



Avec l'aimable autorisation de Sans-Détour et d'El Théo (illustrateur des portraits)

Voici quelques aides de jeu destinées à un Gardien souhaitant maîtriser la campagne du livre de base de la 6ème édition de l'ADC :

Je m'excuse d'avance devant les grognards du Jdr qui trouveront que certaines des aides ne sont pas très utiles mais comme c'était ma première masterisation, j'ai eu tendance au début à vouloir en faire trop pour éviter de me planter (je n'y suis d'ailleurs pas toujours arrivé tant il est vrai que le trop est parfois l'ennemi du bien...).

J'avais aussi prévu d'en faire davantage (le site mégalithique, Curtain Wall...) mais j'ai manqué de temps et puis surtout, prenant de l'expérience au fil et à mesure de la campagne je me suis rendu compte que certaines ne m'étaient plus forcément très utiles (au grand désespoir de mes joueurs qui les avaient appréciées jusque là)

Il y a un peu de tout comme aides vu que j'ai utilisé différents programmes au gré de mon humeur. Et notamment l'extraordinaire Campaign Cartographer et ses différents modules que je vous encourage à essayer tant c'est bien fichu :

<http://www.profantasy.com/products/cc3.asp>

- **Les fiches de PNJ** sont à découper puis hop, un petit trou à l'emplacement du rond noir et on les relie avec une attache parisienne. Ca permet de les avoir sous la main rapidement (*façon nuancier pour les moquettes...*). Les valeurs en haut de chaque fiche correspondent aux valeurs de Dextérité (**fond noir**) et aux points de vie (**fond rouge**) que j'ai utilisés pour la campagne.

- **La carte de Bryn Celli Ddu** est en 2 exemplaires, l'un pour le Gardien avec les différents PNJ et l'un sans indications particulière destiné aux investigateurs.

- **Le plan du phare** est en 2 exemplaires, l'un pour le sous-sol et l'autre pour le bâtiment principal (j'ai ajouté une station radio sur l'île).

- **Le carnet de Stoner** est à découper suivant les pointillés.

- **Le masque** a été réalisé en plastiroc et a produit son petit effet lors du premier scénario... Pour la petite histoire, sachez quand même que l'un des personnages n'a pas hésité à le briser (*virtuellement hein sinon j'aurais quand même fait la gueule !*) lors de l'arrivée du Profond. Ces Investigateurs ne respectent plus rien...

- **Les roues** (une par jour) **et les aiguilles** sont à découper et coller sur du carton. Ensuite, on fait un trou au centre de la roue et au bout des aiguilles. On maintient ensuite l'aiguille au centre avec une attache parisienne (*oui j'aime beaucoup les attaches parisiennes...*). Il suffit ensuite de faire correspondre l'aiguille avec les heures, indiquées sur le pourtour des roues, pour savoir ce qui se passe. Les zones grisées indiquent la nuit.

Bon ok..., ça c'est franchement de la maniaquerie... mais j'assume. Pour ma première masterisation, j'avais un peu peur de me noyer dans les nombreux PNJ du village et leurs interactions. Donc j'ai fait ça qui reprend les principaux éléments du scénario.

Pour la petite histoire, ça a été tellement le bordel au bout de la première journée dans le village que franchement ça ne m'a pas servi à grand chose vu que ce qui était prévu par le scénar n'a pas toujours eu lieu. Mais bon, si ça peut servir à un autre maniaque pour une équipe d'investigateurs moins turbulents...



Grimbou