ou retrouver l'ancienne classe d'illusionniste, ce qui est impossible si on garde la 2^e édition telle quelle. Pour les termes français, reportez-vous au lexique dans CB n°36. Le format est : *Nom du sort (ancien niveau > nouveau niveau)*.

Audible Glamer (1 > 2), Change Self (1 > 2), Detect Undead (1 > 2), Phantasmal Force (1 > 2), Hypnotism (1 > 2), Alter Self (2 > 3), Blindness (2 > 3), Improved Phantasmal Force (2 > 3), Minor Creation (4 > 5), Phantasmal Killer (4 > 5), Shadow Monster (4 > 5), Spectral Force (3 > 4), Chaos (5 > 6), Demi-Shadow Monster (5 > 6), Major Creation (5 > 6), Shadow Magic (5 > 6), Demi-Shadow Magic (6 > 7), Permanent Illusion (6 > 7), Programmed Illusion (6 > 7), Shades (6 > 7), Prismatic Spray (7 > 8), Simulacrum (7 > 8), Limited Wish (devient en plus un sort d'Illusion/Phantasm),

- Pour terminer, voici une table pour l'apprentissage des sorts de magiciens du niveau 1 au niveau 4. Elle permet à ceux-ci d'être autre chose qu'un boulet pour le groupe à faible niveau. Attention : si vous utilisez cette table, appliquez-la aussi aux magiciens PNJ.

Niveau du Magicien	Niveaux de sort	
	1	2
1	3	—
2	4	—
3	4	1
4	4	2

Pierre Rosenthal

