

# Conversion d'un module TSR pour Shadowdark

## SOURCE

---

L'exemple pris dans la vidéo : [https://www.youtube.com/watch?v=08LZ-52WvAU&t=5s&ab\\_channel=LichHouse](https://www.youtube.com/watch?v=08LZ-52WvAU&t=5s&ab_channel=LichHouse) est le module B5 – Horror on the Hill).

## TRADUCTION

---

Sandy JULIEN alias le collectionneur de sous-bock.

## LEGAL

---

Shadowdark RPG © 2025 The Arcane Library, LLC. The Arcane Library ® et Shadowdark™ sont des marques déposées de The Arcane Library, LLC.

Version française © 2025 Rabbit Hole. Rabbit Hole est une marque déposée d'Arkhané Asylum Publishing

## MISE EN GARDE PRÉLIMINAIRE

---

Attention au format des modules : ils ne sont pas conçus pour laisser un groupe survivre sans effort (principes de l'OSR) ou simplement par la vertu du système de jeu ou de bons « builds ».

Cela dit, les personnages de Shadowdark sont plus solides que ceux du BX d'origine, en particulier grâce à la règle du compte à rebours fatal (mod de CON + d4 rounds avant de mourir, possibilité de recevoir des soins qui stabilisent ou de se rétablir soi-même à 1 PV avec un 20 au d20, lancé chaque round).

En outre, le système de lancement de sorts est lui aussi plus favorable aux joueurs (à une exception près, cf. plus bas).



ShadowDark



# Conversion des monstres

**A – Dans le cas de monstres figurant au bestiaire de Shadowdark**, on les reprend tels quels. La méthode fonctionne en particulier pour les monstres de faible niveau : cas d'école, le goblin.

**B – Conversion « à la volée »** pour des monstres plus rares, uniques, etc.

**1 - Pour la CA**, on peut utiliser ce tableau de conversion :

	CA de base	CA de Shadowdark
	8	10
<b>Cuir</b>	7	11
	6	12
<b>Mailles</b>	5	13
	4	14
<b>Plates</b>	3	15
	2	16
	1	17
	0	18
	-1	19

## 2 – Pour les chances de toucher

Le nombre de **dés de vie** (HD Hit Dice/DV dés de vie) des monstres de l'édition d'origine indiquant en gros leur « niveau ».

Pour les chances de toucher, on peut accorder **un +1 par DV**.

## 3 – Les caractéristiques

À reprendre **telles quelles**.

## 4 – Le cas de l'ogre et du sommeil

Les ogres du BX ont 4 + 1 DV et infligent beaucoup de dégâts, mais n'attaquent qu'une fois par tour.

Le sort *sleep/sommeil* s'applique aux monstres ayant 4 + 1 DV.

Dans le cas de ce module, les PJ n'ont en gros que deux options pour triompher d'un ogre : s'enfuir ou lancer sommeil, ce sort représentant une sorte de « joker » qui leur permet d'échapper à un sort funeste.

Si on consulte **la version Shadowdark**, l'ogre « niveau » 4 d'origine (avec ses 4 DV) devient un monstre de « niveau » 6 (+6 pour toucher), et avec DEUX attaques par round. Si on prend des guerriers standard, qui auront une CA de 15-16 dans le groupe, notre ogre va les toucher une fois sur deux, à la louche, et il attaque deux fois. On peut s'attendre à ce qu'il touche un perso par round au corps à corps (encore une fois, on schématise). Il inflige de 2 à 12 dégâts, pour une moyenne de 7.

Par conséquent, il a de bonnes chances de faire tomber un PJ à 0 par round dans le cas d'un groupe niveau 1.

Pour faire bonne mesure, **sommeil ne fonctionne pas contre lui.**

La solution ? Expliquer aux joueuses et joueurs que dans l'OSR, il n'y a pas de « rencontre équilibrée ».

*[note de Sandy : c'est un peu rosse, même si ça reste très OSR ! L'auteur de la vidéo explique toutefois qu'il a mené nombre d'affrontements contre des ogres, et que l'ingéniosité des PJ l'emporte très souvent.]*

## 5 – Trésors et XP

Les anciens modules regorgeaient de trésors (générateurs d'XP) et d'objets magiques. Ce module contenait en tout environ 30 000 pièces d'or !

Deux règles à appliquer :

a – Dans Shadowdark, **divisez les sommes par 10**. Un collier valant 1000 po dans un vieux module vaudra donc 100 po dans une adaptation Shadowdark.

b – Le module contient beaucoup d'objets magiques durables (+1 en général). Dans Shadowdark, ils rapportent 3 XP chacun, ou 3 XP dans l'ensemble s'ils font partie d'un trésor rassemblé (dans ce cas, la découverte du trésor tout entier rapporte 3 XP, on ne fait pas le détail par objet).

Horror on the Hill contient suffisamment de cache de trésor de ce genre, à 3 XP, pour que la progression des personnages soit identique dans le module, que l'on se serve du BX d'origine ou de Shadowdark. Dans le cas d'un groupe qui jouerait avec les règles BX et rassemblerait les 30 000 po (selon le comptage BX), les PJ peuvent espérer atteindre le 3<sup>e</sup> niveau, voire le 4<sup>e</sup> au terme de l'aventure.

*Si on utilise ce système (3 XP par cache au trésor importante), on a toujours des PJ qui vont monter au niveau 3 en fin de module, voire au 4.*

## Conclusion

Et finalement... un grand merci à LichHouse, n'hésitez pas à vous abonner à sa chaîne YouTube pour le remercier et découvrir d'autres vidéos (en tout cas, c'est ce que j'ai fait !).

Il y aurait sans doute d'autres possibilités à évoquer, mais vous avez déjà là quelques bons principes à utiliser pour une conversion qui tient la route !