

**AVEN  
TURES  
EN  
UNE  
PAGE**

**SAISON  
I**

## L'INTRODUCTION



15 AVENTURES  
EN UNE CARTE



ENCYCLOPÉDIE  
EN UNE PAGE

## LES AVENTURES

- |   | Genre                            | Complexité |  | Genre | Complexité |
|---|----------------------------------|------------|--|-------|------------|
| <b>1 - PANADES DANS LES RUINES</b><br>De l'exploration toute simple en intérieur, avec des golems et des champignons.           | Exploration                      |            |  |       |            |
| <b>2 - L'ARTEFACT</b><br>Une aventure linéaire et culinaire, qui nécessitera plus d'improvisation et de roleplay.               | Social et probables bagarres     |            |  |       |            |
| <b>3 - LES THERMES DE L'ARCHIMAGE</b><br>Un environnement magique et humide, des concurrents en armure, un super peignoir.      | Exploration                      |            |  |       |            |
| <b>4 - LE CASSE</b><br>Des pièges, de la tchatche, de la fourberie.   | Cambriolage                      |            |  |       |            |
| <b>5 - PERDUS DANS LE MARAIS</b><br>Des gobelins inquiets, un vil sorcier et moult grenouilles.                                 | Exploration et bagarre!          |            |  |       |            |
| <b>6 - ZOMBIES DANS LA JUNGLE</b><br>Une horde de morts-vivants, une ville à sauver et des panthères.                           | Exploration en temps limité      |            |  |       |            |
| <b>7 - LA TRAQUE</b><br>Une traque sans merci oppose les aventuriers à une créature plus que redoutable.                        | Chasse et exploration            |            |  |       |            |
| <b>8 - LE PREMIER DONJON DU BARON</b><br>Un donjon linéaire, des figurantes à protéger, ça va forcément bien se passer.         | Escorte et course-poursuite      |            |  |       |            |
| <b>9 - L'ÎLE DU MAGE MOREAU</b><br>Des chimères, un mage antipathique, un bichon.   | Évasion                          |            |  |       |            |
| <b>10 - LE NID</b><br>Un sauvetage souterrain au cœur d'un nid grouillant.  | Exploration et sauvetage         |            |  |       |            |
| <b>11 - MYSTÈRES &amp; TENTACULES</b><br>Un mini bac-à-sable riche en personnages et en ventouses.                              | Enquête et peut-être cataclysme  |            |  |       |            |
| <b>12 - LE TEMPLE ELFIQUE</b><br>De l'exploration, des expériences et une rencontre particulièrement gluante.                   | Rencontre du 3 <sup>e</sup> type |            |  |       |            |
| <b>13 - LE VOL INAUGURAL DU KAISERLICHE</b><br>Un navire volant, un voleur particulièrement ambitieux et expert en déguisement. | Enquête à trois mille pieds      |            |  |       |            |
| <b>14 - TOUR DE MAGE À VENDRE</b><br>L'exploration risquée d'un lieu tout en hauteur hautement magique.                         | Exploration                      |            |  |       |            |
| <b>15 - LE MATCH</b><br>Du sport, de la sueur, de la triche, de grosses sommes d'argent... c'est l'heure de la soule !          | Sport et triche                  |            |  |       |            |



# 15 AVENTURES EN UNE CARTE

## Figurantes à rencontrer sur le chemin de l'aventure (1D6 + 1D6)

- 1-3 1 Dibza l'Adulée et son équipe de soule.**  
Ils vont s'entraîner pile sur le lieu de l'aventure.
- 2 Egu, le moine-guerrier serviable.**  
Il a fait vœu de ne jamais blesser ou tuer.
- 3 Gally, chercheuse impériale volubile.**  
Elle veut étudier les mœurs du Duché.
- 4 Gark, épicière kobold intrépide.**  
Elle recherche un ingrédient rare.
- 5 Imai, jeune nain barbu fan des aventuriers.**  
Il est déguisé comme l'un d'entre eux.
- 6 Une chèvre étrangement intelligente.**  
Elle suit les aventuriers de loin.
- 4-6 1 Korkane la Seconde, guerrière gobeline complexée.** Elle recherche la gloire.
- 2 Marius, second plus grand voleur du Duché.**  
Il prétend vouloir aider l'équipe.
- 3 Mathias, plus grand (en taille) stagiaire recalé par l'Archimage.** Il veut apprendre la magie.
- 4 Paula, inventeuse de Gol, le porteur de torche automatique.** Elle veut tester sa fiabilité sur le terrain.
- 5 Syrinia, barde coquette et bruyante.**  
Elle cherche un sujet de chanson.
- 6 L'Archimage.** Il donne une information mystérieuse sur la prochaine aventure et disparaît dans un nuage de fumée.

- 1 Panades dans les ruines**
- 2 L'Artefact**
- 3 Les Thermes de l'Archimage**
- 4 Le Casse**

- 5 Perdus dans le marais**
- 6 Zombies dans la jungle**
- 7 La Traque**
- 8 Le Premier Donjon du Baron**

- 9 L'Île du Mage Moreau**
- 10 Le Nid**
- 11 Mystères & Tentacules**
- 12 Le Temple elfique**

- 13 Le Vol inaugural du Kaiserliche**
- 14 Tour de mage à vendre**
- 15 Le Match**

# ENCYCLOPÉDIE EN UNE PAGE

Ces aventures en une page ont été testées essentiellement avec *Into the Odd*, *Tunnel Goons*, et bien sûr notre jeu *Sodalitas*. Elles ont été écrites de manière à être jouables presque sur le pouce. Nous les avons voulues simples à prendre en main même pour des arbitres débutants, tout en restant amusantes pour les plus expérimentés. L'Archimage, l'Empire, les temples elfes ou les figurantes sont là pour être substitués par n'importe quel équivalent dans votre univers préféré. Cependant, au fil des aventures, nous avons bien malgré nous développé un petit bout d'univers qui pourrait être utile à certains arbitres. Le voici.



## L'Empire

Un vaste empire conquérant et avancé technologiquement qui a été en guerre avec le Duché pendant des décennies. Le nouvel empereur a plus ou moins enterré la hache de guerre et tente de moderniser et ouvrir son empire – la guerre ouverte n'est pas le seul moyen de conquérir un territoire.

## Les gobelins

Des petites créatures verdâtres aux longues oreilles, apparues durant les Guerres magiques (on murmure qu'ils seraient les descendants des elfes transformés par de puissants rituels). Bien que petits, les gobelins sont courageux et ingénieux. Ils ne vivent pas bien longtemps mais très intensément.



## Le Duché

La région contrastée et à peu près médiévale où se déroulent nos aventures. Le Duché est ce qu'il reste d'un immense empire dévasté par les Guerres magiques. Une grosse capitale, de petites villes et villages, de nombreuses ruines à explorer. En l'absence de l'Archimage, ce territoire est dirigé par un duc quinquagénaire assez sympathique mais très anxieux. De nombreuses guildes tentent de profiter de sa bonté.



## Les kobolds

Ces frères humanoïdes reptiliens aux couleurs variées prétendent être des cousins plus malins des grands dragons. Certains arrivent d'ailleurs à souffler du feu, du poison ou des éclairs, comme les plus terrifiants des reptiles. Leur sang froid les oblige à consommer une énorme quantité de nourriture.



## L'Archimage

Vainqueur des Guerres magiques, inventeur de cent sorts, détenteur des secrets elfiques, dompteur de dragons et grand amateur de bains. Pendant un bon siècle, il a assuré l'indépendance du Duché et résisté à l'Empire. Des rumeurs contradictoires circulent sur sa disparition : le vieil Empereur l'aurait fait assassiner, il serait parti explorer les terres dévastées, son fantôme aurait été aperçu dans la capitale... Tout ça n'est pas très clair.



## Les elfes

Des créatures subtiles, brillantes, belles et affreusement élitistes qui ont laissé de nombreux trésors, temples et artefacts étranges dans le Duché. Les elfes ont disparu durant les Guerres magiques, mais de nombreux habitants du Duché prétendent avoir un ancêtre elfe.

# PANADES DANS LES RUINES

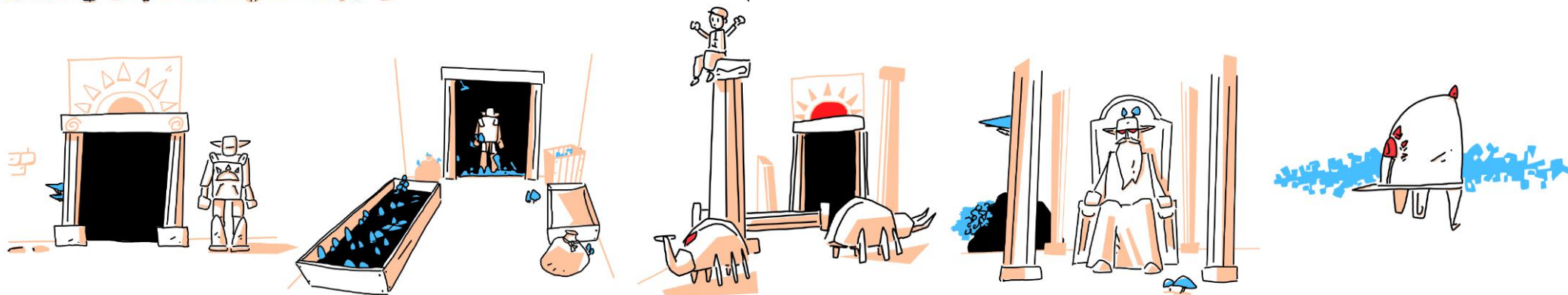
Aventure en une page n°1

Textes & dessins : Jan Van Houten  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot  
Publiée en 2020 par Jdrlab



## Introduction

**Micheline**, la cheffe de la taverne préférée des aventuriers, a un secret. Elle fait pousser ses champignons dans un ancien temple elfique situé au fond d'un ravin. L'humidité est parfaite et la douce lumière orangée qui se dégage des murs semble favoriser la croissance d'espèces rares. Hier matin, elle est partie récolter le fruit de son travail. Ne la voyant pas rentrer, ses employés inquiets font appel aux aventuriers.



### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

#### L'entrée du temple

- À droite de l'entrée se trouve **une statue en marbre**.
- C'est un golem, lent mais bien trop solide pour être combattu à la loyale. Il attaquera et poursuivra les aventuriers non elfes.
- À gauche de l'entrée, de **profondes traces de pas** se dirigent vers l'intérieur du temple.
- Quelques champignons bleus semblent s'échapper du temple.



#### Que fait ce champignon ? (2D6)

- 2** C'est un morceau de statue qui attaque l'aventurier. **3** Il crie et essaye de s'enfuir. **4** Il rend aphone. **5** Il fait pousser des petits champignons collants autour de lui. **6** Il laisse

#### La champignonnière

- Forte odeur de terre et de fumier.
- Dans des bacs poussent des milliers de champignons bleus.
- Des sacs remplis de champignons ont été laissés dans un coin de la pièce.
- **Un golem est coincé dans la porte** par des champignons particulièrement collants et envahissants. Il bloque le chemin vers la pièce suivante.
- Si les aventuriers font du bruit, ils entendent des appels à l'aide venant de la pièce suivante.

échapper un nuage de spores urticants.

- 7** Il est amer, terreux, dégoûtant, quelle idée de manger un champignon cru. **8** Il est légèrement acidulé et mentholé. **9** Il est délicieux, le manger fait flotter à quelques

#### La pièce aux colonnes

- Des colonnes offrent des abris ou des obstacles.
- **Petit Paul** (un jeune voleur affamé et moqueur) s'est réfugié en haut d'une colonne.
- Il ne sait pas où est Micheline, les statues se sont animées alors qu'il volait un sac de champignons.
- Paul a mangé trois champignons (voir dans l'encart pour les effets).
- Des statues de scarabées tentent d'attaquer les aventuriers. La pierre précieuse sur leur dos est leur source d'énergie. Elle explose si elle reçoit un coup violent.

- centimètres du sol. **10** Il ralentit le temps autour de lui. **11** Il permet temporairement de grimper aux murs comme une araignée. **12** Il permet temporairement de changer de couleur de peau comme un caméléon.

#### La grande statue

- Les champignons couvrent les murs et le sol de cette pièce **étrangement chaude**.
- Deux colonnes gigantesques encadrent la titanesque statue d'une divinité elfique assise sur son trône. Ses yeux brillent d'une lumière menaçante.
- Ces yeux peuvent envoyer **un rayon de lumière mortel** sur les intrus.
- Les champignons ont fragilisé les murs, révélant une pièce secrète derrière la statue.



#### Le trésor

- Une odeur de moisissure très forte, des parchemins et tissus moisis.
- Quelques objets elfiques en or dont l'usage est inconnu.
- **Micheline** porte sur la tête **un énorme casque en or**. Elle est en plein délire et se prend pour une déesse elfe (elle se moquera des oreilles bien trop rondes et courtes des aventuriers).
- Une fois le casque enlevé, les statues animées du temple se désactivent.

#### Le secret de Micheline

La ciboulette annule les effets néfastes des champignons.



# L'ARTEFACT



Aventure en une page n° 2

Textes & dessins : Jan Van Houten  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot  
Publiée en 2020 par Jdrlab



## Introduction

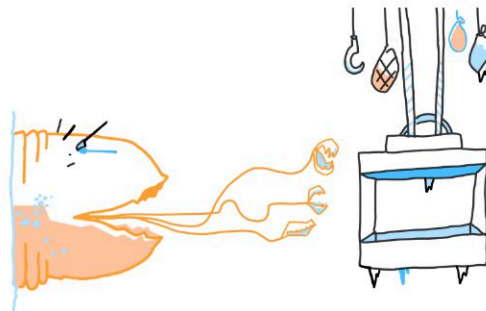
Un des refroidisseurs magiques de la Guilde des glaciers est en train de rendre l'âme. L'artefact est dangereux et très fragile.

**S'il subit un choc, il risque d'exploser**, gelant tout sur des kilomètres

(en cas de choc, lancer **1D6** ; sur un **6**, l'artefact explose).

Les aventuriers sont chargés par la guilde de se débarrasser de l'objet en le jetant dans un portail

vers une autre dimension. Le portail se trouve dans un antique temple elfique autour duquel une tribu kobold s'est installée.



### Quelques kobolds

**Garz la Blanche**, grimpeuse experte  
**Gaz la Verte**, chasseuse de bouquetins  
**Gil la Rouge**, sorcière et goûteuse de sorbet  
**Gurk le Bleu**, cueilleur d'herbes en chef  
**Gyk le Noir**, garde du temple

### Le secret du délicieux crémeux des sorbets kobolds

De gros asticots blancs broyés.

### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

## Les marches

- Le temple est situé sur une petite montagne enneigée où vivent des bouquetins et des kobolds.
- Au début de l'aventure, les aventuriers se trouvent sur les marches menant au village, derrière un vieux goblin sourd qui menace une patrouille de kobolds. Il s'agit de **Korkan**, le plus grand guerrier que le monde ait connu, mais aussi le plus vieux. Il a une chance sur deux de se bloquer le dos après une attaque.
- **Korkan est à la recherche de la lance de son père**, perdue durant sa lointaine jeunesse.

## Le village kobold

- Le village est installé autour d'une statue gigantesque de la déesse de l'hiver et de son temple.
- Il est dirigé par **Gex**, kobold rouge colérique secondé par Gix, son trouillard de frère jumeau.
- **Le festival de l'hiver bat son plein dans le village**. Les kobolds en profitent pour fabriquer des sorbets délicieusement crémeux avec tout ce qu'ils trouvent.

**Ingrédients (1D6)**: 1 Soufre 2 Poivre 3 Viande de bouquetin 4 Baie 5 Moisissure 6 Argile

- **Les kobolds s'affrontent dans des épreuves**: placer une guirlande le plus haut possible, imiter le cri d'un dragon, manger la plus grande quantité de sorbets, dompter un bouquetin féroce...

- Le temple, couvert de glace, sert de garde-manger. Il est gardé en permanence, et seuls les gagnants du festival et les maîtres sorbetiers ont le droit d'y entrer.



## Le temple

- Au milieu du temple rempli de nourriture se trouve un **large et profond puits de glace**, qu'une lumière froide éclaire par intermittence.
- Un **ascenseur, visiblement peu utilisé**, permet de descendre dans le puits. Une petite musique accompagne son fonctionnement.
- Au cours de la descente, les aventuriers risquent d'être attaqués par les **tentacules du Gros Blanc**, un ver carnivore dont la gueule est aussi grande que l'ascenseur. Il est aveugle et coincé dans la paroi, mais son odorat et son ouïe sont développés.
- Ses longs tentacules peuvent capturer un aventurier et bloquer l'ascenseur.
- **La lance du père de Korkan** est plantée dans le Gros Blanc.

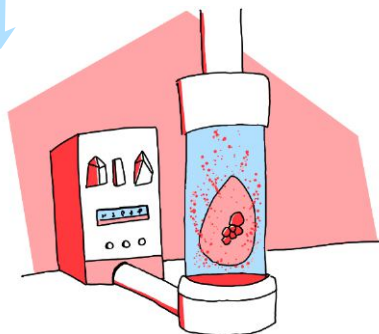
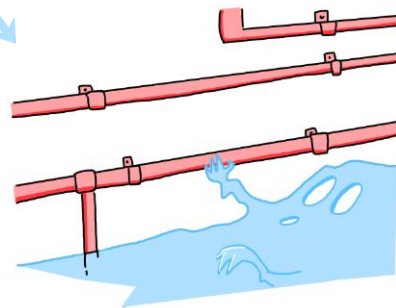
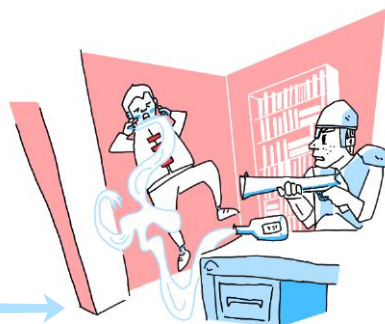
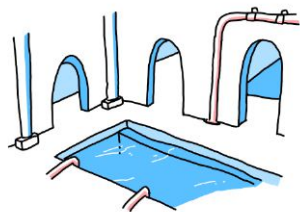
## Le fond du puits

- Le fond du puits est une grande grotte jonchée d'ordures jetées par les kobolds.
- À une centaine de mètres, on peut voir un **portail en pierre**. Toutes les deux minutes, une lumière bleue et un puissant vent glacé en sortent.
- La zone grouille de **vers blancs agressifs**. Des descendants du Gros Blanc, tout aussi affamés et aveugles que leur ancêtre.
- Le portail conduit dans une immense forêt complètement gelée, au milieu d'une armée d'elfes congelés. Un aventurier n'a que quelques secondes pour retourner dans son monde s'il ne veut pas finir congelé à son tour.

# LES THERMES DE L'ARCHIMAGE

Aventure en une page n°3

Textes & dessins :  
Jan Van Houten  
Graphisme & édition :  
Nicolas Folliot  
Publiée en 2020  
par Jdrlab



## DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

### L'extérieur

- Plusieurs bâtiments bas, des toits en tuiles et des murs en pierre.
- Malgré leur abandon, les thermes semblent être en très bon état et encore actifs. De la vapeur s'échappe des nombreuses cheminées.
- Un campement a été monté à proximité (on y trouve de l'équipement basique).
- **Frida, une jeune soldate impériale naïve mais très costaud**, monte la garde.



### Les bains

- Des bains et piscines à perte de vue ; les bâtiments sont bien plus grands à l'intérieur.
- De nombreuses canalisations sont visibles le long des murs.
- De petits esprits translucides et serviables nettoient les lieux dès que c'est nécessaire.
- **Des aventuriers faisant du bruit** ou traînant un peu trop sont vite repérés par 1D6 soldats.
- **Les aventuriers peuvent entendre des cris** : les suivre conduit à l'étude de l'Archimage.
- **Suivre les canalisations** conduit à une porte de service en métal particulièrement solide avec une serrure compliquée. Une fois ouverte ou défoncée, elle débouche sur un **couloir inondé**.

## Introduction

Les aventuriers ont été embauchés par un riche client pour récupérer l'œuf de dragon qui assure le chauffage des anciens thermes de l'Archimage (l'employeur a fourni une grosse malle ignifugée pour le transporter). Malheureusement, l'Empire a déjà envoyé sur les lieux une expédition. Elle est composée d'un bataillon de soldats et d'un alchimiste.

### Comment est l'eau ? (1D6)

**1** Bouillante **2** Un peu trop chaude **3** Parfaite et parfumée à la lavande (le baigneur est soigné mais s'endort) **4** Un peu fraîche **5** Beaucoup trop froide **6** Gelée, on peut voir un poisson pris dans la glace

### À propos des esprits

Ils sont d'une intelligence limitée et ont du mal à comprendre les humains. Pour eux, tout est un jeu. Par ailleurs, ils sont insensibles aux armes.

## L'étude de l'Archimage

- Une grande pièce à la décoration sobre. Elle contient un grand bureau et des bibliothèques débordant d'ouvrages sur la plomberie et les bains.
- **Un esprit du vent**, sorti d'une bouteille ouverte sur le bureau, **attaque Wolf, l'insupportable alchimiste impérial, et un petit groupe de soldats**.
- En fouillant l'étude on peut trouver (1D6) : **1** La clef de la porte de service **2** Trois chewing-gums permettant de respirer sous l'eau **3** Une paire de claquettes magiques (gardent les pieds secs en toute circonstance) **4** Un dictionnaire humain/esprit incomplet **5** Le peignoir le plus doux du monde **6** Un parchemin à usage unique pour lier un esprit à un lieu ou objet



## Le couloir inondé

- Il fait très sombre, et **de nombreux tuyaux sont fixés aux murs**. Si un aventurier attrape un tuyau sans précaution (1D6) : **1** Il est brûlant. **6** Il est tellement froid que les doigts de l'aventurier restent collés.
- **L'étendue d'eau est vivante, c'est un jeune esprit**.
- Elle tentera de jouer avec les aventuriers en les secouant et en les attirant sous l'eau.
- Si les aventuriers parviennent à communiquer avec elle, ils comprendront qu'elle veut avant tout rejoindre sa famille dans le fleuve le plus proche.

## La chaufferie

- L'œuf de dragon est contenu dans un **cylindre de verre épais rempli d'eau**.
- **Une machine visiblement magique est reliée à l'œuf**. Elle utilise la magie du potentiel dragon pour faire fonctionner les thermes.
- Sorti de l'eau, l'œuf est chaud comme une flamme.
- Une fois l'œuf retiré, les thermes s'effondrent. Les aventuriers doivent fuir (avec, si c'est amusant, un œuf en train d'éclore et une attaque d'impériaux).





# LE CASSE

Aventure en une page n° 4

Textes & dessins : Jan Van Houten

Graphisme & édition : Nicolas Folliot

Publiée en 2020 par Jdrlab



ATTENTION À L'ALARME !



## Introduction

La dernière œuvre d'une amie peintre des aventuriers a été dérobée. Il s'agit d'un portrait de Puce, le célèbre chat de l'Archimage. Elle sait que c'est un coup de la Guilde du chat mauve, mais elle manque de preuves et fait donc appel aux aventuriers pour récupérer son bien. La Guilde du chat mauve est une école pour voleurs. Il va falloir ruser.

### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

#### Les entrées (et sorties)

Les aventuriers ont deux possibilités.

- **Les toits :** Ils sont hauts et glissants. Les aventuriers sont-ils assez adroits ?
- **L'entrée principale :** Elle est gardée par **Arsène** et **Marius**. Les aventuriers sont-ils de bons menteurs ?

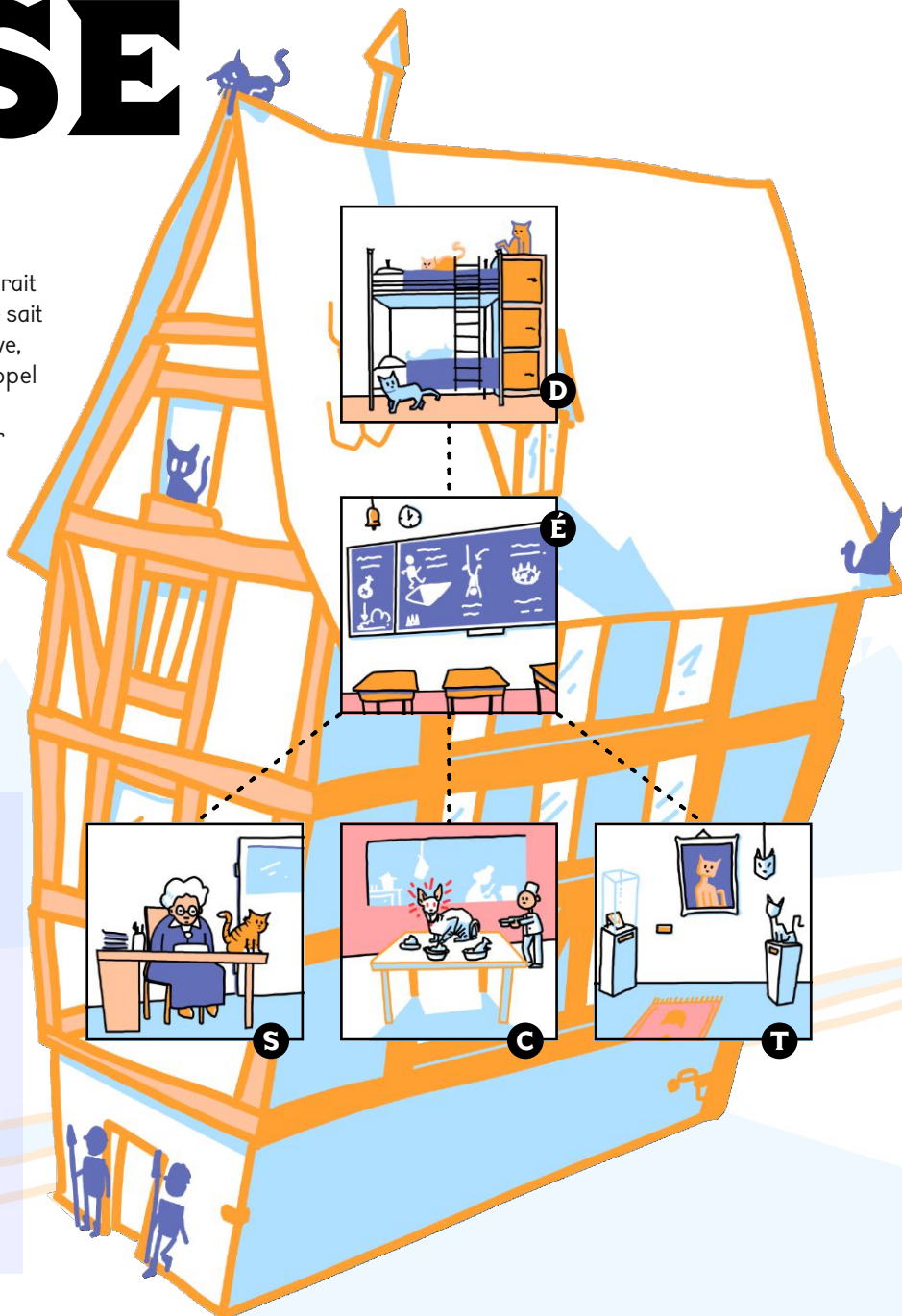
### Renseignements (ID6)

Les aventuriers ont pu obtenir ces infos :

- 1** **Sylia**, la secrétaire, est une mage.
- 2** **Croquette**, le chat du doyen, a des pouvoirs.
- 3** Le collier de **Croquette** est une clef.
- 4** Les chats sont trop intelligents.
- 5** La guilde est connue pour ses pièges.
- 6** Un livreur de litière est attendu.

### L'alarme (🔔)

À chaque fois que les aventuriers se font remarquer, une case de la jauge d'alarme est cochée. Quand elle est pleine, un voleur ou un chat déclenche l'alarme, et il va falloir éviter de nouveaux obstacles.



## Le secrétariat S

- La secrétaire remplit des papiers pendant que **Pelote** veille.
- **Tam**, une élève feignant d'être malade, attend ses parents.
- **Durieux**, le doyen, cherche son chat. « C'est lui qui a la clef. »
- (🔔) *Sylia prononce une formule et Pelote devient un énorme et terrifiant tigre à dents de sabre.*

## Les dortoirs D

- De nombreux chats se baladent entre les affaires des pensionnaires. Ils semblent suivre et surveiller les aventuriers.
- En fouillant, on trouve des sucreries, une flûte et des couteaux de lancer (un aventurier imprudent a 1 chance sur 2 de déclencher un piège et de voir une boule puante s'écraser sur lui).
- Cachée sous sa couette, la jeune voleuse **Alex** sèche les cours et lit une BD sur les aventures de Korkan le guerrier.
- (🔔) *Les chats, furieux, tentent de faire trébucher les aventuriers et se jettent sur eux du haut des lits.*

## L'école É

- Un long couloir traversé de filins reliés à des clochettes. Des salles de classes et des posters éducatifs sur le crochetage.
- Un professeur donne un cours sur la pose de pièges. Sa porte est ouverte et **Lock**, un élève puni, est au coin dans le couloir.
- (🔔) *Les élèves lancent des fumigènes et des clous dans le couloir. Des professeurs armés sont en embuscade dans la fumée.*

## La cantine C

- Une grande salle de repas et une cuisine qui déborde d'activité.
- Au centre, entouré de mets fins, trône **Croquette**.
- **Quentin**, le cuisinier, prépare un banquet à l'autre bout de la pièce. La moitié des aliments contient un somnifère.
- (🔔) *Croquette déchaîne sa magie : couverts et tables commencent à léviter vers les aventuriers.*

## Le trésor T

- Une solide porte piégée (une trappe s'ouvre sous les pieds du voleur imprudent) et reliée au système d'alarme (comme tous les objets à l'intérieur).
- La pièce est remplie d'objets en forme de félins : statues en jade, colliers en or, armes... et le tableau recherché.
- Une fois le tableau volé, il va falloir s'enfuir.
- (🔔) *Une fumée bleutée soporifique sort du parquet.*





### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

## Le marécage

- Brumeux, grouillant d'insectes et de petits animaux. L'eau est peu profonde.
- Dans la brume, on aperçoit une lumière au loin. C'est la **tour de garde** des gobelins.

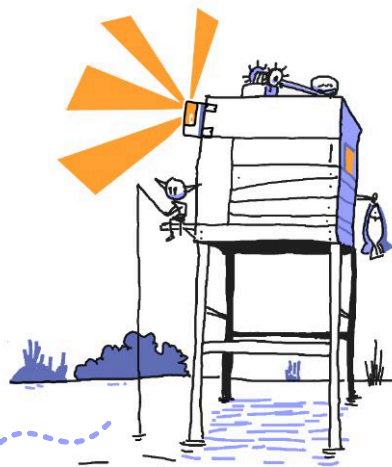
### Événements possibles

- Des orchidées à l'odeur enivrante poussent sur des ronces carnivores.
- Une horde de têtards géants tente de faire chavirer la barque des aventuriers. Les suivre peut mener au **nid**.
- Un héron blessé se pose près des aventuriers.



## Le nid

- On entend le nid avant de le voir : le coassement des batraciens est assourdissant.
- **Les grenouilles sont anormalement organisées.**
- Elle font des tours de garde, notamment autour des œufs dans la grande mare centrale. Il y a 3 fois plus de batraciens que d'aventuriers, la prudence est de mise.
- **Elles sont dirigées par une grenouille énorme** portant un collier et une marque en forme de main sur la poitrine (le chaman métamorphosé, qui utilise sa magie et le trésor pour diriger les grenouilles).



## La tour de garde

- En bois, un peu bancal et **surmontée d'une catapulte**.
- Elle est occupée par **6 gobelins fatigués** qui risquent de tirer par erreur sur des aventuriers imprudents (ils s'excuseront platement).
- Les gobelins sont en guerre avec les grenouilles géantes et protègent leur **village**.
- L'arbitre peut déclencher une attaque de quelques grenouilles s'il le souhaite.



## Le village

- Une demi-douzaine de maisons sur pilotis. Des petits bateaux servent de boutiques.
- Une quarantaine de gobelins y vivent, dirigés par **Ciqa**, gobeline bleutée redoutable avec son harpon.
- **Les attaques ont commencé quand le chaman Sluc a été banni après avoir volé le trésor des ancêtres** (un collier en or).
- Des aventuriers curieux peuvent apprendre que **Sluc** a une marque en forme de main sur le torse.

## Le bateau du chaman

- Le chaman a abandonné son bateau sous un bosquet touffu à quelques kilomètres du **village**.
- **Les yeux peints sur la coque semblent suivre les aventuriers.**
- Si les aventuriers ne recouvrent pas ces yeux avant de toucher le bateau, une **malédiction** les transforme en têtards jusqu'à la fin de la scène.
- **Dans le bateau**, on trouve de nombreuses grenouilles séchées (mais encore vivantes), des onguents malodorants (attirant les grenouilles), un **parcassin de polymorphie** (en batracien) et une carte des marais sur laquelle **Sluc** a dessiné maladroitement ses plans de conquête du monde.



# PERDUS DANS LE MARAIS

## Introduction

Aventure  
en une page n° 5

Textes & dessins :  
Jan Van Houten  
Graphisme & édition :  
Nicolas Folliot  
Publiée en 2020  
par Jdrlab



Cela fait deux jours que les aventuriers, tiraillés par l'ennui et la faim, sont sur une barque perdue dans un **marécage**. Les gobelins du marais pourraient les guider, mais leur chef, **Ciqa**, exige que les aventuriers rapportent un artefact volé en échange de ce service. **L'aventure débute dans le marécage.**

### Quelques gobelins

- **Eguna l'Enthousiaste**, apprentie-soigneuse
- **Groka la Vive**, sympathique vendeuse de racines et de potions
- **Gronkle le Mauve**, pêcheur râleur
- **Naba le Manchot**, chasseur de hérons discret

### Une astuce pour battre Sluc

Sans le collier, il ne peut pas maintenir sa métamorphose et redevient un vieux gobelin.



# ZOMBIES DANS LA JUNGLE



Aventure en une page n° 6

Textes & dessins : Jan Van Houten  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot  
Publiée en 2020 par Jdrlab



## Introduction

Depuis plusieurs jours, des elfes morts-vivants attaquent les nains de l'île de Karosh. Ces derniers font appel aux aventuriers pour stopper ce phénomène, et promettent de les payer grassement s'ils arrivent à sauver la colonie et surtout sa mine. **Dans trois jours, la ville sera envahie et abandonnée.**

L'arbitre coche un segment de la journée (6 heures) ci-dessous quand les aventuriers :

- se déplacent d'un lieu à un autre ;
- explorent un lieu et/ou discutent avec les figurants ;
- se reposent.

### 3 JOURS AVANT L'INVASION !

JOUR 1 ○○○○

JOUR 2 ○○○○

JOUR 3 ○○○○



## Les ruines elfiques R

- Des nombreuses ruines en marbre blanc dominées par une très haute tour; **le temple du Soleil.**
- De dangereux automates elfiques rodent.
- **Dans le temple, on peut trouver gravé sur un mur un rituel apaisant les morts.** Un long texte particulièrement compliqué qui doit être chanté devant la nécropole.

### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

## Le port P

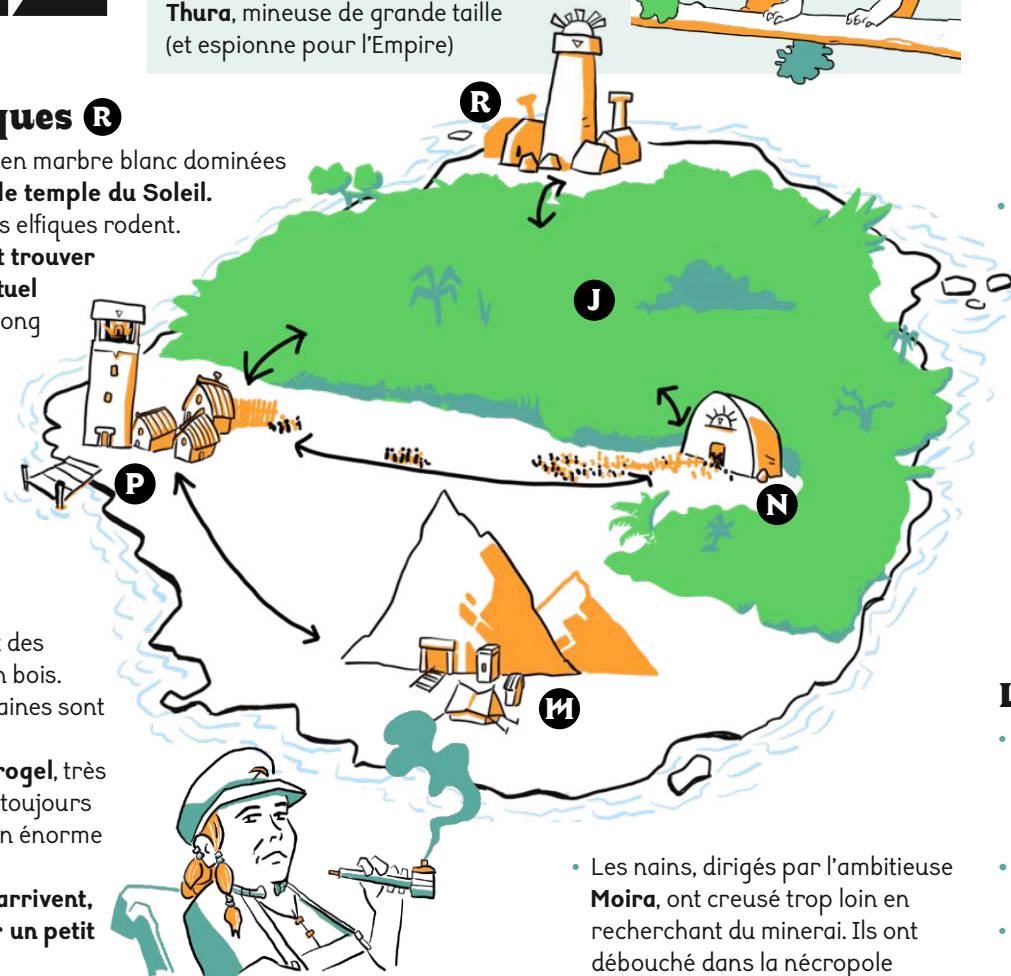
- Une grande tour elfique transformée en phare et des petits bâtiments nains en bois.
- De nombreux nains et naines sont blessés.
- La ville est dirigée par **Brogel**, très vieux nain élégant. Il est toujours accompagné de **Bast**, son énorme panthère domestique.
- **Quand les aventuriers arrivent, la ville est attaquée par un petit groupe de zombies.**
- À partir du deuxième jour, les nains commencent à charger des bateaux pour fuir l'île.
- **Le chemin vers la nécropole est dangereux.** Il est impossible de l'emprunter sans être confronté à des groupes de zombies.

## Quelques nains

- Barst**, vendeur de pioches sympathique
- Brarda**, forgeronne rousse et colérique
- Gharus**, guerrier prétentieux mais efficace
- Thura**, mineuse de grande taille (et espionne pour l'Empire)

## Les panthères de Karosh

Elles sont intelligentes, gourmandes et légèrement télépathes.



## La mine des nains M

- Devant la mine, des baraquements construits par les nains. Des fumées noires et des bruits d'explosions souterraines sortent de la mine.

- Les nains, dirigés par l'ambitieuse **Moira**, ont creusé trop loin en recherchant du minerai. Ils ont débouché dans la nécropole et réveillé les morts.
- Moira a discrètement fait reboucher le tunnel et cherche une solution. Elle a envoyé des mineurs explorer les ruines elfiques.
- **Le stock d'explosifs** est sous clef dans un baraquement bien gardé.

## La jungle J

- Humide, sombre et dense, un vrai labyrinthe.
- À chaque passage dans la jungle, l'arbitre lance **1D6** : **1** Sables mouvants **2** Un nain fuyant des zombies **3** 1D6 zombies **4** Une clairière couverte de fleurs jaunes **5** Un arbre portant deux fruits sentant les pieds (soigne celui qui les mange) **6** Un zombie en train d'être attaqué par une panthère
- **Sans guide local ou sans plan, il est très difficile de se repérer dans la jungle.** Les aventuriers ont 2 chances sur 6 d'arriver au mauvais endroit.



## La nécropole N

- En haut d'une colline verdoyante, un gigantesque bâtiment blanc. La façade représente un lever de soleil doré.
- **Des zombies sortent par dizaines de la porte de la nécropole.**
- L'intérieur de la nécropole est plongé dans l'obscurité et rempli d'innombrables zombies qui errent vers la sortie.
- Des aventuriers particulièrement têtus peuvent finir par trouver du matériel de minage et un tunnel fraîchement rebouché menant à la mine des nains.

# LA TRAQUE

Aventure en une page n° 7  
Textes & dessins : Jan Van Houten  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot  
Publiée en 2020 par Jdrlab

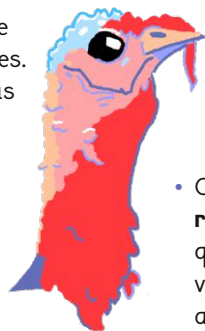


## Introduction

Une forêt touffue et envahissante est apparue récemment en bordure d'un village reculé. Les habitants font appel aux aventuriers pour les débarrasser de l'énorme créature qui en sort et s'en prend à leurs champs et élevages. En suivant les traces de la créature, les aventuriers arrivent devant **un gigantesque pied squelettique**. L'arbitre utilise la table ci-contre pour savoir où commence la créature et où elle se rend si on la laisse tranquille.

### La créature

- Masse de plumes et de chair haute de 9 mètres. Ses terribles glouglous font trembler les plus courageux.
- Elle combat à coup de griffes et de bec et utilise ses ailes pour déclencher de **violentes bourrasques**.



- Elle ramène les proies qu'elle capture vivantes à son **nid**.
- Si elle est blessée, elle se soigne au pied du **grand arbre**.
- C'est un **adversaire redoutable et intelligent** qu'on ne peut pas vaincre sans un plan astucieux.

### LE GRAND ARBRE (A)

- Un tronc bien trop régulier et gravé de runes.
- La végétation est particulièrement dense, tout pousse à vue d'œil.
- Une petite pause ici soigne les blessures, mais **trop attendre**

**est dangereux** : les plantes se mettent à pousser sur les aventuriers et les objets en bois germent.

### LE BASSIN (B)

- Odeur animale et cris aigus.
- Le nid d'une famille de **loirs grands comme des chevaux**.
- Une femelle vient d'accoucher, les animaux sont méfiants et agressifs.



### Où est la créature ? (ID6)

- 1 Une dizaine de mètres derrière les aventuriers.**
- 2 Vers la main** : l'air empoisonné semble l'enivrer.
- 3 Au grand arbre** : elle gratte le sol et mange des racines et arbustes couverts de baies.
- 4 Au thorax** : Elle semble fascinée par une mélodie sifflée.
- 5 Autour du bassin** : À l'affût à l'entrée du terrier, elle attrape un loir imprudent qui se débat.
- 6 Dans son nid** : Elle nourrit son petit avec un loir ou un aventurier capturé.

### À propos des fantômes

Ils sont souvent liés à un lieu. Déplacer un morceau du lieu permet de déplacer le fantôme.

### Le fantôme du grand druide

- « Vous en avez mis du temps, mon signal est visible pourtant. »
- Bougon et méprisant, il est le responsable et la victime principale de l'accident magique qui a eu lieu.
- Des aventuriers astucieux peuvent lui tirer les vers du nez et apprendre que :
  - La créature était son compagnon animal.
  - **Il connaît une mélodie pour l'appeler.**
- Pour annuler l'effet du sort de croissance raté, il faudrait **réunir le fantôme, l'anneau, son bâton runique et la créature** au même endroit.

### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

#### LE PIED (P)

- Un pied squelettique de 4 mètres de haut. Il a été rongé par des dents gigantesques (des incisives).
- L'escalader permet d'apercevoir les autres lieux de la forêt.

#### LA MAIN (M)

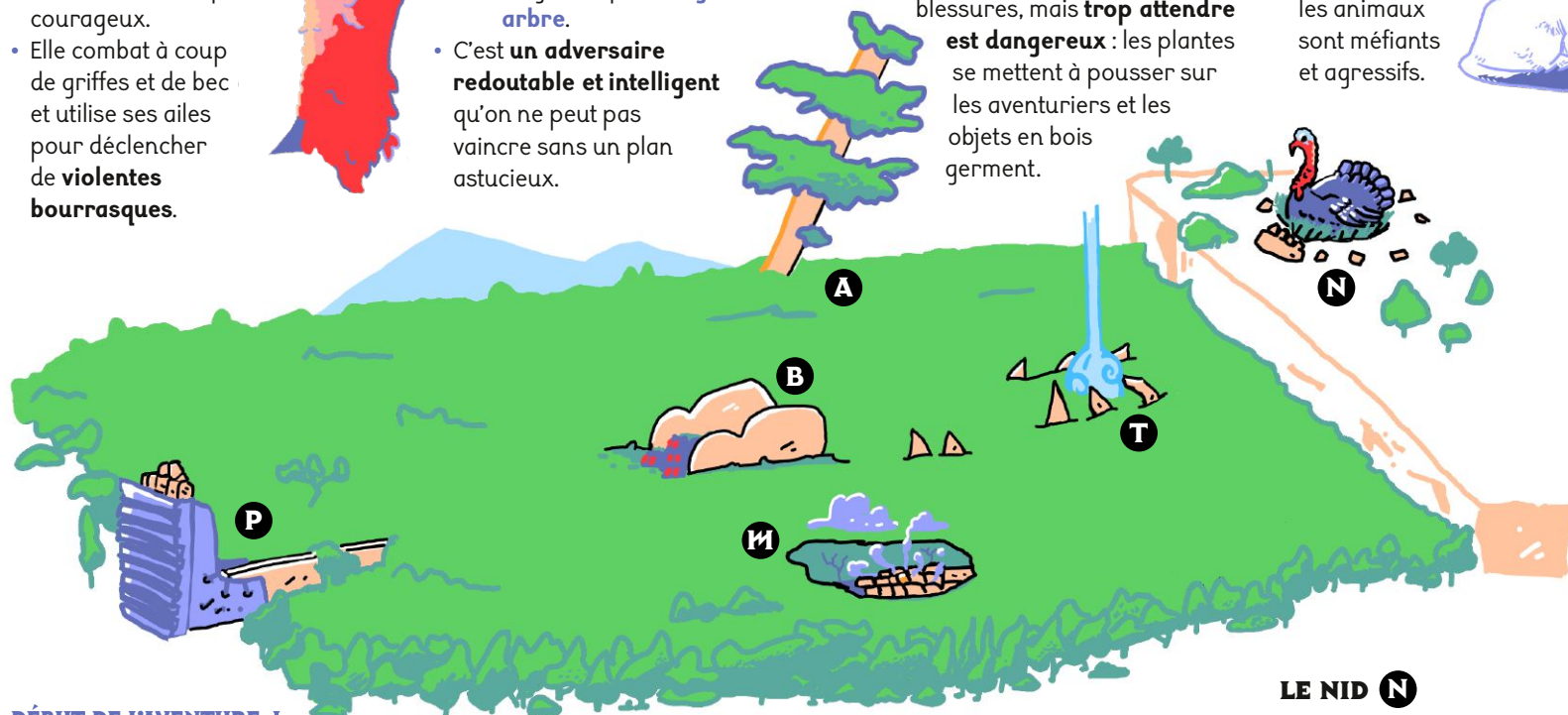
- Un nuage nauséabond et très toxique s'échappe d'une clairière.
- Au milieu, une énorme main squelettique portant **une bague rouillée**.

#### LE THORAX (T)

- Une colonne de lumière bleue s'en échappe.
- Des dolmens renversés et brisés.
- **Le fantôme du grand druide.**

#### LE NID (N)

- Sur un plateau rocheux. Fabriqué avec des arbres arrachés et secs.
- Au milieu d'un amoncellement d'ossements divers (ours, chevaux, loirs géants...), **un jeune dindonneau** affamé et curieux.





# LE 1<sup>ER</sup> DONJON & BARON

## Introduction

Les aventuriers sont missionnés par le Duc pour **accompagner le Baron, son fils, dans sa première aventure**. L'adolescent n'a aucune expérience mais a lu beaucoup de livres d'aventures. Il est accompagné d'**une ménestrelle** et de **deux scribes** envahissants venus chroniquer ses exploits... Très inquiet, le Duc a soudoyé les **squelettes** (il leur a fourni des livres et des instruments de musique pour occuper leur éternité) et les pièges mortels ont été neutralisés. Son fils chéri doit absolument revenir indemne.

### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓ L'entrée

- Une grotte, une cascade, une porte scellée par magie.

### La pièce cachée

- La statue de Gertrude, la célèbre reine guerrière.
- À ses pieds, **la clef**.

### Le tombeau des gardiens

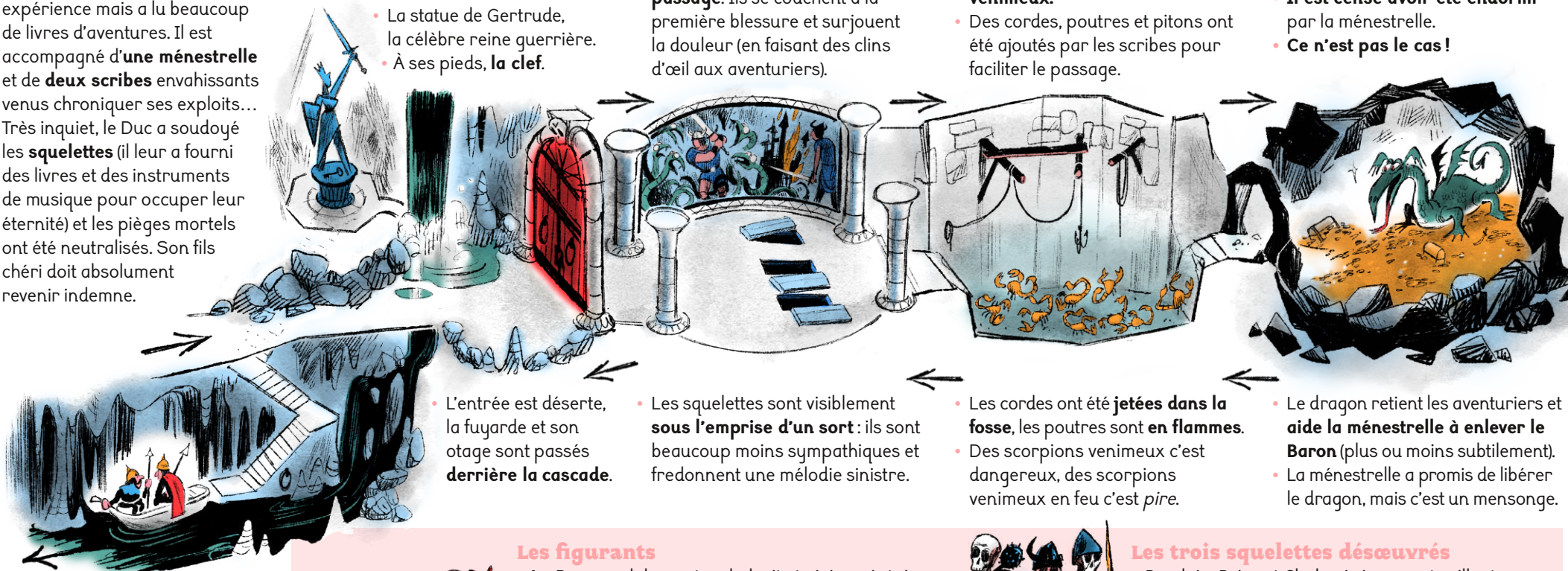
- Des fresques héroïques, des colonnes, trois tombes ouvertes.
- **Trois squelettes gardent le passage**. Ils se couchent à la première blessure et surjouent la douleur (en faisant des clins d'œil aux aventuriers).

### La terrible fosse aux scorpions

- Une pièce longue et étroite.
- **Une fosse remplie d'innombrables scorpions venimeux**.
- Des cordes, poutres et pitons ont été ajoutés par les scribes pour faciliter le passage.

### La tanière du dragon

- Le **vieux lézard ailé est prisonnier dans son antre**. Il ne crache plus que de la fumée mais ses écailles restent impénétrables.
- **Il est censé avoir été endormi** par la ménestrelle.
- **Ce n'est pas le cas !**



- L'entrée est déserte, la fuyarde et son otage sont passés **derrière la cascade**.

- Les squelettes sont visiblement **sous l'emprise d'un sort** : ils sont beaucoup moins sympathiques et fredonnent une mélodie sinistre.

- Les cordes ont été **jetées dans la fosse**, les poutres sont **en flammes**.
- Des scorpions venimeux c'est dangereux, des scorpions venimeux en feu c'est *pire*.

- Le dragon retient les aventuriers et **aide la ménestrelle à enlever le Baron** (plus ou moins subtilement).
- La ménestrelle a promis de libérer le dragon, mais c'est un mensonge.

- Un passage secret sous la statue conduit à **une rivière souterraine** avec un ponton où attendaient les complices de la ménestrelle.
- Des aventuriers un peu trop lents vont devoir se mouiller pour rattraper les fuyards.



### Les figurants

- **Le Baron**, adolescent maladroit et niais mais très enthousiaste, encombré par la bien trop grande quantité d'équipement imposée par son père.
- **Les vieux scribes**, plus ronchons et trouillards que sages, mais fins connaisseurs de l'histoire du lieu.
- **La ménestrelle**, magicienne, vile flatteuse et fille illégitime du Duc. Elle compte prendre son baron de demi-frère en otage et fuir avec la rançon.



### Les trois squelettes désœuvrés

- Baudoin, Brice et Clodomir, joyeux et vaillants compagnons de la reine guerrière, continuent à garder la prison du dragon même après leur mort. Mais qu'est-ce qu'ils s'ennuient...
- **Leur volonté et leur amour pour la reine tiennent le dragon enfermé**. Ce n'est sans doute pas une bonne idée de les éliminer définitivement.



## Introduction

Le mage Moreau, élève du célèbre Archimage, a fait sensation lors d'une exposition récente en présentant des **animaux-humanisés**. Ses créatures extraordinaires sont d'une intelligence rare. Un crabe ressemblant étrangement à une petite fille a même pu faire passer un mot (« Au secours ! ») aux aventuriers présents à l'événement. Malheureusement, le mage a tout vu. Ses grands pouvoirs et quelques complices lui ont permis d'**emprisonner** les aventuriers sur son île.

### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

## La prison P

- **Les aventuriers se réveillent.** Ils sont nauséux et découvrent que le mage les a utilisés comme sujets d'expérience. Chacun fait un jet sur le **générateur de chimère** pour voir ce qui lui est arrivé.
- Dans une cage, une créature chimérique canine en colère. Elle porte un collier avec le nom « **Chouquette** ».



## Le labo L

- Sale, sombre et malodorant.
- Des tables et du matériel médical, **de nombreux bocaux** de tailles variées contenant des animaux (entiers ou non) endormis.
- Deux des « expériences » favorites du mage ont installé une coquette tanière devant la porte menant à l'**étude** de leur maître.

## L'étude E

- Bureau et chambre du mage. C'est la seule pièce en bon état.
- Un portrait du mage enfant, accompagné de ses parents et de Chouquette sous sa forme originelle.
- Des notes dont l'étude permettrait notamment aux aventuriers d'**annuler la « chimérisation »** s'ils le souhaitent.

## Le village V

- **Une dizaine d'humains** ayant servi de sujets d'expérience vivent dans des abris de fortune.
- **Ils sont terrorisés** par le mage et ses favoris, les chimères animales du jardin, mais aussi par la réaction du monde extérieur s'ils revenaient dans leur état actuel.

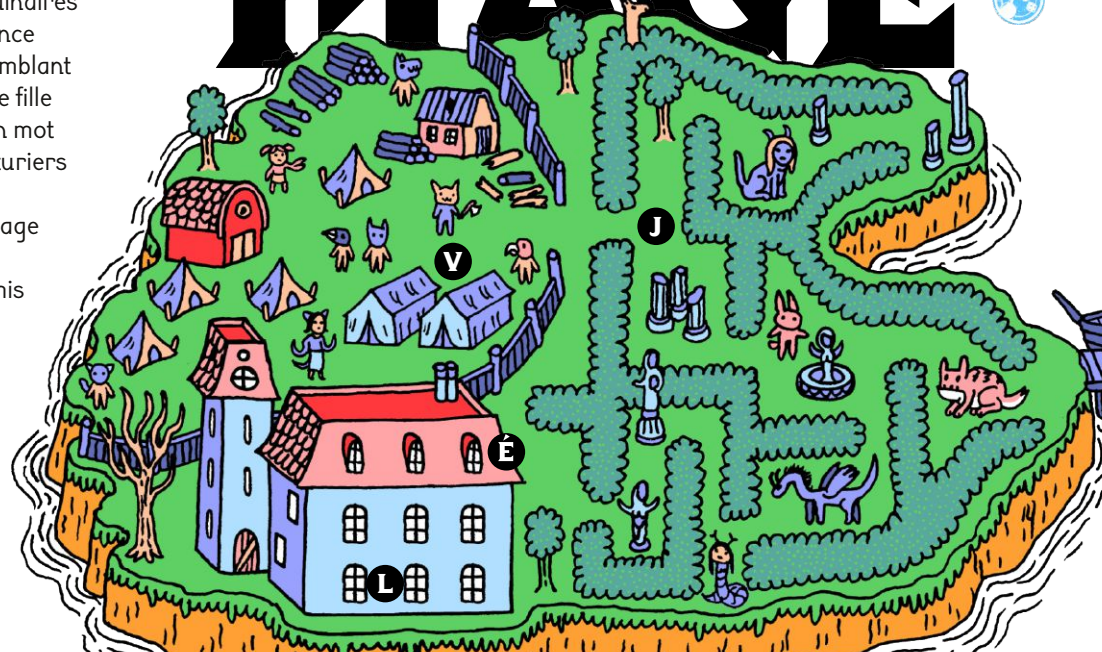


- **Figurantes notables :**
- **Alfred :** organisé mais déprimé, ce fidèle serviteur des parents Moreau a été l'un des premiers sujets des expériences du mage.
- **Lise :** courageuse enfant capturée récemment. Le mage l'a dotée d'une pince de crabe. Elle explore l'île et cherche à s'enfuir.

## Le jardin J

- Autrefois magnifique, parsemé de statues d'animaux fantastiques et de nombreuses fontaines.
- Des **chimères animales** affamées rodent.
- Le **mage Moreau** est en train de travailler sur une nouvelle chimère au centre du jardin.
- Au bout du parc, un ponton et **un bateau**.

# L'ILE DU MAGE



# MOREAU

## Aventure en une page n° 9

Textes : Jan Van Houten  
Dessins : Evlyn Moreau  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot  
Publiée en 2020 par Jdrlab



## Le mage Moreau

S'il n'a jamais réussi à rendre plus humains des animaux, ses recherches lui permettent de créer des animaux ou des humains hybrides. Il peut modifier son corps à volonté et, en se concentrant, contrôler les parties modifiées de ses « créations ».

## Générateur de chimère

Lancer **2D6**. Pour un humanoïde, le premier dé donne la partie du corps modifiée par le mage.

**Haut du corps (1-3)**

- 1 Chèvre
- 2 Chien
- 3 Oiseau
- 4 Léopard
- 5 Panthère
- 6 Renard

**Bas du corps (4-6)**

- 1 Cheval
- 2 Crabe
- 3 Crapaud
- 4 Léopard
- 5 Poulpe
- 6 Serpent



## Introduction

Jan et Nico, apprentis héros, font appel aux aventuriers. Lors d'un stage d'observation, ils ont accompagné un trio de héros explorant une fabrique d'artefacts abandonnée. Évidemment les choses ne se sont pas passées comme prévu : le lieu est partiellement effondré et vide des objets magiques promis. Cherchant une explication, les héros sont descendus dans un tunnel de terre débouchant dans une pièce, il y a eu du bruit, des flammes, des cris, de la fumée... Les apprentis ont courageusement décidé de fuir et d'aller chercher de l'aide. Ce serait gentil de ramener les héros, ils doivent signer leur rapport de stage.

**Angela la druidesse à langue bifide** est enfermée

dans une réserve d'artefacts mineurs (de jolies lampes magiques de couleurs variées) qui attirent les insectes en grand nombre. Elle a été séparée de **Lou** son compagnon animal, un énorme lézard.

**Jarod, touche-à-tout bricoleur adepte des pièges**, a fragilisé une partie du nid en essayant de creuser une sortie.

### Les œufs

- Fragiles, ils luisent d'une lumière orangée visiblement magique.
- **Écraser un œuf** mettrait le nid entier en alerte.
- **Un petit tunnel** est visible au fond de la pièce. Jarod y a installé plusieurs pièges.

### La champignonnière

- D'énormes champignons poussent sur un terreau brillant.
- Des décharges magiques ont lieu régulièrement. Les ouvrières sont immunisées mais pas les aventuriers... **ID6** détermine leurs effets :

### La reine

- Énorme créature **affamée**.
- Elle passe ses journées à manger et pondre.
- Bien plus intelligente que ses enfants, **elle ne vient pas de notre monde**. Elle essaye de récolter assez de magie dans son corps pour pouvoir rentrer chez elle.

### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

### Le temple

- Une ruine elfique en grande partie **effondrée**.
- Elle est richement décorée mais seules quelques pièces sont encore accessibles.
- **Deux gardes formicæ** surveillent l'entrée du tunnel. Elles communiquent en se touchant les antennes.

**1** La vision se trouble. **2** Un éclair magique traverse la pièce. **3** La gravité cesse quelques instants. **4** Les objets en métal deviennent brûlants. **5** Le temps s'accélère. **6** La peau des aventuriers devient brillante comme la lune.

### Les formicæ

Insectes humanoïdes d'origine inconnue. L'espèce est divisée en ouvrières, gardes et reine. Les individus sont sourds et communiquent en échangeant des phéromones. Curiosité supplémentaire, seule la reine a une bouche et peut manger. Les ouvrières font pousser d'énormes champignons sur des sources de magie pour la nourrir.

**Marie, mage du feu insectophobe**, a enfumé une galerie

pour éloigner les insectes. Marie est capable de détecter magiquement la position de ses camarades.

### La réserve de nourriture

- Humide et **poisseuse**, une odeur de moisissure étouffante.
- Des ouvrières s'affairent et tournent et retournent des bouts de champignons.

### La nurserie

- Des dizaines de larves grouillent et grossissent à vue d'œil.
- **Lou**, le compagnon animal d'Angela, est recroquevillé dans un coin, **affamé**.

# MYSTÈRES & TENTACULES

## Aventure en une page n° 11

Textes : Jan Van Houten  
Dessins : Élodie Shanta  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot  
Publiée en 2021 par Jdrlab



## Introduction



Il y a quelques jours, un fantôme est apparu pendant le grand marché aux poissons de Troarnville. Il a invectivé la foule pendant quelques heures : « OÙ EST L'ÉLU ? LA LUNE VERTE ARRIVE ET RIEN N'EST PRÊT ! PAUVRES FOUS ! » Très inquiet, le maire de la ville fait appel aux aventuriers pour enquêter sur cette apparition.

L'arbitre doit être généreux dans la distribution des informations. Le vrai but de l'aventure n'est pas l'enquête, mais l'élaboration d'un plan pour sauver le village (ou au moins les villageois).

## Protagonistes



**Gregor, le maire**

Jeune citadin bienveillant mais complètement dépassé. Les habitants l'ont élu car c'était le seul candidat.



**Alban, le chef des pêcheurs**

Rond et bougon, la peau usée par la mer et couverte de tatouages maritimes, qui virent au rouge quand il s'énerve.



**Nuz, le fils d'Alban**

Courageux mais égoïste, il a récupéré en douce le bâton du fantôme. La magie de l'objet commence à faire effet sur lui.



**Manon, la tatoueuse**

Héritière d'une longue lignée. C'est une jeune femme malpolie, très talentueuse et un peu magicienne.



**La doyenne**

Rabougrie mais toujours énergique. Ses tatouages mouvants racontent sa vie et soulignent ses émotions.



**Malo**, poissonnier goblin adopté par des villageois.



**Solen**, pêcheuse bricoleuse équipée d'un harpon en guise de main droite.



**Tudine**, tavernière amicale. Sa soupe de poisson est célèbre dans le coin.

## Informations

- Le village a été fondé il y a fort longtemps par une tribu d'humanoïdes amphibiens et audacieux.
- Rendu fou par la trahison des siens partis vivre sur la terre ferme, le dieu Kraken ravage la région à chaque lune verte.
- Jadis, un villageois élu héros partait vivre en mer, équipé d'un sceptre enchanté lui donnant les capacités des fondateurs.
- Les tatouages mouvants des villageois sont réalisés à partir de l'encre du Kraken (secret de fabrication de Manon, qui n'en a presque plus); ils réagissent aux émotions et permettent de communiquer avec la créature.

## Lieux

### La mairie

- Des piles de documents entassés dans tous les coins. Le maire et la doyenne se disputent sur la façon de les organiser.
- Le bâtiment est ancien et richement décoré. De nombreux bas-reliefs colorés racontent des parties de l'histoire de la région.



### Le grand marché

- Un quai, de nombreux bateaux. Des étals très bien remplis, les acheteurs viennent de loin.
- Dans un coin, la tente de Manon, d'où s'échappent quelques « Ouille! ».
- La statue d'un héros armé d'un grand harpon. Il semble tatoué de motifs mouvants et colorés rappelant étrangement un calamar.



### La taverne de Tudine

- Des filets et des poulies dans tous les sens. Une grande ancre et deux canons antiques hors d'usage achèvent la décoration.
- Tout le village s'y retrouve pour souper.



## Chronologie

L'arbitre peut considérer que la chronologie avance chaque fois que les aventuriers perdent du temps ou trouvent une information importante.

### Jour 1, après-midi

Les pêcheurs sont débordés par une pêche très abondante. En y regardant de plus près, il y a des poissons étranges dans les filets, avec des lampes sur le front et bien trop d'yeux.

### Jour 1, le soir

Solen est sauvée par d'autres pêcheurs. Elle est très confuse, son bateau aurait été « broyé ». Elle parle de tentacules gigantesques et d'un œil plus gros que son bateau.

### Jour 2, le matin

Une lune verte est visible dans le ciel, il n'y a plus un poisson. Les villageois s'inquiètent beaucoup. Gregor essaye maladroitement de rassurer ses administrés.

### Jour 2, l'après-midi

La mer est bien trop calme, et plusieurs pêcheurs ne sont pas rentrés de la pêche du matin. Solen essaye de convaincre les pêcheurs de partir en mer se venger.

### Jour 3, le soir

Des tentacules immenses s'abattent sur la côte, le Kraken rase le port puis le village. C'est une catastrophe naturelle, pas un combat que l'on peut gagner.

# Introduction

Le futur duc Firmin, amateur de choses brillantes, a chargé les aventuriers de dénicher de quoi décorer sa couronne. Il veut une douzaine de ces jolis **cristaux hexagonaux brillants** qu'on trouve parfois dans les ruines elfiques (il leur en a prêté un pour faciliter la prospection). Après de longues recherches, les aventuriers découvrent l'emplacement d'un temple elfique perdu dans un marais grouillant de moustiques. Un grand escalier en marbre mène au sommet, mais l'accès est scellé hermétiquement par un très lourd bloc de roche.

## DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

### Niveau 0

- Une douzaine de **statues** d'elfes identiques décorent la pièce. L'une d'entre elles a été renversée et cassée, probablement par des fuyards pressés.
- Des **bas-reliefs** montrant des elfes venant au temple et repartant avec des nourrissons et bébés d'espèces disparues.
- Une énorme **plaque de cristal** lumineuse recouverte d'une couche de fluide gluant. Manipuler le cristal et toucher les symboles étranges qui apparaissent permet d'**afficher un plan** et **révéler une porte** menant vers le niveau inférieur. En insistant un peu, on peut aussi comprendre que le temple a été scellé suite à la fuite d'un certain « liquide de vie ».

### Niveau -1

- Murs, sols et plafonds suintent de fluide et sont éclairés d'une lumière clignotante par des cristaux encastrés dans le plafond.
- Dans la **galerie**, des squelettes sont encastrés dans d'énormes blocs de verre sur des socles : humains, elfes, gobelins, kobolds, quelques animaux éteints... Le fluide a tenté de s'y infiltrer en vain. Sur chaque socle, un emplacement hexagonal permet de charger dans un cristal les informations nécessaires à la **création d'un clone**.
- Une salle contenant un **lit d'examen** confortable pouvant accueillir un cristal hexagonal. Si un aventurier s'y allonge, une douce musique se fait entendre et les informations nécessaires à son clonage sont chargées dans le cristal.

# LE TEMPLE ELFIQUE

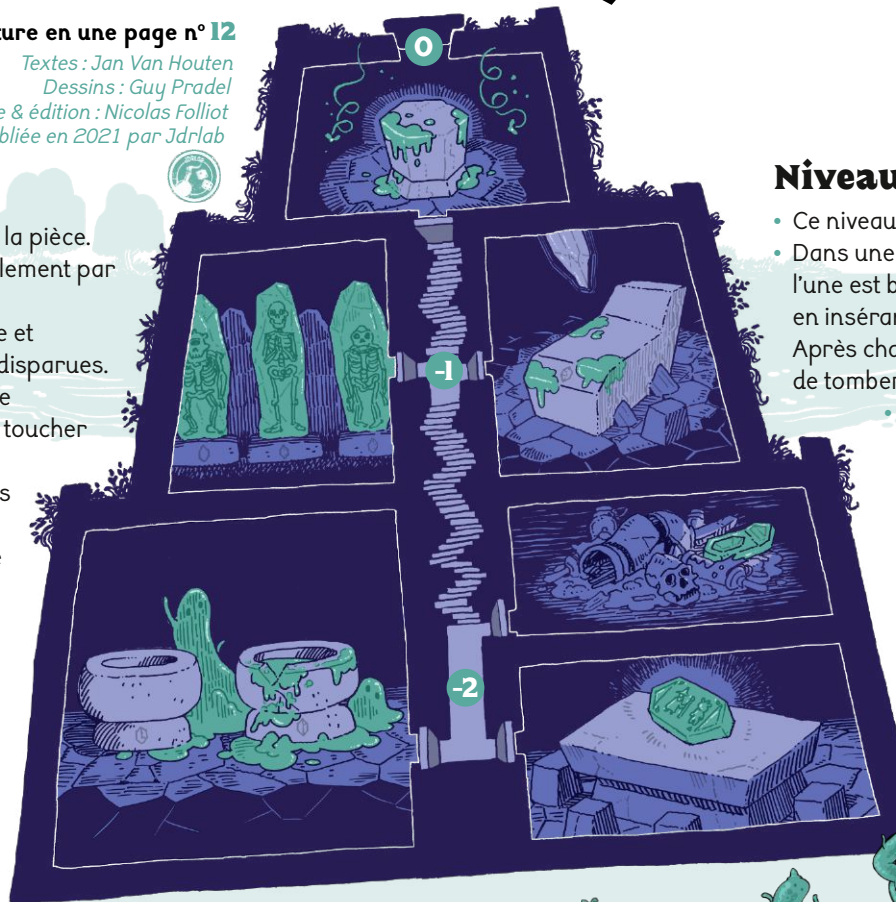
## Aventure en une page n° 12

Textes : Jan Van Houten

Dessins : Guy Pradel

Graphisme & édition : Nicolas Folliot

Publiée en 2021 par Jdrlab



### Le fluide luisant, avide de contact et de connaissances

Le fluide cherche avant tout à toucher les aventuriers. À chaque nouveau contact, il a besoin d'un court repos afin d'évoluer et de revenir sous une forme plus intelligente.

Un moustique est entré avec les aventuriers. Le fluide en crée des centaines de copies pour tenter d'entrer en contact avec d'autres créatures.

Il peut désormais former des yeux, bras, bouches, etc.

Il devient capable de produire des humanoïdes gluants et peu détaillés.

Il produit maintenant des copies assez fidèles des aventuriers (parfois en mélangeant un peu leurs caractéristiques), qui les étudient et les imitent.

Le fluide a absorbé assez d'informations pour devenir un être multiple et conscient. Son comportement dépendra de ce que les aventuriers lui ont appris.

## La technologie elfique

- Il y a fort longtemps les elfes maîtrisaient le **clonage**. Le « temple » a été condamné lorsque le liquide hautement magique utilisé pour créer les clones a été contaminé, donnant naissance à une chose pas tout à fait vivante, mais qui aimerait l'être.
- Les cristaux hexagonaux sont des **supports de stockage**, capables notamment de contenir les informations nécessaires pour cloner un individu. Un cristal « chargé » luit légèrement.
- Les **portes automatiques** s'ouvrent au contact de la peau et se referment sans un son.

### Niveau -2

- Ce niveau baigne entièrement dans plusieurs centimètres de fluide.
- Dans une vaste pièce, **deux « baignoires »** en marbre : l'une est brisée et déborde de fluide, l'autre est intacte et permet, en insérant un cristal chargé, d'obtenir un **bébé clone**. Après chaque utilisation, la machine a une chance sur deux de tomber en panne définitivement.
- Une **petite étude** jonchée de piles de moisissures malodorantes et d'objets et bocaux brisés. En fouillant bien, on peut y trouver un **petit artefact** permettant d'**identifier** quel individu est « copié » dans un cristal.
- La **salle de repos**. Une alcôve contenant des couverts. Une grande table où a été oublié un cristal de la taille d'un gros livre, qui s'allume quand on le touche. Il affiche alors un jeu lumineux et bruyant dans lequel on dirige par la pensée une magicienne affrontant des vagues d'humains, gobelins, kobolds, etc.



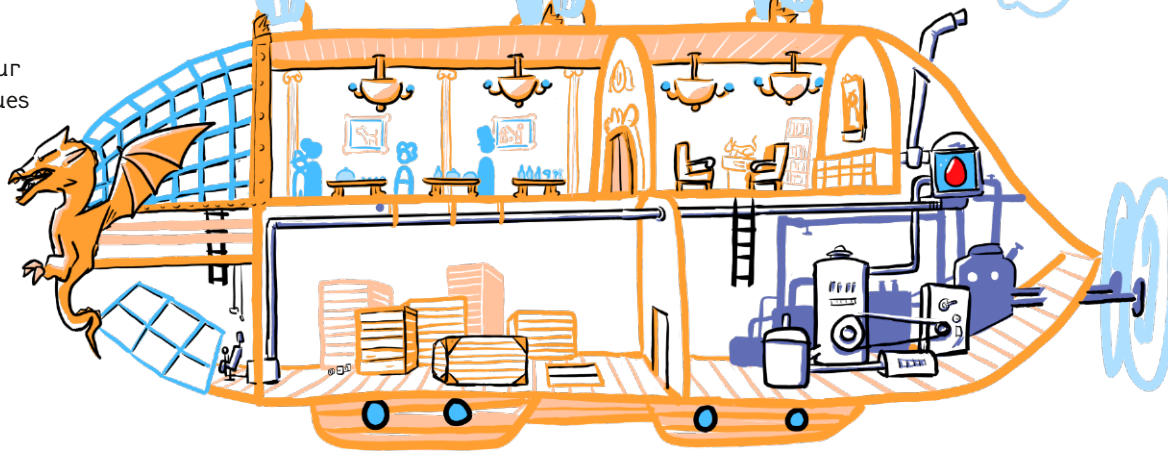
# Introduction

Le *Kaiserliche*, fleuron de la technologie impériale, est un luxueux navire volant propulsé par le fraîchement inventé moteur à vapeur. Des diplomates et leurs familles ont été invitées au vol inaugural vers la capitale impériale. L'Empire compte bien utiliser l'événement pour communiquer sur ses avancées technologiques et sa grandeur. Mais quelques jours avant le vol, l'ambassadrice a reçu un courrier du célèbre Boldok (**le second meilleur voleur du monde**) annonçant qu'il va subtiliser le *Kaiserliche*. Inquiète, elle a demandé aux aventuriers d'assurer la sécurité du voyage.

## Le *Kaiserliche*

- Les **parties ouvertes** sont décorées de centaines de dorures, statues, miroirs... C'est luxueux mais pas forcément du meilleur goût.
- L'accueil est excellent. Le **personnel** est essentiellement composé de **nombreux kobolds** en uniforme : grâce à leurs poids et taille réduites ils se faufilent un peu partout pour s'occuper des machines ou servir des petits fours (délicieux mais tous à base de choux).
- Les **parties techniques** sont bien plus austères. Un enchevêtrement de tuyaux et de machines bruyantes conduit à un œuf de dragon.
- Le *Kaiserliche* fonctionne grâce à cet **œuf de dragon** qui réchauffe l'eau et crée de la vapeur.
- La **cale** est remplie de caisses, principalement des conserves de poulpes que M. Dupoulay espère vendre à la capitale impériale.
- Sous le navire se trouvent **4 nacelles de sauvetage**, de petites embarcations enchantées pour planer paisiblement jusqu'au sol.

# LE VOL INAUGURAL DU *Kaiserliche*



## Quelques passagers

- **Rouletabosse**, jeune journaliste très curieuse
- **L'ambassadrice Maillard**, quadragénaire raffinée chargée des relations avec l'Empire
- **Maître Gurl**, majordome kobold moustachu et râleur
- **Monsieur Dupoulay**, marchand très malchanceux
- **Le baron Jungdorf**, jeune papa débordé par ses triplés très agités et bruyants

## La capitaine Eberitch

Cette fière impériale n'est pas convaincue par les compétences des aventuriers. Elle tient avant tout à protéger les passagers. **Si trois menaces sont actives simultanément**, la capitaine déclenchera l'évacuation. Les nacelles sont accessibles par des trappes sous la cale et des échelles le long de la coque du navire. Les embarcations n'attendront pas les aventuriers très longtemps.



## Le plan de Boldok

Boldok compte faire évacuer le navire pour en prendre plus facilement le contrôle. Grâce à une puissante **potion de multiplicité** et à son expertise en **maquillage et déguisement**, il remplace petit à petit tous les kobolds travaillant sur le navire (une dizaine est déjà enfermée dans une caisse à la cale). Chaque copie est persuadée d'être l'original, mais disparaît dans un « pouf » si elle est blessée. Le véritable Boldok se reconnaît au **puissant anneau de « chute-comme-plume »** qu'il porte en cas de fuite précipitée. Cet anneau usé a 1 chance sur 2 d'être épuisé après chaque utilisation.

Aventure en une page n° 13

Textes & dessins : Jan Van Houten  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot  
Publiée en 2021 par Jdrlab



## LES MENACES

Au tout début de l'aventure, l'arbitre tire **1D6** ou choisit une première manigance de Boldok, puis en ajoute une toutes les 10 minutes.

- **1** Des **serpents** relâchés dans les conduits d'aération envahissent la réception.
- **2** Un **somnifère** est glissé dans la boisson de Stein, le pilote.
- **3** Ash, un mage météorologue discret et corrompu, déclenche un **brouillard** puis une **tempête** autour du navire. Pour maintenir son sort, il doit en permanence murmurer des incantations.
- **4** Le réceptacle contenant l'œuf de dragon du moteur a été ouvert. Les parties techniques sont **envahies d'une vapeur brûlante** et le *Kaiserliche* devient **incontrôlable**.
- **5** Un puissant artefact couvert de runes et fixé sous la coque augmente fortement le **pooids du navire**.
- **6** Des **pirates de l'air** sur des montgolfières de fortune attaquent le navire.

## DES INDICES SUR LE PLAN

- Du maquillage couleur kobold
- Un postiche taille kobold
- Des traces de bagarres
- Des kobolds ligotés dans une caisse
- La potion vide de Boldok





## La chambre 4

- Des armoires, de nombreuses robes de mage confortables.
- Un lit douillet dans lequel dort **Aïssa**, une jeune apprentie oubliée par l'Archimage.
- À côté du lit, un énorme réveil relié à des cristaux contrôlant le bâtiment. Aïssa a déréglé la tour en voulant régler le réveil : la pièce est bloquée dans **une boucle temporelle de 20 secondes**. Il va falloir être rapide pour désactiver tout ça.

## Le jardin intérieur 2

- La pièce est **bien plus grande** qu'elle ne devrait : des arbres, des buissons fleuris, des petits papillons colorés, un ruisseau qui coule paisiblement... Le tout sous d'immenses verrières.
- La **gravité** semble avoir pivoté de 90°. Des arbres poussent sur le mur gauche, le long duquel coule un ruisseau.
- La porte vers la salle à manger est visible 30 mètres plus haut.



### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

## L'entrée 0

- Des fauteuils confortables, un guéridon, des lampes s'allumant automatiquement, un diffuseur de parfum magique et une magnifique moquette mauve.
- Accroché au mur, un tableau abîmé représente un gros chien. Lorsqu'un aventurier marche sur la moquette avec des chaussures, ce « **chien de peinture** » sort du tableau pour le repousser. S'il insiste, l'animal pataud essaye de lui enlever ses chaussures de force.
- Si un aventurier pose ses pieds nus (ou en chaussettes) sur **la moquette**, celle-ci les avale lentement puis les recrache avec de magnifiques chaussons en fourrure mauve.
- Au fond de la pièce, **une porte fermée** gonflée par de l'humidité. L'ouvrir libère de véritables trombes d'eau.

## Introduction

Beth, une jeune paysanne endettée, a hérité à la mort de sa tante d'un étrange bâtiment : l'une des résidences d'été de l'Archimage. Elle aimerait pouvoir la vendre rapidement, mais il se passe **des choses étranges** à l'intérieur. Elle fait donc appel aux aventuriers pour régler son problème.



# TOUR DE MAGE À VENDRE

Aventure en une page n° 14 • Textes : Jan Van Houten • Dessins : Helkarava  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot • Publiée en 2021 par Jdrlab

## La salle à manger 3



- Un gigantesque **portrait de l'Archimage** suit les aventuriers de son regard méprisant.
- Sur une grande table se trouvent de nombreux plats et soupières, mais aussi **une petite licorne** visiblement toujours vivante, une pomme coincée dans la bouche.
- La nourriture moisie sent atrocement mauvais, mais des mannequins en tenues de **serviteurs** s'animent et essayent de forcer les aventuriers à s'asseoir et manger.



## La bibliothèque 1

- Tout est trempé, les murs sont recouverts d'algues et de mousse.
- La plupart des livres sont fichus, mais dans une splendide et intacte étagère se trouvent tous les livres qu'aimeraient lire les aventuriers... **C'est une illusion** : quiconque saisit un livre s'écroule dans un profond sommeil.
- **Bertrand**, carpe koï irisée bien trop intelligente suite à l'infusion des grimoires dans l'eau, grommelle dans une flaque. Il veut que les aventuriers s'en aillent et laissent la bibliothèque se remplir à nouveau.
- Dans un **petit bureau** vit une famille de grenouilles colorées et une baguette de silence contenant encore 2 charges.
- Au fond, de l'eau s'écoule d'une porte ouverte sur le jardin.

### Effets temporels

Même le temps ne fonctionne plus correctement dans la tour. Quand les aventuriers entrent dans une pièce, l'arbitre peut lancer **1D6** pour savoir ce qui leur arrive.

- 1 Transformation en vieillards cacochymes pendant 1D6 minutes.
- 2 Vision de la jeune Aïssa qui erre seule et désespérée en essayant de régler la tour.
- 3 Bond dans le passé, au temps de la splendeur de la pièce, pendant 1D6 minutes.
- 4 Bond dans un futur lointain où la tour est habitée par des gobelins vénérant « La Dormeuse », pendant 1D6 minutes.
- 5 Transformation en jeunes enfants pendant 1D6 minutes.
- 6 Tous les objets que les aventuriers ont utilisés depuis leur entrée dans la tour réapparaissent dans leurs inventaires.

# LE MATCH

Aventure en une page n° 15

Textes :

Jan Van Houten

Dessins :

Sax la Bagarre

Graphisme

& édition :

Nicolas Folliot

Publiée en 2022

par Jdrlab



## Introduction

Tous les quatre ans, les quartiers de la ville s'affrontent dans un **tournoi de soule acharné**. Les vainqueurs gagnent une place au conseil de la ville. Cette année, trois équipes jouent en finale : les Gentilshommes de la Butte, les Griffons des Beaux Quartiers, et les Hardis. Contrairement à leurs adversaires, les Hardis ne sont pas des joueurs professionnels mais une équipe rassemblant les habitants des quartiers populaires de la ville. Ils auraient bien besoin d'une victoire. Hélas, dans les jours qui précèdent le tournoi, les joueurs vedettes des Hardis sont victimes d'une étrange série d'accidents. Désespérés, les habitants font appel aux aventuriers pour les représenter dans cet événement si attendu.

## LES GENTILSHOMMES DE LA BUTTE

Une douzaine de **chevaliers en armure lourde** étincelante, des brutes costaudes et dangereuses.

**But :** La statue

**Membres notables**

• **Le capitaine :**

Gaspard, jeune vicomte méprisant et rancunier.

• **L'entraîneuse :** Lucille, puissante soigneuse peu bienveillante.

**Méthodes**

**1** Intimidation et cor. **2** Une bonne vieille mêlée. **3** On sort les armes. **4** On sort les chevaux. **5** On sort la crosse magique du fondateur (envoie directement le ballon au pied de la Butte). **6** Relancer sur cette table et celle des Griffons, et mélanger.



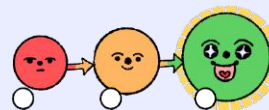
## Les règles

- **Pour gagner**, l'équipe doit rapporter le ballon dans le but de son camp.
- Le ballon – magique, bavard et ultra enthousiaste – commente et critique la partie. Il déteste les tricheurs.
- Durant la partie, l'arbitre utilise les tables **Méthodes** pour savoir quels plans tordus les équipes adverses ont préparés.
- Si l'arbitre n'est pas sûr de qui l'emporte entre les Griffons et les Gentilshommes, il lance **ID6** : sur un nombre pair, les Gentilshommes gagnent ; sur un impair, ce sont les Griffons.

## Le public

Les spectateurs sont découragés en début de partie mais, **si les aventuriers les impressionnent**, ils vont se réveiller et les encourager, voire les aider. Quand les aventuriers font une « belle action » (ou haranguent avec succès la foule), cochez une case de l'applaudimètre. Quand les 3 cases sont cochées, le public s'enflamme et tente d'aider les aventuriers : il bloque une rue, occupe les gardes, renvoie la balle...

## APPLAUDIMÈTRE



## LES GRIFFONS DES BEAUX QUARTIERS

Une quinzaine de **bandits sans vergogne** embauchés par les plus riches marchands de la ville. Ils sont armés de crosses en bois qui servent autant à propulser le ballon qu'à mettre les adversaires à terre.

**But :** La fontaine

**Membres notables**

• **La capitaine :** Féline la Mauve, voleuse experte en grappin.

• **Les stratèges :** Karl & Lark, jumeaux pros de la diversion et de l'entourloupe.

**Méthodes**

**1** On arrive ou on s'enfuit par les hauteurs. **2** Des fumigènes et des pièges. **3** Des carrioles marchandes bloquent le chemin. **4** Des arbalétriers en embuscade. **5** Des Griffons déguisés en supporters se jettent sur la balle. **6** On relance sur cette table et celle des Gentilshommes, et on mélange.



## LES HARDIS

Ces vaillants travailleurs se sont entraînés pendant des mois pour remporter les matchs de sélection.

**But :** Le puits en dehors de la ville

**Membres notables**

- **Jeanne**, courageuse maman et capitaine.
- **Marc**, étudiant alchimiste passionné et bègue.

## Le début du match

- Le ballon est censé avoir été caché dans le parc par le chef de la garde... mais **les Gentilshommes connaissent l'emplacement du ballon** à l'avance et, le temps que les aventuriers arrivent, Gaspard a la balle en main.
- **Les Griffons ont prévu une embuscade sur le pont.** Karl et Lark ont tendu des câbles très fins et coupants à hauteur de mollet, et quelques hommes tapis sous le pont attendent une opportunité.
- **Les gardes** encadrant la foule sont **payés par les autres équipes** et n'hésitent pas à mettre des bâtons dans les roues des aventuriers, voire à les bloquer s'ils semblent prendre trop d'avance.

## BONUS SURPRISE

Une version miniaturisée de notre jeu *Sodalitas*, pour jouer sur le pouce



## PLEIN DE MERCI



À la moitié de Jan qui a eu la bonne idée de lui offrir une tablette graphique et fait preuve d'une patience exemplaire quand il faut choisir entre deux images différentes de trois pixels. Aux élèves de Jan. Aux gens de Twitter et du Discord cestpasdujdr, notamment Côme Martin, Guillaume Jentey et Martin Lefebvre pour leur relecture en profondeur des aventures du début. À Ours, élu à l'unanimité meilleur camarade et homme-sandwich. À Guy de Jdrlab pour son soutien, et à Marie pour ses relectures et points de vue sur les virgules. À toutes celles et ceux qui nous ont suivis dans la création et le financement progressif de tout ça !

Et bien sûr un énorme merci à nos magiques illustreuses d'avoir accepté de nous suivre et rentrer dans nos petites pages avec brio.

Ces aventures ont été écrites et (pour la plupart) illustrées par JanVanHouten – [janvanhouten.itch.io](http://janvanhouten.itch.io)

Elles ont été éditées et mises en page par Nicolas Folliot – [nicolas.folliot.net](http://nicolas.folliot.net) ... à l'aide de deux super fontes libres :

- **Sans Merci**, une fonte de Jack Usine distribuée gratuitement par la manufacture de lettres SMeltery – [www.smeltery.net/fr/fontes/sans-merci](http://www.smeltery.net/fr/fontes/sans-merci)
- **Sylexiad Sans**, une fonte du Dr Robert Hillier créée spécifiquement pour les personnes dyslexiques – [www.sylexiad.com/fontes/sylexiad](http://www.sylexiad.com/fontes/sylexiad)

# SO DA LIT AS mini

## Le jeu

- Une des joueuses est l'**arbitre** qui présente et fait réagir le monde et les figurantes qui l'habitent.
- Les autres jouent des **aventuriers** qui sont là pour accomplir ensemble une mission.
- La partie se joue en **tours de table**.
  - Le tour d'une joueuse finit après un lancer de dés et/ou si son aventurier fait avancer la situation.
  - L'arbitre fait évoluer la situation après le tour de chaque joueuse.
  - Dans l'histoire, un tour de jeu peut durer aussi bien quelques secondes que plusieurs heures.
- L'arbitre peut demander, pour les décisions importantes, un **vote** du groupe à main levée.

## Les aventuriers

- Un aventurier a un **nom**, un **court concept** (4 mots) et un **atout** particulier (technique, compagnon, animal, objet fétiche...).
- Quand un aventurier tente une **action risquée** qui peut échouer, sa joueuse lance 1D6 (+1D6 si son concept facilite la tâche, +1D6 si son atout l'aide). Sur un résultat de **3 ou +**, l'action est une réussite totale, sinon c'est un échec ou une réussite partielle.
- Pour résoudre une **situation complexe** (course poursuite, bagarre, débat enflammé...), l'arbitre peut demander un nombre de réussites minimum.

## La camaraderie

- Les joueuses disposent de **3 jetons camaraderie** chacune, qu'elles peuvent dépenser :
  - durant leur tour pour que leur aventurier **ignore une blessure** physique ou morale ;
  - durant le tour d'une camarade pour l'**aider** (en expliquant comment) et transformer son échec en réussite.
- Une joueuse n'ayant **plus de jeton camaraderie** peut décider de sacrifier son aventurier pour aider une camarade ou réussir une dernière action héroïque.
- Si **plus aucune joueuse n'a de jeton camaraderie**, les aventuriers sont épuisés et doivent abandonner la mission.

## ET QUELQUES PROMESSES



### Retrouvez-nous dans... (ID6)

**1** *Sodalitas*, la version complète de notre jeu de rôle en plus d'un tiers de page ! **2** Des aventures hors-série avec des invités très cools. **3** Une périlleuse deuxième saison. **4** Une aventure balnéaire en plus d'une page qu'on finira bien par finir. **5** Votre prochain projet de JDR préféré ? **6** Nos chez-nous déguisés en kobolds ?

Cette intégrale de la première saison a été publiée tout début 2022 avec notre éditeur associatif Jdrlab.

