



LE MAGAZINE
EN
1920*1080

RÉTRO-DONJ

Donjons & Dragons, jeux de rôle et culture rôliste



LE FORUM
DES
PASSIONNÉS

D&D5 a-t-il tué l'OSR ?

Que reste-t-il de la production française

Royaume des Cinq Provinces

Une région « bac-à-sable » pour D&D et AD&D

X4 - Le Maître des Nomades

Une aide de jeu pour ce module classique D&D

Dave Arneson

Le vrai génie ?

Retrocade

Rejouez aux anciens jeux Donjons & Dragons

L'impression 3D

Par où commencer ?

N°1

Emag gratuit - Janvier 2020



NOUVEAU MAGAZINE

Oh un nouveau Mag ! Avant d’aller plus loin, si vous voulez profitez pleinement de ce magazine, il faut l’afficher en plein écran. Terminé le périodique papier imprimable à la demande ou le format A4 qui n’est pas très pratique à lire sur nos écrans PC. J’espère que ce nouveau format vous plaira, l’objectif est de créer un magazine adapté aux technologies d’aujourd’hui. Vous trouverez beaucoup de liens, par exemple chaque aide de jeu est téléchargeable en version imprimable.

Rétro-Donj traitera avant tout des anciennes versions de Donjons & Dragons (sans pour autant être fermé à la version 5), ainsi que de l’OSR. Mais ce n’est pas tout, nous aborderons aussi toutes les choses que nous aimons et souhaitons mettre en avant. La culture du rôliste est vaste et riche, Rétro-Donj tentera d’y faire honneur. Donc vous y trouverez parfois un article sur un jeu vidéo, ou sur un film ou une série, un bouquin... Nous tenons aussi à mettre en avant les « outils modernes », pour ce numéro nous abordons l’impression 3D

Rétro-Donj est gratuit et n’a pas de périodicité fixe.

Bonne lecture !

RÉTRO-DONJ

Le jeu de rôle est de retour !

Je ne sais pas si vous vous rendez compte mais notre hobby vit un nouvel âge d’or !

Le jeu de rôle est à nouveau sur les rails du succès tiré par la locomotive Dungeons & Dragons 5 dont le succès est énorme. Le jeu n’a jamais vendu autant d’exemplaires et n’a jamais eu autant de joueurs qu’aujourd’hui. Plusieurs fois donné pour mort, D&D à su renaître de ses cendres malgré l’échec cuisant de la version 4 des règles – Pathfinder lui volant la vedette. Mais le Dragon est de retour et plus fort que jamais, même l’OSR en a fait les frais. Que reste-t-il « du mouvement old school » français ? Je ne parle pas du pillage des modules originaux afin de les traduire, mais de la création/production dans la langue de Molière. J’y reviendrai plus loin dans un article présent dans ce n°1.

Le succès de D&D ne doit pas être l’arbre qui cache la forêt... Comme dans les années 80/90 où une poignée de jeu se vendait très bien tandis que les autres non. Mais l’époque a changé. Le « JDR bashing » est loin et ceux qui en ont fait les frais ont grandi et certains ont des postes « importants ». Le jeu a été exposé comme jamais dans des séries comme Stranger Things et Big Bang Theory, deux des programmes les plus regardés ces dernières années. Sans oublier l’« Actual Play » (les parties enregistrées en vidéo ou en podcast), un bon tiers des nouveaux joueurs ont découvert le jeu par ce biais. On peut espérer que les autres jeux profiteront de cette nouvelle vague de joueurs (+25% en un an aux USA !). En tout cas l’avenir semble radieux pour notre hobby préféré. C’est sans doute la meilleure nouvelle de ce début d’année 2020.

BOURNY

NOUVEL ÂGE D’OR

SOMMAIRE

L’ACTU RÔLISTE : les dernières sorties (tous jeux confondus) ; les conventions ; et la culture rôlistique. **PAGE 3**

TRADUCTION : *AD&D by The Book* : traduction d’un article du blog de Blue Bard. **PAGE 4**

ARCHÉORÔLOGIE : *Dave Arneson’s True Genius* le livre écrit par Robert J. Kuntz **PAGE 6**
- Tout sur le module B3 original. **PAGE 15**

AIDE DE JEU : royaume des cinq provinces, un royaume « bac à sable » **PAGE 8**
- une extension pour le Module : X4, Le maître des nomades **PAGE 10**
- Les alignements, un guide pour les débutants. **PAGE 17**

RÉTROCADE : rejouez à vos anciens jeux Donj mais pas que. **PAGE 13**

ATELIER : L’impression 3D, tout savoir pour se lancer. **PAGE 18**

LES AVENTURIERS DU N1

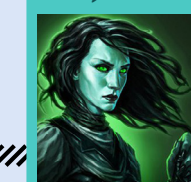
BOURNY



DRAGON BREIZH

- Histoire du B3
- Rétrocade
- D&D5 et l’OSR

Athalée



liche GRIBOUILLEUSE

- Illustrations

Thorin



DIEU NAIN SOUS LA MONTAGNE

- Les cinq royaumes
- Histoire du B3

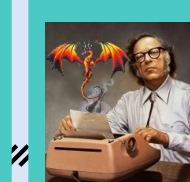
FRANZ



DRAGON DE L’EST

- L’impression 3D

ASSEZ



LE BI-DOUILLEUR BICENTENAIRE

- Illustrations

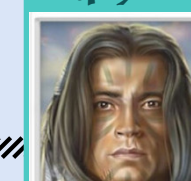
JEREM



MD MULTI-CLASSÉ

- L’aide de jeu pour le X4

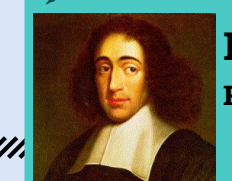
Papyrolf



RÔDEUR MULTI-TALENTS

- Traduction de l’article du BlueBard

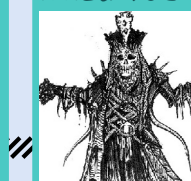
Galliskinmaufrius



liche PHILOSOPHE

- Dave Arneson, le vrai génie ?

Hanteus



liche TRANS-DIMENSIONNELLE

- Module BF01

Poulpar



GRAND ANCIEN

- Illustrations

JEUX DE RÔLE

DERNIÈRE MINUTE !

Dungeons & Dragons 5, suspension de la gamme française !

La nouvelle est tombée comme un couperet le 19 décembre. Alors que tout le monde attendait la traduction de la campagne « *Baldur's Gate: Descent into Avernus* », BBE annonce la suspension de la vente des produits Dungeons & Dragons 5 en français !

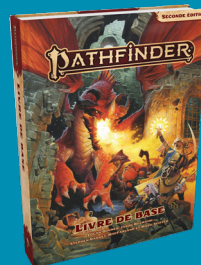
Des informations sont promises pour le mois de janvier, mais à la date du 15 toujours pas de nouvelles hormis un communiqué de Gale9Force. Ce dernier affirme que D&D5 en français n'est pas mort, que plusieurs livres seront traduits cette année. Mais par qui ? Black Book Édition a-t-il perdu la licence française du jeu ?

Réponse dans le prochain numéro !



« Rôle 'N Play ».

Pathfinder 2 : la version 2 du clone D&D3.5 le plus connu au monde est sortie en version française. Le monstre fait 620 pages !

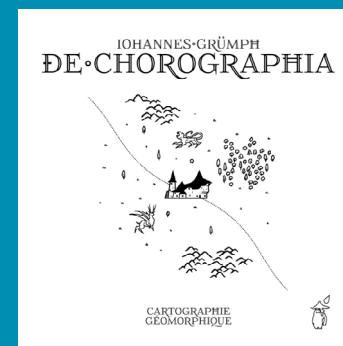
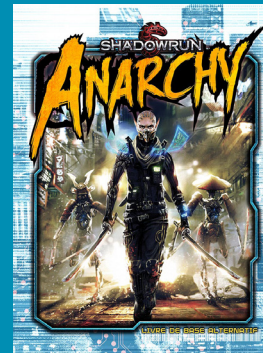


L'Appel de Cthulhu – Boîte de Base : Cette Boîte de Base contient tout le nécessaire pour jouer à L'Appel de Cthulhu V7.



The Strange : Livre de base : jeu de rôle contemporain fantastique multi-genre qui lorgne aussi bien du côté des conspirations à la X-Files, que du côté des grands classiques du jeu de rôle contemporain comme Mage ou Unknown Armies.

Shadowrun : Anarchy - Livre de base : nouvelle version du cyberpunk/fantaisie. Shadowrun - Néo-Revolution : est une campagne en cinq scénarios. Shadowrun : Anarchy - Écran du Mj : écran illustré par Benjamin Giletti.



conformations.

Libreté - De Bile et d'Acier : De Bile et d'Acier est un supplément pour le jeu de rôle Libreté proposant de nouvelles règles adapté à ce nouveau cadre de jeu.



FACES, le Jeu de rôle aux mille visages : F.A.C.E.S est un jeu de rôle générique, qui permet de se plonger dans une multitude d'univers.

CONVENTIONS / FESTIVALS

JANVIER

18 – 19 : La digue du jeu à Montaigu

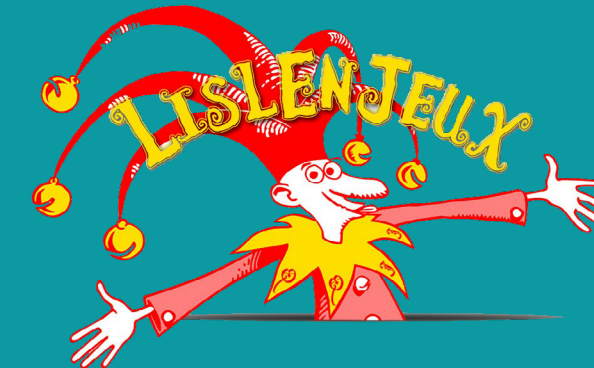
19 – 20 : Festival des jeux de Cerny

25 – 26 : Festival du jeu à Istres

26 – 27 : Ludick'abrak à Falck

26 – 27 : Ludofolies de la Bruche à GressWiller

26 – 27 : Rencontre rôlistes de l'X à Palaiseau



FÉVRIER

1 – 2 : Lacanau en jeu

1 – 2 : LiselEnJeux à L'Isle-Jourdain

1 – 2 : Necronomicon à Belfort Andelnans

2 – 3 : Week-end Jeux à Chantraine

2 – 3 : Yakajouer fait son show à Guilers

8 – 9 : Rennes en Jeux

8 – 9 : Play Azur Festival à Nice

21 – 23 : Festival International des jeux à Cannes

23 : Plédran sort le grand jeu à Plédran

28 au 1 Mars : Japan tours Festival à Tours

29 au 1 Mars : 1,2 Croa jouons ! à Saint Rémy de Provence

JEUX VIDÉO



WARCRAFT III : REFORGED

Cette version remasterisée annoncée il y a plus de trois ans maintenant arrive sur vos pc le 29 janvier.

Cette refonte comprend le jeu original *Warcraft III : Reign of Chaos* et son extension *The Frozen Thrones*. Les graphismes sont améliorés, la modélisation des personnages retravaillée, par contre les doublages originaux sont conservés. L'éditeur de carte a été retravaillé avec l'ajout de nouveaux outils. De plus les joueurs du titre original pourront jouer aux côtés des possesseurs de la nouvelle édition.

Warcraft III : Reforged sera proposé à 29,99 €



Baldur's Gate III

Annoncé pour le courant de l'année (aucune date précise n'a été avancée) BG III est le jeu de rôle le plus attendu des amateurs de D&D. Ce préquel des deux premiers jeux vous conduira de Baldur's Gate aux Enfers ! Vous commencerez niveau 1 et si tout se passe bien vous irez au delà du niveau 20. C'est le studio belge Larian, à qui nous devons les excellents *Divinity Original Sin* qui développe le jeu.



L'ACTU EN VRAC



AD&D BY THE BOOK

PREMIÈRE PARTIE, LA GESTION DU DÉPLACEMENT.

AD&D BY THE BOOK EST
LA TRADUCTION D'UN
ARTICLE DU SITE :
THE BLUE BARD.

ABRÉVIATIONS

CA : classe d'armure
TACO : toucher une
classe d'armure de 0
pv : point de vie
GDM : guide du maître
MdJ : manuel des
joueurs
MVT : mouvement
Seg : segment
Rnd : round

J'étais décidé à prendre tous les risques, à jouer selon l'entièreté des règles ; ie. *by the book*. J'allais étudier les livres comme si c'était pour un diplôme, et tenter d'utiliser au mieux toutes les règles des livres AD&D® dans ce que j'ai ressenti comme un compromis entre la lettre et l'esprit de la proposition. Et j'allais adhérer sans réserve à ces règles pour les tester ; voir si elles se tenaient, voir si elles fonctionnaient réellement sous la pression que mes joueurs allaient mettre.

Et lorsque je dit toutes, c'est VRAIMENT TOUTES :

L'ajustement au toucher en fonction du type de CA, le facteur de vitesse des armes, les sauvegardes contre l'Explosion Psi, l'option de l'incrémentation TACO des Guerriers, le temps d'absorption des potions, la Résistance aux Traumatismes, le coût des sorts, le plafonnement de l'expérience, l'entraînement du passage de niveau, le repos à 0 pv, la récupération d'1 pv par nuit si vous avez de la chance, la capacité de CA des petits boucliers contre une seule attaque par round.

Oui tous ceci est dans la première édition du GDM, et je l'ai étudié à fond.

J'ai pris des notes pour assembler tout cela, ce que je n'avais pas fait à 14 ans lors de mes débuts avec ce jeu. J'ai mémorisé les numéros de pages et les tables, j'ai créé des tableurs. J'ai conçu une fiche de personnage auto-remplissable pour mes joueurs, car je savais qu'ils n'auraient pas le courage de créer un personnage en suivant les règles comme je le souhaitais. Je me suis dit « Pas de math, ne leur fais pas faire de calculs. » Le tableur permet par exemple de lire la base de toucher et d'ajuster automatiquement en fonction du type de CA, et ce pour toutes les CA. Ils n'auraient plus qu'à regarder leur fiche, et ils sauraient la valeur à atteindre. Le combat fut le plus compliqué, et bien que je pense l'avoir correcte-

ment décortiqué, je vous avoue avoir fait des concessions. Cependant, j'argumenterais que nous jouons à ma table non pas comme Gary le faisait à la sienne, mais PRESQUE comme il « disait » le faire, lorsqu'il participa à l'écriture du GDM.

Il fallait cependant ajouter une autre pièce au puzzle, car je voulais jouer avec des figurines. À cause de ce moment envoûtant dans *E.T.*, lorsque j'avais 12 ans, qui était resté gravé dans ma mémoire. D'autant plus que mes joueurs venaient de *Pathfinder*. Je voulais jouer avec des figurines, mais je ne voulais pas que les artifices des systèmes modernes le transforment en une danse sans fin de pas de 5' (1,50 m) et d'autres mécanismes similaires.

Je ne trouvais aucune règle pour jouer à AD&D® avec des figurines, mais l'interprétation des mécanismes du système fut assez simple, à l'exception du mouvement durant le combat.

Pour la faire courte, j'ai un peu triché, ajouté quelques règles maisons pour gérer les choses qu'aiment faire les joueurs (comme forcer un goblin à reculer et chuter dans le piège derrière lui). Je me suis retrouvé avec ce que je ressentais comme l'expérience la plus proche possible d'un AD&D® avec Figurines « *by the book* ».

Mes joueurs sont restés et d'autres les ont rejoint, et ça fait plusieurs années que ça dure.

En montant ce nouveau site web, je me demandais quel voie nouvelle je pouvais apporter à l'OSR™ et je pense avoir trouvé : je vais vous dire comment nous jouons réellement à AD&D® avec figurines, et essayer de vous démontrer que ni le déplacement des figs, ni les règles complémentaires (comme le facteur de vitesse) ne nous ralentissent par rapport aux combats rapides de la 1^e édition auxquels sont habitués les grognards. Au contraire, je vais démontrer que les règles complémentaires « épicient » le rythme de jeu autrement « monotone ».

1^{ÈRE} PARTIE : DÉPLACEMENT SUR LA CARTE

Le document compilé par David M. Prata en 2006 (*ADDICT.pdf* - voir *Liens pour télécharger le pdf*) a servi de base à ma plongée dans le système de combat d'AD&D®. Ce document a servi de fil rouge dans mon exploration du GDM originel, et j'y ai puisé des éléments.

Alors que j'essayais de fusionner le combat quelque peu abstrait de l'AD&D® traditionnel (théâtre de l'esprit) avec les tactiques plus concrètes qui deviennent évidentes avec l'utilisation des figurines, j'ai réalisé

que le premier problème vraiment difficile était le mouvement.

Le *Manuel des Joueurs* p.102 (Déplacements, Facteurs de Temps et de Distance - *Manuel Complet du Joueur* p.184), ne fut d'aucune aide.

Comme la plupart des cartes en OSR™ ont une grille de 3 m, et comme je souhaitais que le mouvement soit facile à calculer et à exécuter, j'ai triché. Pourquoi ? Parce que c'est du AD&D® *by the book*, bien sûr ! (ironiquement). C'est pourquoi nous utilisons les segments. Ils sont le fondement de notre structure du combat, mais j'y reviendrai dans mon prochain article.

Revenons à nos moutons.

Le MdJ p.102 ne s'intéresse même pas au pauvre ver qui se déplace à 3". Il indique 6" égal 60' (18 m) par round ou 1,80 m par segment. Le calcul est simple. Mais c'est une misère pour des figurines sur une grille de 3 m. Et que dire des mouvements de 9' ou de 12' ?

Non, ça ne marche pas !

Mais on peut s'en approcher.

Mon tableau pour le déplacement des figurines dans AD&D ressemble à ça :

- 3" de mouvement, c'est un déplacement de 5' (1,50 m) par segment (30' (9 m) maximum par round)
- 6" de mouvement, c'est un déplacement de 10' (3 m) par segment (60' (18 m) maximum par round)
- 9" de mouvement, c'est un déplacement de 15' (4,50 m) par segment (90' (27,50 m) maximum par round)
- 12" de mouvement, c'est un déplacement de 20' (6 m) par segment (et ainsi de suite)

| <i>Norm</i> : 17,5 kg | <i>Lourd</i> : 35 kg |
|------------------------------|-----------------------------|
| | |
| MOUVEMENT | 9 |
| | /segment 4,50 m |
| | /round 27,50 m |

Je sais, je sais ... à peine commencé et déjà plus *by the book*. Et quid de la Bulette, ou des Golems de Fer ou d'Argile ? ou des MOINES ? Mais, chut ! écoute mon ami, ça marche bien et c'est

| <i>Norm</i> : 17,5 kg (<i>ajust. par la FOR</i>) | |
|---|------------|
| Charge totale actuelle | 34 |
| <i>Charge (x2)</i> | 9 m /seg |
| <i>Fuite (x10)</i> | 275 m /rnd |
| <i>Lourd (x3/4)</i> | 3 m /seg |
| <i>Max (x1/4)</i> | 1,5 m /seg |

dans l'esprit de la règle. Si le groupe remporte l'initiative et a par exemple, 3 segments pour agir avant que les monstres ne réagissent, chaque personnage peut se déplacer de 3 x MVT/seg comme listé ci-avant. Plus tard durant la fin de round, ils pourront utiliser ce qu'il leur

reste de mouvement.

Du fait, que vous manipulez des figurines et interagissez physiquement avec la carte, ça se passe naturellement et bien que nous faisons quelques erreurs occasionnelles dans le suivi, cela se passe assez bien dans l'ensemble.

TRADUCTION

Ci-après ce qui pourrait arriver durant une partie :

Un combattant lent en armure de plaques pourrait perdre l’initiative alors même que son jet est meilleur, car il utilise ses segments pour se rapprocher de son adversaire. Comme il ne peut l’atteindre durant son action, l’initiative passe au monstre, qui se rapproche en utilisant un seul segment puis frappe. Et après l’attaque du monstre, le guerrier pourra enfin porter son coup. Les joueurs s’aperçoivent de cela rapidement et commencer à faire des choix tactiques comme une charge, qui double le MVT. Ou bien, ils tiendront la position pour voir si les monstres se portent jusqu’à eux. Ou encore, ils tireront une volée de flèches, s’ils s’aperçoivent que l’adversaire est trop loin. Tout ceci représente des choix tactiques intéressants qui apparaissent naturellement avec l’utilisation des figurines, sans nécessités de règles supplémentaires. Cela occupe aussi les joueurs pleinement et les éloigne de leurs téléphones ...

Mais ! Attendez ! C’est quoi cette histoire de guerrier avec seulement 3 segments pour agir ? D’où le sortez vous ? Eh bien, c’est une règle maison, inspirée d’un abominable chapitre (Actions Subséquentes) du GDM s’étendant sur les pages 62 et 63. Je vous préviens, c’est pas simple à lire, et il faut immédiatement faire un jet de dé sur la seconde table de la page 79 du GDM. Avant que j’admette (et explique) les raisons de cette transgression (ce qui fera l’objet du prochain article), laissez moi finir celui-ci en indiquant rapidement comment nous utilisons les autres manœuvres de combats listées dans le GDM :

Mêlée : Une fois que l’on est en mêlée, les figs sont « soudées » et ne peuvent se séparer sauf si :

- * Un coté fuit (ce qui permet aux adversaires de faire une routine d’attaque complète, comme indiqué p.66 du GDM)
- * Un coté retraite sur la défensive. Ce qui permet aux adversaires soit de suivre automatiquement (continuer la pression) ou soit de se désengager et permettre la retraite.

Nous autorisons le « contournement » d’une mêlée. C’est à dire : déplacer une fig aux abords du combat afin de se repositionner sans encourir la pénalité d’une « fuite ». Cependant, rompre le combat d’un coté d’une pièce pour se ruer à l’aide de ses compagnons engagés avec un adversaire de l’autre coté, sera pénalisé comme indiqué ci-dessus.

Enfin, nous avons 2 petites règles maisons qui couvrent les actions les plus communes que des joueurs avec des figurines veulent faire :

Manœuvrer l’adversaire :

- * Tenter de déplacer une fig ennemie peut seulement être fait UNE FOIS PAR ROUND.
- * L’agresseur ne peut attaquer et manœuvrer durant les mêmes segments.
- * La manœuvre peut être contrée au CHOIX du DÉFENSEUR par un test de FOR ou de DEX.
- * 1d6 est ajouté à la caractéristique choisie. Les caractéristiques des monstres sont à la discrétion du MD.

- * Le DÉFENSEUR gagne en cas d’égalité.
- * Si l’agresseur gagne, il peut déplacer la fig ennemi à demie vitesse de MVT (arrondi au supérieur) dans la direction de son choix, et suit avec sa fig automatiquement. À la discrétion du MD, il peut autoriser une sauvegarde ou un test lorsque la figurine est poussée dans un piège, ou poussée d’une falaise.

Traverser la zone d’un ennemi :

- * Tenter de traverser un espace occupé par une fig ennemi peut n’être fait qu’UNE FOIS PAR ROUND.
- * L’action peut être contrée au CHOIX de l’AGRESSEUR par un test de FOR ou de DEX.
- * 1d6 est ajouté à la caractéristique choisie. Les caractéristiques des monstres sont à la discrétion du MD.
- * L’AGRESSEUR gagne en cas d’égalité.
- * Si l’agresseur perd, il doit rester où il est.

Et c’est tout. Jusqu’à présent, après plusieurs années de jeu avec des figurines, nous n’avons jamais eu besoin de règles supplémentaires. Nos règles maisons ne sont pas conçues pour être réalistes, en terme de représentation d’habileté d’un guerrier de niveau 10 à manœuvrer facilement un orque d’1 DV ; mais elles sont conçues pour rendre difficile le fait de manœuvrer un ennemi, comme de le bloquer dans un coin, permettant ainsi aux personnages de s’échapper même des situations désespérées.

DERNIÈRES RÉFLEXIONS :

Un contre-argument évident à ma tricherie sur le MVT, est que se déplacer de 3’ (90 cm) par segment pour un MVT de 30’ (9 m) est plus facile à retenir que ma conversion ci-dessus ET que ma conversion permet trop de mouvement par segment tout en ne tenant pas correctement compte des moines et des golems.

Ma réponse est que le MVT est déjà une abstraction dans le GDM, dans le sens où une mêlée peut être automatiquement rejointe si les protagonistes sont à 10’ les uns des autres. De plus, les mouvements à 3’ (90 cm)/segment ou 6’ (1,80 m)/segment aboutissent à des positions de figurines ambiguës sur la grille de la carte, et génèrent des petites frictions. Je préfère que cela soit défini d’avance.

En ce qui concerne les Moines, et autres MVT non standards, j’arrondis simplement à l’incrément le plus proche, et je n’en perds pas le sommeil. Le bémol, c’est lorsque le guerrier avec un MVT de 9” fuit un golem (avec un MVT de 8”), je vais l’autoriser à s’échapper.

• • • • •

Dans le prochain numéro : les segments d’un round (où je révèle ma plus grande transgression !)

PAR BLUEBARD

UNE TRADUCTION DE PAPYROLF



LIENS (en anglais)

XLSM

**AD&D DMS FAMILIAR
AD&D PLAYER SHEETS
DM SCREEN**

PDF

**ADDICT
AD&D PLAYER SHEETS
AD&D DMS FAMILIAR**



6

Liens

- [Three Lines Studio](#)
- [Robert J. Kuntz](#)
- [Gary Gygax](#)
- [Blackmoor](#)
- [Dave Arneson](#)

ARCHÉORÔLOGIE

Leonardo, Wolfgang, Arthur , Albert... Dave ?

Dave Arneson's True Genius est un livre écrit par Robert J. Kuntz et publié par sa maison d'édition Three Line Studio en avril 2017. Broché, 70 pages.

Robert J. Kuntz est pour ainsi dire le fils adoptif de Gary Gygax. Il a 17 ans quand Dave Arneson est invité par Gygax à venir faire une démonstration de son jeu « Blackmoor » aux membres du club de jeux de figurines et de stratégie de Lake Geneva en novembre 1972. Il était donc là quand tout a commencé... 45 ans plus tard, Kuntz entend remettre quelques pendules à l'heure et surtout rendre justice à l'homme qui, selon lui, est le seul et unique créateur du concept de jeu de rôles et, en tant que tel, le hisser au niveau des génies de l'humanité comme Einstein, Rimbaud, Mozart, Da Vinci...

La thèse est osée, mais comme toutes les thèses, parfaitement défendable. Contrairement à la voie choisie par un Jon Peterson dans son livre *Playing at the World* qui est celle de l'historien, Kuntz a choisi de suivre la voie de la science et plus particulièrement la science des systèmes (la théorie générale des systèmes). En effet, l'histoire n'est bien souvent qu'une reconstruction, certes fondée sur des documents authentiques, mais qui ne peut s'affranchir complètement de la subjectivité de l'historien. D'ailleurs une partie de son livre vise certains historiens de mauvaise foi qui négligent sciemment Dave Arneson pour ne reconnaître qu'à Gygax la paternité du jeu de rôles, ou bien escamotent Arneson pour remonter à Dave Wesely et son « Braunstein ».

En choisissant la science, Kuntz entend évacuer la subjectivité et tenir un discours objectif. Il travaille depuis 2009 sur ce sujet et la somme de ses recherches devra paraître prochainement sous la forme d'un volumineux traité : **A New Ethos in**

Game Design: *The Paradigm Shift Originated by Dungeons & Dragons™*, 1972-1977. Ce petit essai sur Dave Arneson est un aperçu et une introduction à ce livre. Il devrait également lui permettre de le financer car Kuntz a fondé sa propre maison d'édition pour diffuser sa pensée : ce qui est encore un gage d'indépendance.

Dave Arneson's True Genius n'est pas un livre destiné au néophyte, il assume que le lecteur connaisse déjà les grandes lignes de l'histoire du jeu de rôles Donjons & Dragons et en outre qu'il soit aussi familiarisé avec la philosophie et la théorie des systèmes, notamment l'articulation entre les systèmes clos et ouverts. Pour le lectorat français, on peut faire appel à la philosophie d'Henri Bergson pour appréhender le concept.

Comme toute démarche scientifique l'exige, Kuntz commence par définir son objet : le concept de jeu de rôles. C'est le concept d'un jeu d'imagination dont les règles sont produites en cours de jeu. Les règles à leur tour informent le jeu et les joueurs, mais ces derniers conservent la liberté de les modifier au fur et à mesure. Voilà en quoi réside le génie véritable d'Arneson : jamais son système de règles ne se referme sur l'activité ludique, le jeu demeure en permanence ouvert sur la créativité.

Kuntz démontre que si le jeu se fige dans un système de règles, alors l'imagination des joueurs devient servile. C'est ainsi que le coup de génie d'Arneson est récupéré par Gygax. Gygax prône de plus en plus une uniformisation des règles afin de consolider un marché en pleine expansion. Après le big-bang, chaque campagne de D&D est une galaxie singulière qui s'éloigne de toutes les autres parce que les joueurs qui y participent personnalisent les règles, les ajustent à leur façon de jouer et en inventent d'autres par idiosyncrasie. En

fait, Gygax a voulu réunir tous ces mondes en éloignement afin que les joueurs puissent continuer à communiquer entre eux (version loyale bonne) ou bien il a voulu les maintenir sous son emprise pour continuer à faire prospérer économiquement sa société TSR (version loyale mauvaise). Vous savez : « Un anneau pour les gouverner tous... »

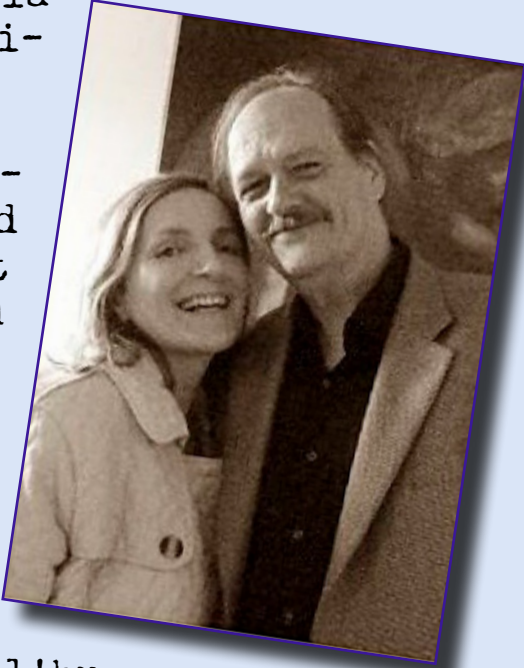
Ayant décrit le concept de jeu de rôles avec la théorie générale des systèmes, Kuntz réussit une démonstration, ou plutôt une réfutation, à savoir que ce concept ne peut être déduit ou dérivé d'un wargame traditionnel comme Chainmail ou l'original « Braunstein » de Wesely. En application de la loi des systèmes, aucun wargame (système clos) ne peut engendrer le jeu de rôles (fusion des systèmes clos et ouvert). Ces jeux précédents ne peuvent être qualifiés que d'influence secondaire. Par conséquent, ce qui a donné le jour au jeu de rôles, ce ne peut être que le génie d'Arneson. C'est là son vrai génie.

Il reste que la démarche kuntzienne peut se voir reprocher justement de s'enfermer dans le cadre scientifique : on définit son objet, on applique certaines lois et on peut démontrer ce que l'on veut. Cela fonctionne mais cela décrit-il vraiment la réalité ? Cela n'en reste-t-il pas une image ? L'innovation peut aussi bien être le fruit du génie que d'une certaine paresse. Les inventions humaines ne viennent-elles pas aussi de la recherche du moindre effort ? Arneson était fatigué des campagnes de wargame aux règles compliquées. Il a décidé un beau jour de jouer avec ses copains comme le font les enfants dans la cour de récré... mais il était adulte, rompu aux routines des jeux de stratégie, il a créé une nouvelle façon de jouer. Faut-il pour autant mettre « Blackmoor » au même niveau que La Joconde, La Flûte Enchantée, Une

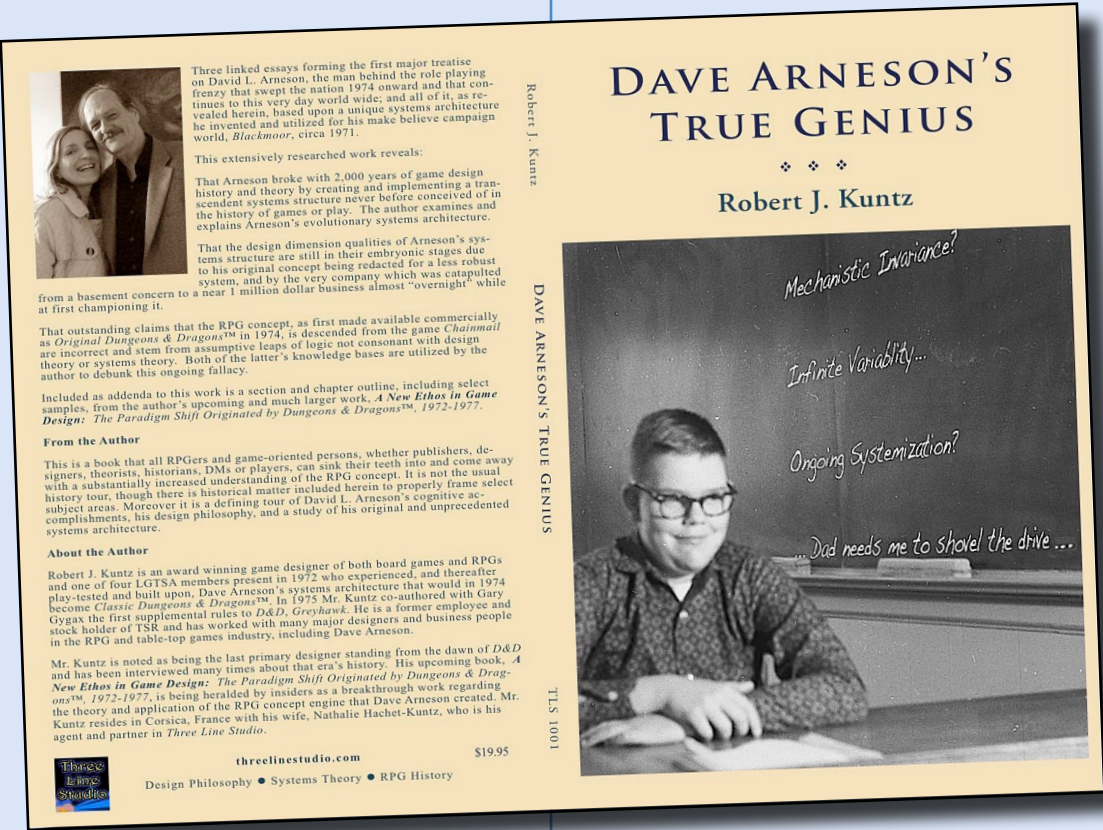
Saison en Enfer ou la Théorie de la Relativité ?

La réponse est peut-être bien oui quand on observe seulement l'impact qu'a eu cette « invention » sur ses contemporains. La raison en est que le jeu de rôles a réussi parce qu'il touche précisément au cœur de l'humain, la créativité. Il permet à chacun de reprendre contact avec ce qui fait de lui un être humain. C'est sur cette réalisation que s'appuie l'immense succès commercial de Donjons & Dragons, qui perdure à ce jour sous la forme du succès des jeux vidéo RPG. S'il n'y avait pas eu d'abord cette possibilité donnée aux joueurs de devenir eux-mêmes des créateurs, D&D ne se serait pas vendu.

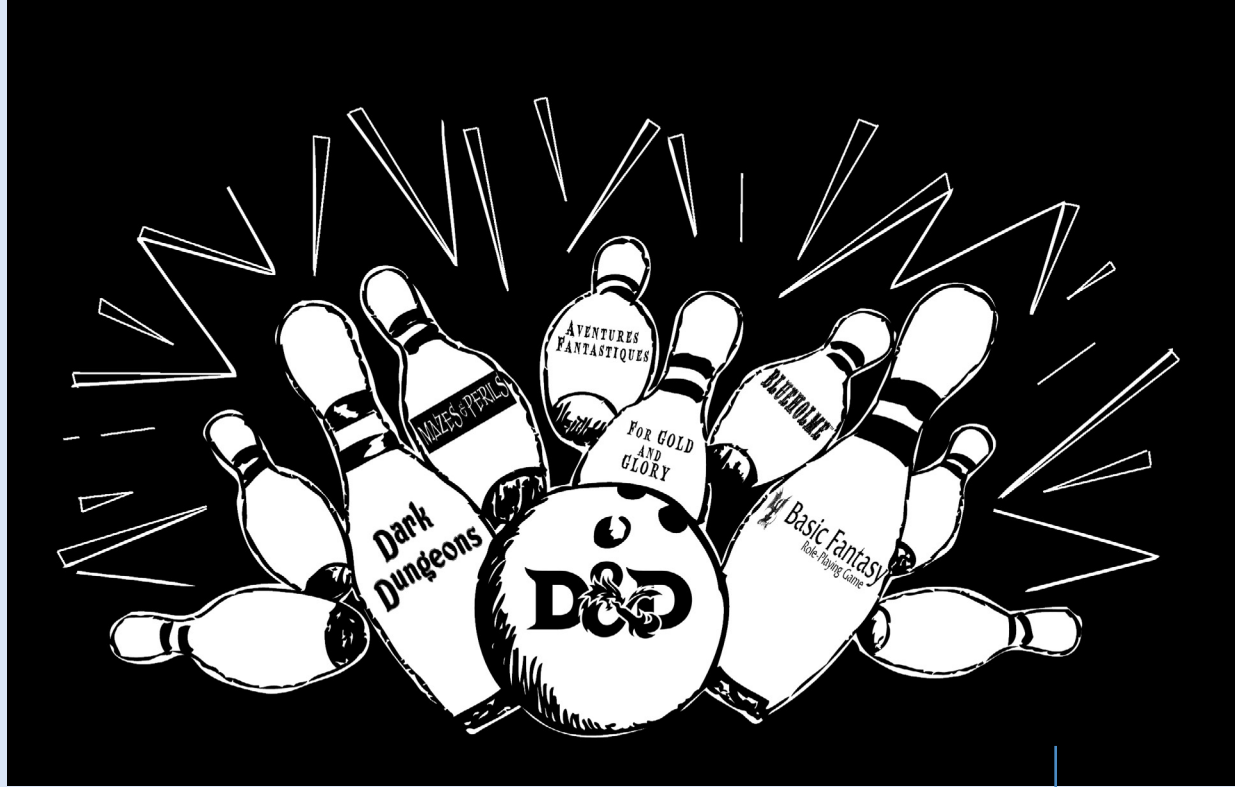
Dans son livre, Kuntz vise aussi la réhabilitation d'Arneson dans les mémoires. Il était présent au moment des faits, il raconte sans acrimonie ce qu'il a vécu. L'héritage d'Arneson doit être transmis et ce n'est pas les détenteurs actuels de la propriété intellectuelle de D&D qui vont le faire aujourd'hui, parce que la vérité est que l'on peut jouer aux jeux de rôles sans jamais acheter un seul livre de règles, un supplément ou un scénario. Mais il a bien fallu que le jeu soit publié pour qu'il soit diffusé. Sans l'intervention de TSR, Dave et ses amis de Minneapolis-Saint Paul auraient continué de jouer entre eux ; l'invention géniale d'Arneson se serait éteinte avec le dernier d'entre eux. On n'en aurait jamais entendu parler. Heureusement, ce n'est pas le cas. Alors il nous appartient de connaître cette histoire, de prendre conscience de ce que nous faisons quand nous jouons aux jeux de rôles et de savoir à qui nous le devons et de quelle manière. Au moins, le livre de Kuntz remplit parfaitement cette tâche.



GALLISKINMAUFRIUS



D&D5 a-t-il tué l'OSR ?



Le mouvement de l'*Old-school renaissance* (OSR) est né suite à la déception de la version 3 des règles de Donjons & Dragons. La V4 a porté le coup de grâce en faisant fuir les derniers puristes du jeu d'origine. Le comble est que cette fuite a été possible grâce à la toute nouvelle licence de Wizards, la licence OGL. Cette licence libre permet de produire du matériel basé sur D&D, toutes éditions confondues ! Les joueurs se sont engouffrés dans la brèche.

Mais en 2014 est sorti *Dungeons & Dragons 5* qui a réussi le tour de force de mettre tout le monde d'accord. La nouvelle mouture du jeu satisfait les puristes tout en étant suffisamment simple pour attirer de nouveaux joueurs. Le succès est tellement énorme que le jeu entre dans un nouvel âge d'or !

Le Point : [retour triomphal de Donjons & Dragons](#)

Le Figaro : [Donjons & Dragons a le vent en poupe](#)

Konbini : [Donjons & Dragons devient enfin cool](#)

Dungeons & Dragons 5 est partout et c'est un véritable raz-de-marée... mais que reste-t-il de l'OSR depuis cette déferlante ? La première version d'OSRIC™ date de 2006 ce n'est pourtant pas le premier clone de D&D, il s'agit de *Castles & Crusades* en 2004. On peut dire que l'OSR a connu son âge d'or de 2008 à 2013, mais il **n'est pas mort** pour autant. Il se porte plutôt bien d'ailleurs, et il ne faut pas oublier que la licence OGL permet de vendre le matériel créé.

Mettons-nous d'accord, le mouvement OSR c'est la création d'un jeu (clone) et/ou d'aide de jeu et/ou de scénario en utilisant la version OGL des règles de

Donjons & Dragons. C'est donc entièrement légal et réglementé par la licence OGL. Traduire le matériel d'origine (OD&D, AD&D, AD&D2) ne fait pas partie de ce mouvement. Il existe une multitude de rétroclones, néoclones, quasiclones... la production outre-atlantique étant pléthorique, nous allons surtout nous concentrer sur les productions françaises. L'objectif n'est pas de lister tous les clones existants mais de se concentrer sur les plus présents actuellement.

En ce début d'année 2020 nous pouvons dire que non, *Dungeons & Dragons 5* n'a pas tué l'OSR. Le mouvement se porte bien et a su trouver sa place sans pour autant être dans l'ombre du grand ancien.

Vous trouverez ci-dessous trois exemples de clones français qui se portent bien, dont le suivi est toujours d'actualité. C'est juste un exemple car il y a en a bien d'autres et pour tous les goûts.

Dans le courant d'année doit sortir la traduction du B/X [Essentials de nécrotic Gnome](#), qui reprend les boîtes Basic et Expert bien connues des amateurs de Donjons & Dragons. Comme quoi l'OSR a de beaux jours devant lui.

Portes, Monstres & Trésors (gratuit)



Le plus proche des jeux D&D/AD&D d'origine. PMT est divisé en 3 versions, toutes compatibles entre elles :

PMT : Quintessence propose en moins de 70 pages l'essentiel des règles et de quoi jouer jusqu'au niveau 4 avec trois classes (clerc, guerrier, magicien).

PMT : Règles de Base, qui est la version recensée ici, est un ouvrage beaucoup plus complet et très proche de B/X.

PMT : Règles Avancées est la version la plus luxueuse de PMT. C'est une adaptation du *Advanced Companion Edition* de *Labyrinth Lord* qui ajoute du matériel tiré d'AD&D tout en gardant la simplicité des règles de B/X.

L'antre de Morsyphius



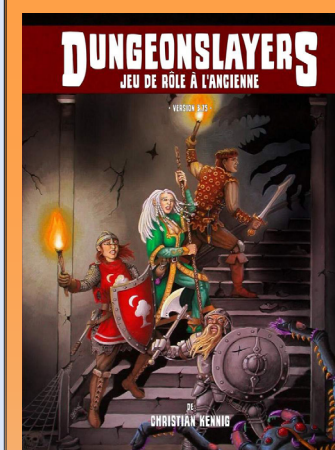
Fin 2019 est parue une aventure à l'ancienne pour OSRIC™. Il s'agit de *L'antre de Morsyphius*, aventure conçue par Jean-Claude Deltruel. Cette aventure suit sa première publication, « *le tombeau de Malagor* ».

Dans cette aventure de niveau 1 à 3, vos personnages vont devoir enquêter sur l'origine des raids gobelinoïdes que subit la région depuis quelques temps.

Bien que de niveau 1 à 3, cette aventure peut s'avérer mortelle. Bas niveau ne signifie pas forcément « simplicité » et ce module le prouve haut la main.

Prévu pour se jouer dans le monde de *Gorgonde*, ce module est facilement transposable dans n'importe quel monde médiéval fantastique (comme celui des cinq provinces présenté en page 8). Le Royaume de Gorgonde sera exposé dans un prochain numéro.

DungeonSlayers VF (gratuit)



Énormément d'aides de jeu disponibles, des aventures et les « Donj en 1 page ». Ce clone des boîtes B/X saupoudré d'œil noir en est actuellement à la version 4 des règles.

Si vous aimez explorer des donjons sur des plans quadrillés, ce jeu est fait pour vous.

Ce jeu est surtout conçu pour jouer en *one-shot* et ses règles sont simples et minimalistes. *DungeonSlayers* est recommandé pour l'initiation. Le côté « jeu d'apéro » fun et sans prises de tête plaît, il ne faut que 15 minutes pour créer un perso et se lancer dans l'exploration d'un donjon.

3 Questions à Jean-Claude Deltruel

1/Le BF01 est ton deuxième module pour OSRIC, tu trouves qu'il y a un manque dans l'OSR français ?

JCD : Je publie des modules « *old school* » car je pense qu'il y a un réel besoin dans ce domaine, surtout en français. Il existe somme toute peu d'initiatives qui vont dans ce sens et c'est précisément le carburant du jeu. Bien évidemment, je le fais également parce que je suis un fan de la première heure (1984) et que j'aime écrire. Il y aura sans aucun doute bien d'autres modules qui sortiront au fil du temps et l'un d'eux est déjà en préparation...

2/Pourquoi rester sur OSRIC et ne pas faire une version D&D5 qui est passé en licence OGL en 2016 ?

JCD : Je suis sur OSRIC parce que ma priorité est de fournir des modules au milieu « *old school* » avant tout. C'est la version qui me convient le mieux pour écrire. Je n'exclus pas toutefois d'écrire des modules pour DD5 dans le futur mais je dois d'abord me familiariser parfaitement avec le système de jeu.

3/Où pouvons-nous trouver tes créations ? Et sous quels formats ?

JCD : Il est possible de trouver les modules sur *LULU.COM* en français et sous format ebook.

Lamentations of the Flaming Princess



La traduction de ce clone en français a été possible grâce au financement participatif. Le succès fut énorme, 55 000€ de récolté sur un objectif de 5 000 € !

Lamentations of The Flame Princess est un jeu d'aventures horribles, qui a pour cadre une Europe fantasmée du 17ème siècle. Le jeu est basé sur les règles d'OD&D. Les trois classes originales sont disponibles, le guerrier, le magicien et le prêtre. Les Elfes, Nains et Hobbits sont considérés comme des classes. Parmi les ajouts nous avons par exemple un système de compétences. LotFP est un jeu violent et sanglant, il est donc déconseillé aux plus jeunes.



LIENS

[Old School Renaissance](#)

[Rétroclones et Quasi-clones](#)

[Clones tour d'horizon](#)

[OSRIC 2.2](#)

[Forum DungeonSlayers](#)

À LA UNE



DESSCRIPTIF GÉOGRAPHIQUE DU ROYAUME DES CINQ PROVINCES

Le royaume est situé contre la côte ouest du continent et présente divers reliefs.

■■■■■■■■■ **1. Province sud-est : FOLLOM** ■■■■■■■■■

Il était une fois... Le Royaume des 5 provinces

J'ai fait mes premiers pas dans les jeux de rôle en tant que MD avec la première boîte en français de D&D®. Les débuts se sont donc faits sur le module B2 « Le château-fort aux confins du pays ». Mais très vite je suis passé à AD&D® et là j'ai commencé à créer mes propres modules (en effet, mis à part les quelques modules parus dans les diverses revues telles *Casus Belli*, *Runes* et autres, l'offre en français était plutôt limitée). Mes premiers modules étaient généralement utilisés en one-shot, sans véritable lien entre eux. Mais le désir de mettre tout ça dans un cadre structuré permettant la mise en place d'une campagne s'est rapidement fait sentir, et les rares produits du commerce auxquels ma bourse aurait pu me donner accès étant quasi-inexistants, j'ai donc créé mon propre cadre de campagne dès 1984 : Le Royaume des 5 provinces.

Il s'agit en fait plus d'un bac à sable que d'un cadre très structuré et détaillé. Les grandes lignes sont données mais tout le reste est laissé aux bons soins de chaque MD qui souhaite s'en servir. Pour couvrir le plus grand nombre de cas de figures, j'ai doté ce royaume d'une variété de zones géographiques permettant d'y placer toutes sortes de modules. On a donc de l'environnement urbain avec la province centrale et sa capitale, mais il y a également de hautes montagnes au nord, des marais, des collines, de grandes forêts, et même une façade maritime. Dans ma campagne, le Royaume des 5 provinces n'a pas de voisin immédiat, les terres l'entourant étant civilisées mais aucune ne dépendant d'un autre royaume. Bien évidemment chacun est libre de changer ça et d'y placer ce qui correspond à son idée. Bref comme vous le voyez, ce cadre de campagne reste très ouvert tout en donnant une assise suffisante dans les premiers temps pour mettre en place votre propre campagne.

THORIN

mais cela remonte à fort longtemps et n'a jamais été prouvé.

C'est la province des forêts, et cela pour la bonne et simple raison que plus de la moitié de sa superficie est occupée par des forêts et des bois. À part cela, le paysage est assez plat, hormis la présence d'un massif de collines au centre de cette province, ainsi que deux autres à ses frontières (un au sud, l'autre à l'est).

Capitale : Fanhil. C'est ici que siègent les grandes corporations des ouvriers du bois (ébénistes, menuisiers, charpentiers, etc.).

Industrie, commerce : menuiserie, travail du bois ; exportation de bois vers la ville royale et les autres provinces, principalement Harlin (construction navale).

Agriculture, élevage : 30 % du territoire (90 % de cultures ; 10 % d'élevage porcin).

Forêts principales : le bois maudit, le bois aux loups, Boisvert, le bois enchanté, Tristebois, la forêt impénétrable, Feuilles dorées, Bois-fleur, Vieilleforêt. Tous les ans, les 23, 24 et 25 de Sombrebois, les druides se réunissent dans Vieilleforêt.

On rapporte qu'aux confins de la forêt impénétrable vivrait une tribu d'elfes sylvains,

Collines :

- Sombremont (est/nord-est, frontière)
- Vieuxrochers (centre)
- Hautregard (sud, frontière)

Les collines de Sombremont sont réputées pour être dangereuses pour ceux qui ont l'audace de s'y aventurer, de même que les confins de la forêt impénétrable.

Sur le plus haut sommet des collines de Hautregard se trouve une tour de 60 mètres de haut depuis laquelle on distingue les moindres choses à des kilomètres à la ronde. C'est la tour d'Hildegard, réputée imprenable et occupée par la meilleure garnison du royaume.

■■■■■■■■■ **2. Province nord-est : RAGHON** ■■■■■■■■■

C'est la province des montagnes. Le paysage offre un relief très accidenté et un sol assez pauvre, surtout au nord. On distingue 4 massifs très importants :

- Les collines de l'ermite (nord)
- Les collines du petit peuple (centre)
- Les collines du vénérable (centre)
- Sagecollines, le plus grand de tous (est/nord-est, frontière)

Le sud de la province est moins sauvage et inhospitalier que le nord, et aussi plus fertile ; c'est là que sont pratiquées quelques cultures. C'est aussi dans cette partie de la province que se trouve l'un des plus grands lac du royaume : le lac des 10 000 ans.

Capitale : Brahn. C'est par excellence la ville des orfèvres et des armuriers

Industrie, commerce : mines, extraction des métaux, fonderies, forges ; exportation de métaux, bijoux et d'armes. De plus, le commerce est considérable car cette province est continuellement traversée par des caravanes de marchands qui s'en vont vers les Royaumes du Nord ou en reviennent, en passant par les Monts de la Malédiction qui est la voie la plus rapide et donc la plus rentable.

Agriculture, élevage : 35 % du territoire (27 % des cultures, situées au sud ; 73 % d'élevage ovin, situé au nord)

Principales forêts : Noblechêne (sud) et Fièresapin (nord).

Dans les collines du petit peuple vit une colonie de nains dont la cité souterraine est, dit-on, aussi vieille que le royaume lui-même. Ces nains extraient des minéraux qu'ils troquent ensuite, après qu'ils aient gardé ce dont ils avaient besoin, contre de la nourriture et autres choses essentielles. Hormis lors des périodes de troc, les nains n'ont que très peu de relations avec les humains. Certaines rumeurs prétendent que les nains posséderaient de fabuleux trésors enfermés dans d'immenses cavernes et gardés par leurs meilleurs guerriers. Toute la frontière est de cette province (depuis Sagecollines jusqu'à Sombremont) est protégée par une immense muraille longue de 56 km et haute de 30 mètres, gardée en permanence par des soldats surentraînés. La seule voie de passage dans cette muraille est une immense porte aux pieds de laquelle campe une garnison surveillant ce lieu d'accès jour et nuit. D'ailleurs, les portes sont fermées dès la tombée de la nuit et rouvertes seulement à l'aube.

■■■■■■■■■ **3. Province sud-ouest : HARLIN** ■■■■■■■■■

Appelée aussi Province de la Mer, Harlin est la seule province du royaume à donner sur le Grand Océan. Ce territoire est uniformément plat, sans une seule colline ou montagne et avec très peu de forêts. La végétation se compose essentiellement d'herbe bien grasse qui fait le bonheur des chevaux et des bovins qui y sont élevés en grand nombre. C'est aussi dans cette province que la plupart des fleuves du royaume vont se jeter dans la mer.

Capitale : Helgon. C'est le plus grand port commercial du royaume.

Industrie, commerce : pêche, construction navale ; c'est le plus important centre de commerce du royaume du fait de la présence de ses côtes (trafic maritime très important avec tous les royaumes et pays connus).

Agriculture, élevage : 90 % du territoire (43 % de culture ; 57 % d'élevage bovin et chevalin).

Principales forêts : Sombrefeuille, Boisjoli et une partie de Boisvert. Sur la presqu'île de la Pointe des Tempêtes se dresse un phare immense (163 mètres de haut) qui sert à guider les navires, mais aussi à surveiller l'horizon.

Il court une légende selon laquelle, il y a fort longtemps, des elfes seraient venus sur leurs bateaux brillants et auraient établi un commerce avec les habitants de l'époque. Ces derniers auraient d'ailleurs construit le phare afin de guetter leurs venues du haut de celui-ci. Les elfes parlaient sans cesse de leur pays lorsqu'ils venaient, et aussi d'une guerre impitoyable qu'ils menaient contre un dieu maléfique du nom de Melkor. Puis, un jour, les elfes sont repartis sur leurs bateaux et ne sont jamais revenus.

■■■■■■■ **4. Province nord-ouest : VERKEN** ■■■■■■

Cette province est celle des marais. Plus de 50 % du territoire est occupé par des marais et des lacs, ainsi que par une multitude de rivières et de fleuves. Les seules collines de cette province sont sur la frontière nord et appartiennent au massif de Pierremoussue.

Capitale : Marghan. C'est le grand centre de rencontres des alchimistes et des mages du royaume.

Industrie, commerce : extraction de produits chimiques (soufre, salpêtre, huile, gaz, etc.) ; c'est dans cette province que les magiciens et autres sorciers viennent se procurer les produits dont ils se servent dans leurs laboratoires ; grosse exportation à travers tout le royaume d'huile à lampe (pétrole).

Agriculture, élevage : 25 % du territoire (seulement des cultures, pas d'élevage).

Principales forêts : la forêt interdite, Blanche-forêt, Noirepousse. Toute la frontière ouest de cette province (ainsi qu'une partie de celle de Harlin) est protégée par une immense muraille (identique à celle de Raghon), s'étendant du massif de Pierremoussue jusqu'à la mer, et possédant deux portes (une dans Verken, l'autre dans Harlin) aussi bien protégée que celle de Raghon. Ces portes voient continuellement défiler des caravanes de marchands en provenance (ou en direction) des lointaines régions côtières du nord.

C'est aussi dans cette province que se trouvent les deux plus grands lacs du royaume : Sombrelac et Justelac.

Les marais de la Bête (frontière nord) sont réputés dangereux et aucun de ceux qui y sont allés n'en est revenu. Il est dit qu'il y a des centaines d'années de cela, les habitants des alentours auraient aperçu un animal monstrueux sortir des marais et semer la destruction et la terreur sur son passage, puis il serait retourné dans son antre. Depuis ce temps, plus personne n'en a jamais entendu parler, mais il arrive de temps en temps que l'on entende un cri lointain et terrifiant provenant des marais.

5. Province centrale : FAHRNE

C'est la cinquième province, la Province Royale. Cette minuscule province est cependant la plus importante : c'est là que se trouve la capitale du royaume, la cité des rois, Durengahrn.

Capitale : Durengahrn, qui est aussi la capitale du royaume. C'est là que se trouve le palais royal, ainsi que les principales infrastructures administratives et militaires du royaume.

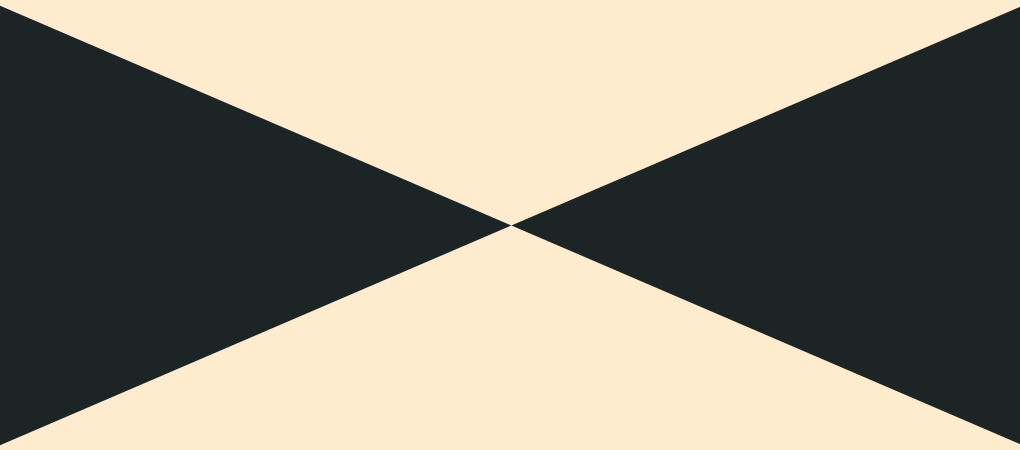
Industrie, commerce : fabrication de produits finis et de biens de consommation ; commerce très florissant (importations principalement).

Agriculture, élevage : 40 % du territoire (60 % de cultures ; 40 d'élevage chevalin).

Principales forêts : Blancbouleaux, Tronctouffu, Vertebrache.

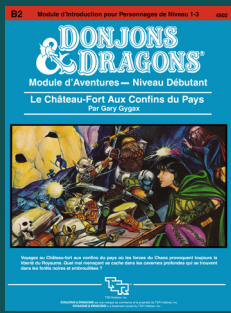
Collines : massif de Beaumonts.

CARTE DES CINQ PROVINCES



Quelques idées d'adaptation de modules officiels :

La plupart des modules parus dans les premiers *Casus Belli* peuvent être placés dans le Royaume des 5 provinces. Mais il est aussi possible d'y mettre des modules officiels, aussi bien pour D&D® que pour AD&D®, sans avoir pour cela besoin de faire nécessairement de gros efforts d'adaptation. Voici quelques exemples de modules officiels de bas niveau afin de commencer vos aventures au sein du Royaume des 5 provinces :



Pour D&D®, le premier de ces modules est bien sûr le B2 « Le château-fort aux confins du pays » que vous pourrez placer sur la frontière Nord-Est du Royaume (province de Raghon). Il n'y a quasiment aucun travail d'adaptation à effectuer, vous pouvez l'utiliser tel quel.

Il y a également le B5 « Horreur sur la colline » que vous placerez sur la frontière Est dans les collines de Sombrement (province de Follom). Il y aura un petit travail d'adaptation à effectuer sur la préface ainsi que sur le contexte géographique, mais pour le reste tout devrait se faire sans avoir à changer grand-chose.



Le B7 « Rahasia » trouvera quant à lui tout à fait sa place dans la Forêt Impénétrable (province de Follom). Comme le B2, quasiment aucun travail d'adaptation n'est nécessaire, il peut s'utiliser tel qu'il se présente.

Le bois maudit

La Lamarizante

La Lamarizante est une plante à fleurs minuscule qui jonche le sol aux abords de certaines forêts profondes. De par ses couleurs, elle se fond facilement dans le paysage qu'elle habite, ce qui la rend d'autant plus difficile à repérer. Elle dégage une odeur enivrante qui attire les voyageurs et les animaux mais repousse les insectes.

La Lamarizante peut être devinée via ses ramifications. Celles-ci s'étendent sur plusieurs mètres et sont très sensibles : le long des tiges, de grosses cabosses remplies d'air sous pression ne laissent aucune chance à ceux qui les meurtrissent ; si un voyageur leur marche dessus, la plante, agressée, réagit vivement et toutes les cabosses explosent. Elles projettent des graines dans toutes les directions. Ces graines pénètrent alors dans la peau et germent immédiatement. Les racines, plongées dans la chair de la victime, se gorgent voracement de son sang. Elles grandissent de plus d'un centimètre par minute.

Le temps est donc compté : pour survivre, et éviter de servir d'engrais à cette plante meurtrière, il faut agir... vite !

Pour AD&D®, le module N1 « Contre le culte du dieu reptile » pourrait trouver sa place au sein de la province de Verken (du côté de la Forêt interdite). Par contre ce module demandera un gros effort d'adaptation au niveau de sa localisation car il est prévu à la base pour le monde de *Greyhawk*. Concernant l'aventure elle-même, pas de particularités spéciales et donc aucun problème pour l'incorporer dans votre campagne.

Voilà, avec ça vous avez tout ce qu'il faut pour débiter dans le Royaume des 5 provinces et occuper vos joueurs pendant de nombreuses et longues sessions de jeu.



La couverture « francisée » du module N1

Monts de la malédiction

Le Pont de Razalom ou « pont de la Terreur »

Le Pont de Razalom est un passage tubulaire d'une trentaine de mètres de long et d'environ un mètre soixante dix de haut. Il a été édifié par le magicien Razalom, qui l'a ensuite ensorcelé.



Construit par entrelacements et nœuds d'os, ce « pont de la Terreur » n'est que très faiblement éclairé par la lumière extérieure. Il est possible de creuser ses ténèbres par quelque clarté artificielle, qui ne résiste toutefois qu'au tiers du chemin tortueux.

Dès lors que l'on s'engouffre dans ce sombre tunnel, l'air s'épaissit et se raréfie très rapidement. Les os brunis, chauffés par l'astre de feu, diffusent une odeur fétide de bois pourri. Ils craquent sous le poids et les pas hésitants, alertes, des voyageurs (trop) téméraires.

Franchi, le pont ne laisse finalement à ces derniers (presque) que d'horribles bruits et le souvenir d'un lieu sinistre et angoissant.

À la sortie du Pont de Razalom, les voyageurs doivent lancer un jet de sauvegarde. S'ils échouent, la malédiction de Razalom s'active : dans leur dos, un crépitement sourd et inquiétant s'élève, puis un flash les aveugle momentanément. Lorsqu'ils rouvrent les yeux, chaque voyageur ayant raté son jet se trouve face à une créature, hostile, affrontée dans une aventure précédente ayant amenée le personnage aux portes de la mort. Terrorisé, il faut pourtant combattre... mais la monstruosité n'est qu'une illusion. En revanche, pour le voyageur, le combat et les dégâts sont bien réels jusqu'à dissipation de l'illusion....

S'en sortira-t-il une seconde fois ?





AIDE DE JEU POUR LE MODULE : X4 LE MAÎTRE DES NOMADES

Pour les PJ, l'aventure commence dans le village de Pramayama alors qu'ils sont prêts à partir avec l'armée. Pourtant, il est suggéré dans le même chapitre que les aventuriers ont pu avoir le temps de glaner des rumeurs à propos de l'ennemi lors de leur traversée pour rejoindre ce village. Ces rumeurs sont d'autant plus intéressantes qu'elles permettent aux joueurs de spéculer sur ce qui les attend d'après les récits effrayants, vrais ou faux, provenant de survivants. Cette partie n'est pas vraiment détaillée hormis la table des rumeurs et celle des rencontres dans les zones habitées, c'est au MD souhaitant développer un peu l'histoire qu'incombe cette tâche. Voici donc quelques suggestions de rencontres ou d'événements pouvant se dérouler lors de ce voyage.

X4 - Le maître des nomades.

Ce module est un véritable chef-d'œuvre. Une ambiance désert/Sword n' Sorcery inégalable. La trame de fond est tout simplement

géniale. Les tribus du désert s'assemblent sous la houlette du terrible Maître et ses créatures monstrueuses, et une guerre de position commence avec la république voisine. Les villages sont ravagés par les deux camps, et chaque armée laisse un sillage de désolation derrière elle. Vous êtes des réservistes, au milieu des malandrins et des gueux et assistez à la déroute dans les sables de l'armée des peuples libres. La traversée des terres sauvages est très agréable avec des défis divers à surmonter (monstres des profondeurs, embuscade, malakaz) et beaucoup de paysages différents.

Pour ce qui est de la caravane, les aventuriers ne chôment pas. On sent bien qu'il y a quelque chose de pourri dans cette région. Enfin, divers lieux et événements gardent le suspense intact avec des rencontres originales dans le désert du sud et l'abbaye maudite. Les nouveaux monstres contribuent à rendre l'ambiance inquiétante et sont originaux.

Une armée à pied n'est pas très rapide, de plus elle doit traverser plusieurs types de terrains différents, par conséquent elle ne pourra parcourir en moyenne que 30 km par jour, soit 2 à 3 hexagones de carte selon le terrain. Le climat dans ces contrées bien que chaud reste clémente, sauf dans les parties désertiques où il faudra envisager de se déplacer le matin et de se reposer l'après-midi. Pour plus de liberté d'action, les PJ pourront voyager en avant du corps principal de l'armée ou au contraire servir d'arrière-garde, avec un jour de délai.

RENCONTRES

1. Déserteurs (lieu : n'importe où)

Trois soldats de la République ont fui leur régiment suite à leur première et unique confrontation avec l'ennemi. Choqués et terrifiés, ces jeunes hommes n'ont plus qu'une idée en tête : partir le plus loin possible.

Malheureusement pour eux, si l'armée de la république les a déjà oubliés, les troupes ennemies sillonnant la région tuent tout le monde sans distinction. À chaque apparition soudaine à l'horizon d'un groupe d'orques ou de bandits, les trois déserteurs ont pris leurs jambes à leur cou dans la direction opposée, si bien qu'ils sont maintenant trop éloignés des grandes routes et littéralement perdus dans la nature. Il leur reste très peu d'eau malgré le rationnement qu'ils s'imposent, et ils n'ont pas mangé depuis deux jours. Ils ne perdent pas espoir et continuent de marcher vers l'est en espérant tomber sur un village.

Ils restent toutefois extrêmement prudents et maintenant qu'ils sont trop faibles pour courir, ils préfèrent se cacher à l'apparition d'un quelconque groupe. Ils ont tout de même eu la présence d'esprit de retirer leurs uniformes, car ils sont des cibles pour l'ennemi et des déserteurs pour leur propre camp. Les trois hommes vont se cacher alors que le groupe des PJ s'installe non loin pour camper. Puis à la moindre opportunité, dès que les PJ seront endormis ou moins sur leurs gardes, ils vont tenter de s'introduire dans leur campement pour leur dérober de la nourriture. Ils n'ont pas l'intention d'assassiner les PJ durant leur sommeil, et s'ils sont surpris ils tenteront de s'enfuir. Malgré les épées courtes à leurs ceintures, ils sont trop faibles pour combattre un groupe en pleine forme, au mieux ils les brandiront en tremblant pour se défendre. S'ils sont encerclés ou acculés, ils se jetteront à genoux pour se rendre et supplieront qu'on les épargne. Enfin si les PJ ne les attaquent pas, parleront ou encore mieux, partageront leur nourriture, les trois déserteurs, répondant aux noms de Boris, Tikhon et Eodor, leur en seront très reconnaissants. Ils pourront être mis en confiance et donneront trois rumeurs déterminées aléatoirement dans la table des rumeurs (page 4 du **module X4**). Ils n'avoueront jamais être des déserteurs, de peur de se faire capturer mais diront plutôt qu'ils suivaient l'armée en tant que cuisinier, palefrenier ou save-tier et qu'ils ont été séparés de leur groupe suite à une embuscade, ce qui n'est pas complètement faux. Si on leur propose de rejoindre l'arrière-garde pour continuer à se battre, ils refuseront catégoriquement arguant avoir déjà largement accompli leur devoir envers l'armée.

Voyage

Une armée à pied n'est pas très rapide, de plus elle doit traverser plusieurs types de terrains différents, par conséquent elle ne pourra parcourir en moyenne que 30 km par jour, soit 2 à 3 hexagones de carte selon le terrain. Le climat dans ces contrées bien que chaud reste clémente, sauf dans les parties désertiques où il faudra envisager de se déplacer le matin et de se reposer l'après-midi. Pour plus de liberté d'action, les PJ pourront voyager en avant du corps principal de l'armée ou au contraire servir d'arrière-garde, avec un jour de délai.

2. Village incendié (lieu : steppes désertiques ou savane)

Alors que les PJ marchent vers leur destination, une odeur de brûlé attire leur attention. Bien que légère, elle charrie

avec elle des relents de chair calcinée. S'ils suivent leur odorat, les PJ découvrent à trois cents mètres de là, les restes d'un petit village détruit par les flammes.

De petites fumerolles s'échappent encore des débris et laissent penser que cela fait plusieurs heures que l'incendie s'est produit. Le sol est noirci là où il y avait un peu d'herbe et des buissons, les sept huttes composant le village ont été intégralement détruites par les flammes.

Des cadavres calcinés jonchent le sol dans et autour des décombres, l'odeur s'en dégageant est insoutenable. Dans cet état, les corps sont difficiles à identifier, on peut au moins deviner d'après leurs tailles de qui il s'agissait, en l'occurrence, des adultes et des enfants humains..

Les PJ souhaitant examiner de près les corps doivent réussir un jet sous la constitution -2 pour surmonter la répugnance que leur inspire les corps brûlés. Un examen approfondi par un prêtre ou un chasseur permet de révéler que de gros morceaux de chair ont été arrachés sur la majorité des corps, les os ont été brisés et les plus gros d'entre eux présentent des marques de morsures. Un chasseur peut déterminer qu'il s'agit de mâchoires de canidés.

Enfin un sort de **nécromancie** permet de faire parler les esprits des défunts. Parmi ceux interrogés, certains diront qu'ils ont été surpris dans leur sommeil par une meute de gros chiens aboyant d'abord au loin, puis envahissant rapidement le village dans le noir. Les chiens sont même allés tuer des personnes endormies. Les esprits interrogés n'ont pas eu le temps de faire du feu ou de voir qui les a attaqués. Ils ne pourront pas expliquer pourquoi les corps et le village ont été brûlés. Ils ne pourront pas non plus dire qu'ils ont été en partie dévorés par des molosses sataniques.

En fouillant autour du village, les PJ pourront découvrir deux séries de traces : celles de trois humains dont deux enfants qui ont apparemment réussi à fuir le village, et celle d'un des chiens qui s'est lancé à leur poursuite. Ces traces mènent toutes à environ deux kilomètres du camp, jusqu'à une zone où affleurent des rochers érodés par les vents et le sable. **Voir la rencontre 3**. Le lendemain, le vent effacera les traces.

3. Réfugiés (lieu : les steppes désertiques)

Des traces de pas sont visibles dans le sable, elles sont de taille humaine et ont la forme de sandales, elles se dirigent vers un ensemble de gros rochers arrondis. Une autre série d'empreintes appartenant à ce qui semble être de gros canidés part dans la même direction. Les rochers gris s'élèvent pour les plus grands jusqu'à trois mètres de hauteur, particulièrement lisses à cause de l'érosion il est difficile d'y trouver des prises pour les

gravir. C'est pourquoi, seul un voleur ou un personnage équipé de matériel adéquat pourra monter sur l'un deux, à moins que plusieurs PJ s'entraident pour en soulever un autre. Les blocs de roches sont d'abord éparpillés, mais plus on avance sur la piste des empreintes et plus ils deviennent denses, jusqu'à former des passages tantôt étroits, tantôt larges. Toutefois les molosses sataniques, au nombre de trois, tournent autour de cet amas rocheux sans oser y entrer, ils grimpent sur les rochers pour observer les alentours et repèrent facilement tout intrus. La raison de leur hésitation à poursuivre les réfugiés est que le labyrinthe rocheux abrite déjà une colonie d'araignées crabes. Celles-ci utilisent leur capacité de mimétisme pour se rendre quasi-invisibles, mais le flair des molosses ne les a pas trompés. De même les araignées ont perçu la présence des réfugiés et des chiens infernaux, elles voudraient bien se repaître des humains mais doivent aussi défendre leur territoire face à leurs dangereux adversaires. Les victimes quant à elles, une femme et deux enfants, pensent avoir trouvé un endroit sauf et attendent que les chiens finissent par se lasser, inconscientes de la présence des arachnides et persuadées qu'il s'agit d'un site sacré.

Les PJ arrivent donc en plein statu-quo, bien qu'ils ne le sachent pas. S'ils approchent du labyrinthe rocheux, ils attireront l'attention des molosses sataniques à moins de procéder discrètement. Une fois dans les couloirs étroits formés par les rochers, ils seront considérés comme des intrus par les araignées crabes qui se scinderont en deux groupes. Deux d'entre elles continueront d'occuper des positions stratégiques pour tenir à distance les molosses, tandis que deux autres iront attaquer les PJ par surprise. Elles s'en prendront soit à un membre isolé, soit au dernier de la troupe lors du passage d'un couloir étroit.

Si les araignées sont vaincues ou mises en fuite dans le labyrinthe, les molosses le percevront immédiatement et bondiront sur les rochers pour attaquer les PJ et les réfugiés, en crachant des flammes ou en leur sautant dans le dos.

Si les molosses sont battus avant d'entrer dans le labyrinthe, les araignées le sentiront également et prépareront une embuscade pour les PJ. Les réfugiés bien qu'appétissants sont plus faibles et pourront être attaqués plus tard.

Enfin si les réfugiés sont sauvés, ils voudront retourner dans leur village pour découvrir qu'il a été dévasté. Ne pouvant rester là, la femme et ses deux enfants supplieront les PJ de ne pas les abandonner. Ils pourront être conduits à Pramayama ou remis à une caravane en route pour la république.

3 Molosses sataniques (CA 4 ; DV 5 ; pv 30 chacun ; AT 1 ; D 1-6 ou souffle ; DE 36m ; JP G5 ; Mo 9 ; AL C)



4 Araignées crabes (CA 7 ; DV 2* ; pv 11 chacune ; AT 1 morsure ; D 1-8 + poison ; DE 40m (20m) ; JP G1 ; Mo 7 ; AL N)

4. Caravane (lieu : steppes ou désert à proximité de la route des caravanes reliant Akelosi et au marais salé)

Les PJ peuvent rencontrer cette caravane de plusieurs façons, en l'apercevant au loin sur la route, en repérant son campement lorsqu'elle est à l'arrêt, ou au contraire en étant eux-mêmes repérés par la caravane. Ce convoi se compose d'une douzaine de chameaux chargés de sacs de marchandises, principalement des tissus, quelques vêtements et un peu de nourriture. Un des sacs contient des objets exotiques : céramiques, bijoux tribaux, animaux empaillés, petites statuettes en terre... reçus des villageois du désert en paiement des marchandises.

Huit soldats portant des armures de cuir sur leurs vêtements amples et clairs, encadrent les animaux. De longs sabres pendent à leurs ceintures et des turbans ceignent leurs crânes masquant également leurs visages. Il y a enfin une demi-douzaine d'hommes ne portant ni armes ni armures qui tentent de se dissimuler derrière les gardes en cas de rencontre imprévue. Il s'agit des marchands convoyant leurs marchandises, malgré leur profession ils ne sont pas très fortunés. Leurs vêtements sont plus pratiques qu'extravagants, et seuls l'absence notable d'arme et leur léger embonpoint permettent de les distinguer de leurs gardes.

Ce convoi est parti de Slagovich et a fait plusieurs escales commerciales dans des villages du désert, la dernière étant le Marais Salé. Les gardes comme les marchands sont extrêmement méfiants, car ils ont déjà subi une attaque de brigands depuis qu'ils ont quitté le Marais Salé. Ils ont pu s'en sortir mais ont perdu deux chameaux et trois hommes. Par conséquent si les PJ s'approchent amicalement du convoi ou s'ils sont repérés avant par les marchands, un groupe de trois gardes accompagnés d'un marchand viendra à leur rencontre. Les gardes seront sur le qui-vive, leurs mains clairement posées sur leurs sabres.

Une fois à une distance de cinq mètres des PJ, le marchand se présentera en utilisant toutes les formules de politesse en usage dans la région quitte à les exagérer.

Il attendra alors de voir la réaction des PJ pour les jauger, si ceux-ci lui répondent en utilisant le même vocabulaire, même s'il s'agit d'une version un peu maladroite ou des coutumes d'un autre pays, il se détendra un peu et commencera à discuter avec eux pour voir quelles sont leurs intentions. Par contre, si les PJ se moquent de ses manières ou les ignorent, il reculera jusqu'aux chameaux sous la protection des trois gardes. Puis le convoi tentera de repartir sous la protection de ses soldats en contournant les PJ et en restant à bonne distance d'eux. Toute tentative d'agression des PJ envers le convoi se soldera par la fuite des marchands avec les chameaux pendant que les gardes se battront pour les couvrir.

Si les PJ ont répondu amicalement aux salutations du marchand, celui-ci engagera la conversation avec eux. Dans toutes ses phrases, il tentera d'utiliser des formules dithyrambiques à l'attention des PJ. Loin de vouloir paraître obséquieux l'homme tente principalement de jauger la réaction des PJ, partant du principe que des brigands ne se montreraient pas très patients. Si l'échange se passe bien le marchand ainsi que ses gardes se détendront au bout de quelques minutes. Tandis que les soldats lâcheront les poignées de leurs sabres et déferont leurs turbans pour montrer leurs visages, le marchand éclatera de rire et fera signe à la caravane de se rapprocher.

Une fois tout le monde réuni, les marchands se montreront amicaux et proposeront au groupe de lui vendre quelques articles à un tarif « très avantageux ». Même s'ils pratiquent le troc, les commerçants apprécieront grandement quelques pièces. L'une des petites statuettes en terre re-

présentant une divinité primitive de la fécondité contient une petite pépite d'or d'une valeur de 5 po. Toutes les statuettes font du bruit quand elles sont secouées, souvent à cause de morceaux de terre cuite qui se seraient détachés à la cuisson. Mais le bruit émis par celle-ci est particulier et n'échappera pas à l'oreille d'un nain. Interrogés sur sa provenance, les marchands diront l'avoir reçue lors d'un troc à Slagovich.

Selon l'heure de la journée, ils pourront suggérer de monter un camp pour la nuit et de partager un frugal repas composé de dattes, de viande séchée très salée et de quelques noix diverses. L'objectif non avoué des marchands est de profiter de la protection des PJ pour la nuit. Cette rencontre est l'occasion pour eux d'apprendre trois rumeurs issues de la table des rumeurs (page 4 du **module X4**).

8 Gardes (CA 2 ; DV 2 ; pv 13 chacun ; AT 1 ; D 1-6 (sabre) ; DE 36 m ; JP G2 ; Mo 6 ; AL L).

5. Babouins (lieu : près des forêts)

Une importante colonie de babouins vit à l'orée de la forêt et dans les rochers la jouxtant. Ils poussent des cris d'alerte stridents lorsqu'ils aperçoivent le groupe. Ce vacarme ne cesse que lorsque les PJ s'éloignent suffisamment du territoire des singes. Mais tant qu'ils restent à proximité les cris continuent de plus belle, augmentant ainsi les chances d'attirer un monstre errant (lancez 1D6 à chaque heure durant laquelle les personnages restent à proximité des singes et les font hurler. Sur un résultat de 1-2, une rencontre se produit, faites un jet sur la table des rencontres en zones habitées de la page 4 du **module X4**).

Si les PJ passent plusieurs minutes à observer la forêt ou les babouins, certains mâles se montreront alors plus menaçants et chargeront vers le groupe à toute vitesse avant de s'arrêter net à une quinzaine de mètres de leurs cibles. Ils montreront ensuite les crocs tout en poussant des grognements d'intimidation. Si un membre seul du groupe s'approche, les singes lui tiendront tête, et l'un d'eux resté caché tentera de surprendre l'inconscient. Si tout le groupe s'approche, les mâles se replieront dans les bois, puis reviendront harceler de temps en temps le groupe.

Aux abords de la forêt une forte odeur musquée agresse l'odorat des personnages, les déjections sont nombreuses et il y a beaucoup d'activité dans les branches au-dessus des personnages. Si les personnages restent ici trop longtemps, un mâle plus imposant (le chef du groupe) tentera de les impressionner en poussant des grognements et en montrant les crocs. Les autres singes continueront à crier dans les arbres pour encourager leur

chef et effrayer les intrus. Si le groupe reste sur leur territoire, les simiens passeront à l'attaque, le chef chargera un premier personnage et d'autres singes jailliront de derrière les arbres ou depuis les branches.

Si le groupe parvient à vaincre ou mettre en fuite les babouins, il pourra fouiller la zone et découvrir des ossements humains frais, certaines zones ont encore un peu de chair accrochée dessus. Il y a trois corps, leur vêtements en charpie ne permettent pas de les identifier. Leurs effets personnels sont étalés tout autour sur un rayon de 10 m, y compris sur des branches. Hormis un cimetière, et une dague tachée de sang, des outres percées, et des écharpes en lin déchirées, on peut découvrir une amulette sculptée en forme de crâne, il s'agit d'une amulette de découverte (voir p 6 du **module X4**) ainsi qu'un collier de perles en bois d'une valeur de 5 pa. Les babouins peuvent servir de nourriture si besoin, un mâle adulte offrant l'équivalent de cinq rations journalières. En suivant les traces des singes au sol, il est possible de trouver leur point d'eau. C'est une mare naturelle d'environ 2 m de diamètre, la rosée et le ruissellement des eaux le long des arbres l'alimentent régulièrement. Elle peut fournir 30 litres d'eau par jour. Cette eau est toutefois sombre et légèrement vaseuse. Quiconque la boit directement doit réussir un jet de protection contre poison ou être pris de violentes crampes d'estomac ainsi que de maux de tête pendant deux jours. Ces symptômes confèrent un malus de -3 à ses jets pour toucher, de dégâts et sa classe d'armure est temporairement augmentée d'un point. Un sort de **purification de l'eau et des aliments** ou le simple fait de faire bouillir l'eau avant de la consommer la rendra potable.

20 Babouins des rochers (CA 6 ; DV 2 ; pv 10 chacun ; AT 1 ; D 1-6 (massue) ou 1-3 (morsure) ; DE 40 m ; JP G2 ; Mo 10 tant que le chef est présent sinon 8 ; AL N).

1 Chef babouin des rochers (CA 6 ; DV 2 ; pv 16 ; AT 1 ; D 1-6 (massue) ou 1-3 (morsure) +1 dû à sa force ; DE 40 m ; JP G2 ; Mo 10 ; AL N).

6. Oasis empoisonnée (lieu : les steppes désertiques)

Un bourdonnement léger se fait entendre plus loin sur la route. Plus les PJ avancent et plus le bruit s'intensi-

INFOS SUR LE X4



Code TSR : 9068 (X4)
Version des règles : D&D® règles Expert
Niveaux : 6 à 9
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : janvier ou février 1988 (une impression)

ISBN : inconnu
Auteur(s) : David « Zeb » Cook
Cartographe(s) : inconnu
Illustrateur(s) : Jeff Easley
Illustrateur(s) de couverture : Timothy Truman
Traducteur(s) : Michèle Charrier
Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.
Cotation : 30 à 50 euros.

LIENS

[Français](#)
[Mystara](#)
[Mystara Revisité](#)
[L'antre de Mystara](#)

[Anglais](#)
[Vaults of Pandius](#)
[The Piazza](#)
[Thorfinn Tait](#)

[Rétro-Donj](#)
[L'aide en version imprimable](#)
[Carte de la région](#)
[Carte de localisation des modules](#)

fie. À trois cent mètres au-devant se dessine une oasis bordée par quelques dattiers, de gros rochers et des touffes hautes d'herbes éparses. Le vent charrie une odeur fétide semblant émaner de la mare. Un important essaim d'insectes grouille au-dessus de l'eau, obscurcissant la vue. Le bourdonnement qu'ils produisent devient presque assourdissant lorsque on se rapproche.

L'oasis a été empoisonnée par les hommes du Maître, en y jetant les cadavres de deux hommes et de leurs chevaux qu'ils ont surpris sur place. Les corps dépassent légèrement de l'eau et grouillent de vers blancs.

Les insectes volants s'en prendront à tout être vivant approchant leur festin. Si les essaims sont chassés ou éliminés, les PJ disposeront au mieux de deux heures avant que de nouveaux insectes ne viennent, attirés par l'odeur de charogne. Pendant cette période, un PJ courageux (test de constitution -2) pourra tenter d'identifier les corps gonflés des victimes pour découvrir qu'ils s'agit de deux estafettes portant le tabard de la République, et de leurs montures. De l'eau pourra être prélevée dans l'oasis, puis filtrée pour retirer les insectes baignant dedans, enfin un sort de **purification de l'eau et des aliments** la rendra potable. La faire bouillir par contre ne suffira pas et si quelqu'un venait à boire de l'eau ainsi assainie, il devrait réussir un jet de protection contre poison ou mourir dans d'atroces souffrances accompagnées de fièvre et de tremblements, au bout de 1D4 jours. Un sort de **guérison des maladies** pourra toutefois empêcher ce funeste destin.

Enfin un sort de **nécromancie** lancé sur les cadavres permettra d'obtenir des informations sur la situation : tirez deux rumeurs dans la table des rumeurs (page 4 du **module X4**). Les armes et l'équipement des deux messagers, y compris le harnachement de leurs chevaux ont été dérobés.

3 Nuées d'insectes (CA 7 ; DV 4* ; pv 20 chacune ; AT 1, touche automatiquement ; D 2 ou 4 si la CA de la victime est supérieure à 5 ; DE en vol 20 m ; JP HN ; Mo 11 ; AL N).

7. Monticule d'ossements (lieu : les steppes désertiques)

Un monticule singulier d'os blanchis par les vents et le soleil a été érigé dans la steppe. Il est de forme cylin-

drique et mesure 1 m 20 de haut pour 1m de diamètre, son sommet est composé uniquement de crânes ce qui lui confère une forme arrondie et bosselée. La plupart des os semblent humains, mais certains crânes de nains ou petite-gens sont également présents. Outre les blessures de combat apparentes, de légères marques de morsures sont visibles un peu partout comme s'ils avaient été rongés. Il s'agit juste d'un avertissement, il n'y a rien d'autre ici.

8. Restes d'un campement (lieu : n'importe où)

Les PJ découvrent les restes d'un feu de camp, les cendres semblent récentes et dégagent même encore un peu de chaleur. Tout laisse à penser que les personnes l'ayant allumé ont quitté les lieux récemment.

Une auscultation minutieuse des lieux par un pisteur permettra de déterminer qu'il s'agit d'un groupe de douze humains et de leurs chevaux. Ils ont passé la nuit là comme en témoignent quelques restes alimentaires (petits os, noyaux de fruits...). Il s'agit un groupe de brigands attaquant les caravanes et les voyageurs traversant cette région. Ils chevauchent rapidement et ont déjà parcouru une quinzaine de kilomètres au moment où les aventuriers trouvent les traces de leur campement. Si l'un d'entre eux est capturé et forcé à parler, ils révélera deux fausses rumeurs issues de la table des rumeurs (page 4 du **module X4**).

12 Brigands (CA 6 ; DV 1 ; pv 4 chacun ; N.At 1 ; D 1-8 (épée) ou 1-6 (arc court) ; DE 40m ; JP G1 ; Mo 8 ; AL C)

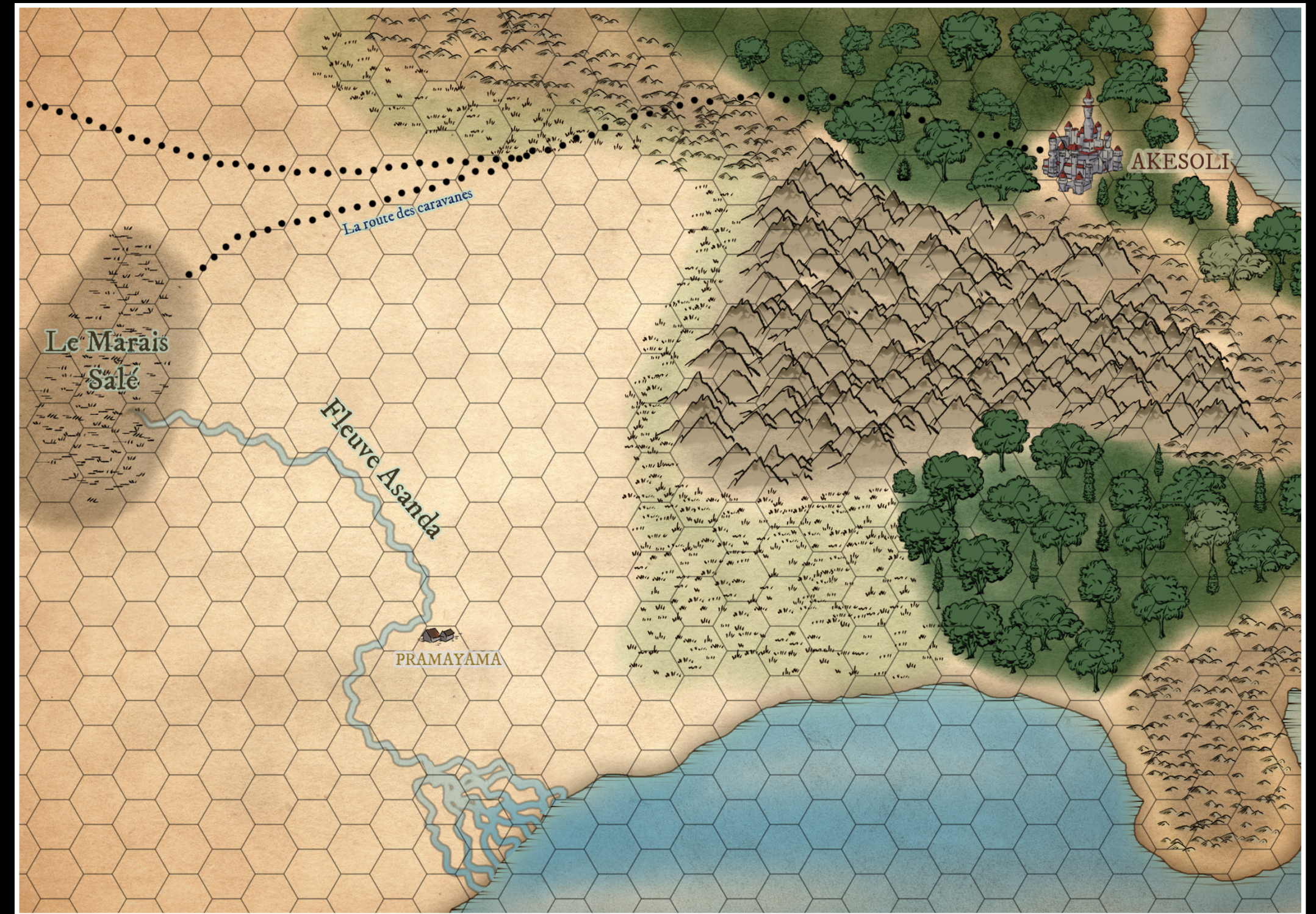
9. Gibier (lieu : n'importe où)

Des petits groupes de gazelles, oryx, gnous ... et même chèvres peuvent être rencontrés alors qu'ils se dirigent vers des points d'eau (fleuve Asanda, oasis, petit lacs ou mares près des régions tempérées). Ils ne présentent pas de danger et auront tendance à fuir à l'approche des PJ. Les groupes sont en général composés d'un mâle dominant, suivi par quelques adultes et des jeunes adultes, puis un grand nombre de femelles et de petits. Ils représentent une source de nourriture conséquente.

10. Charognards (lieu : n'importe où)

Un important groupe d'oiseaux survole en cercle une petite zone au loin. En se rapprochant, les PJ aperçoivent en-dessous un rassemblement de mammifères assez compact, semblant s'acharner sur des cadavres. Des oiseaux charognards virevoltent d'un corps à un autre et plongent avidement leur bec dégoulinant de sang dans la chair. Les aventuriers peuvent aussi entendre les bruits d'os qui se brisent sous la pression de puissantes mâ-

CARTE DE LA RÉGION



choires, ainsi que des grognements d'intimidation, des piailllements et des rixes entre les animaux.

Des cadavres de soldats sont éparpillés sur une centaine de mètres, il est difficile d'estimer leur nombre au milieu de cet ignoble festin, mais il y en a au moins une trentaine. Outre les vautours, il y a de nombreux charognards de toutes tailles tels des chacals, des hyènes, de nombreuses mouches de toutes tailles, ainsi que différents oiseaux s'étant posés sur les corps ou les rochers et observant la scène tout en picorant négligemment. L'odeur des cadavres en décomposition est difficilement supportable. Soudain alors qu'une hyène vient d'arracher un membre de l'un des cadavres, les PJ perçoivent un faible râle de douleur. Puis le corps venant de perdre son bras remue légèrement tandis que des chacals commencent à lui attaquer les pieds. Serait-il encore en vie ?

Il s'agit effectivement d'un survivant moribond, il porte de nombreuses marques de morsures et de griffures. Ne

pouvant lui retirer son armure, les charognards ont attaqué sa chair aux endroits les moins protégés, jusqu'à lui arracher un bras. Aucun **soin** ou sort ne pourra le sauver, sauf un **rappel à la vie**. Si les PJ éloignent les charognards, il faudra tuer une ou deux hyènes pour cela, le mourant aura le temps de transmettre une rumeur des plus sinistres (à choisir dans la table des rumeurs page 4 du **module X4**). Si un sort de **nécromancie** est lancé sur lui suite à son décès, il pourra donner trois rumeurs.

6 hyènes (CA 8 ; DV 1* ; pv 5 chacune ; N.At 1 ; D 1-6 (morsure) ; DE 20 m ; JP G1 ; Mo 8 ; AL C). Les hyènes préfèrent attaquer une cible isolée (plus de 3m d'un allié), dans ce cas elles bénéficient d'un +1 à leur jet d'attaque grâce à leur regain de confiance.



L'arrivée du Raspberry Pi a ouvert les portes de l'arcade pour tous. Auparavant il fallait monter un pc et installer des programmes comme [Hyperspin](#) ou pour les puristes restaurer les bornes d'arcades de la grande époque. Aujourd'hui tout le monde peut créer sa mini-console DIY en moins de deux heures.

LE RASPBERRY PI

Le Raspberry Pi (RPI) est un ordinateur tenant dans la main. Lancé en 2012 via le financement participatif il a connu depuis plusieurs déclinaisons. Le dernier modèle comptatible en date étant le « Raspberry Pi 3 Model B+ », donc le Raspeberry 4 n'est pas compatible (pour le moment).

COMMENT ÇA MARCHE ?

Pour faire fonctionner le RPI il vous faut une micro carte SD d'au moins 8 go, voir 16 go, après tout dépend du nombre de jeux que vous voulez installer.

Sur cette carte SD il suffit de graver un système d'exploitation, d'insérer la carte SD dans le RPI et c'est parti !

Le RPI est vendu brut, sans alimentation, sans boîtier et sans cordon HDMI. Mais il existe de nombreux kits et à des prix très compétitifs.

LES SYSTÈMES D'EXPLOITATIONS DISPONIBLES

Les deux principaux émulateurs de consoles sont : Recalbox et RetroPie. Ces deux programmes sont relativement proches, Recalbox est plus simple d'utilisation mais moins personnalisable que RetroPie. Dans cet article nous allons nous concentrer sur Recalbox.

RECALBOX

Recalbox a été créé de toute pièce par un développeur français *DigitalLumberjack*. Bonne nouvelle pour les francophones, tout le support et le site officiel sont en français.

Recalbox (actuellement en version 6.1.1) est un système d'exploitation qui permet d'émuler des di-

zaines de consoles de jeux différentes. L'installation est simple et son utilisation aussi.

Plus de 80 consoles sont émulées !

Arcade Classics
Super Nintendo
Playstation
Megadrive
Sega CD et Sega 32x
Amstrad CPC
Atari ST...

Gros avantage, Recalbox supporte nativement la plupart des manettes de jeu. Ainsi vous pourrez redécouvrir vos jeux comme si vous étiez sur une véritable console.

Recalbox OS est basé sur le système GNU/Linux. Il intègre des centaines de logiciels open-sources, du plus petit utilitaire, jusqu'à ses émulateurs et son *frontend* EmulationStation.

Retrouvez les dizaines d'émulateurs de retroarch/libretro, le fameux Media Player Kodi, et le frontend EmulationStation customisé !

FONCTIONNALITÉS DE RECALBOX

Mise à jour en ligne : profitez des derniers émulateurs, des dernières optimisations en mettant à jour votre Recalbox d'un simple clic.

5 players Modo : vous avez plusieurs manettes USB, Bluetooth, PS3, XBOX... vous pouvez jouer jusqu'à 5.

Remboginage : contrôlez le temps et rembobinez le jeu en cas d'erreur mortelle !

Screenshots : prenez des captures d'écran de vos parties et partagez-les

SaveStates : sauvegardez n'importe où dans le jeu,

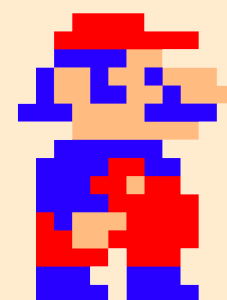
et rechargez vos parties aussi rapidement !

Traduction : traduire les jeux en temps réel !

Manette XAC : manette pour les joueurs handicapés.

LES ROMS

Les roms sont les images des jeux vidéos. Il n'y a pas beaucoup de jeux installés avec Recalbox. Seuls quelques jeux gratuits sont disponibles. **La loi française indique que vous ne pouvez télécharger une copie d'un jeu que si vous en possédez l'original.** Il existe une multitude de sites pouvant vous fournir une copie de tous vos jeux préférés.



Pour installer des roms, rien de plus simple. Sur le réseau de votre ordinateur vous trouverez un dossier partagé « Recalbox ». Il suffit d'aller dans le répertoire rom et d'y déposer les copies de vos jeux. À noter qu'une console n'apparaît pas dans recalbox tant que son répertoire de roms est vide. Il vous faudra les BIOS de certaines consoles, mais comme pour les roms ils sont trouvables sur divers sites.

INSTALLATION PAS À PAS

Une fois que vous avez tout le kit nécessaire :

- 1 - Téléchargez [Recalbox](#) sur votre ordinateur et décompressez le fichier.
- 2 - Insérez la carte micro SD dans votre ordinateur
- 3 - Récupérez le logiciel Etcher depuis le [site officiel](#).
 - Lancez Etcher :
 - Cliquez sur « *select image* » puis choisissez le

fichier image Recalbox que.

- Cliquez sur « *select drive* » puis choisissez votre carte SD.
- Cliquez ensuite sur le bouton « *flash* »
- Après quelques minutes Etcher vous indique que la carte est prête.

4 - Insérez la carte SD dans le RPI, branchez le cordon HDMI ainsi que le joystick puis branchez l'alimentation.

5 - Le système d'exploitation s'installe tout seul en moins de 5 min.

6 - Le joystick sera détecté au démarrage, il suffit de rester appuyé quelques secondes sur un bouton pour pouvoir configurer la manette.

7 - Une fois la manette installée vous pouvez paramétrer recalbox, langue, stockage des jeux (vous pouvez stocker vos jeux sur un disque dur externe ou une clef USB). Vous pouvez aussi ajouter des effets « *scanlines* » pour un affichage à l'ancienne. Il est possible d'activer le « *rembobinage* » et les sauvegardes pour tous les jeux.

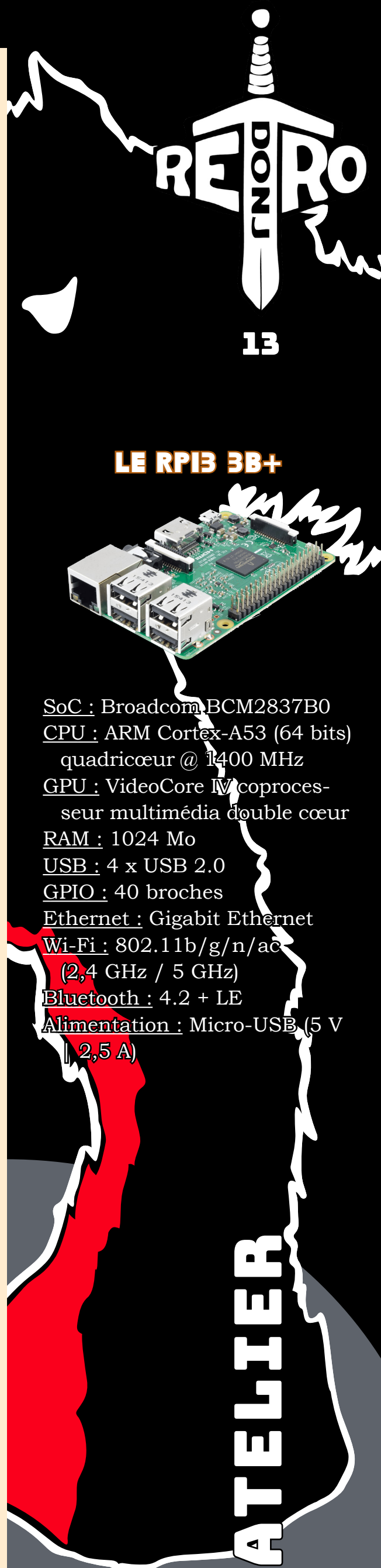
8 - Ajoutez les roms dans le dossier partagé de Recalbox.

9 - Redémarrez votre RPI et jouez.

ALLEZ PLUS LOIN

Une fois familiarisé avec le système d'exploitation vous pourrez affiner les réglages, changer le thème principal, scraper vos jeux afin d'avoir les jaquettes ainsi qu'une fiche technique.

Stocker ses jeux sur une carte SD est à conseiller surtout pour les joueurs occasionnels. Si vous avez des dizaines de « gigas » de roms (voire des centaines) prenez un disque dur externe plutôt que des cartes SD à 128 / 256 go. Les cartes sont fragiles et scraper des jeux peut demander des heures... Si vous stockez en externe vous n'aurez pas à réinstaller vos jeux et refaire vos scrapes suite à une mise à jour du système Recalbox, il suffira de flasher et installer le nouveau système sur sa carte SD et c'est parti !



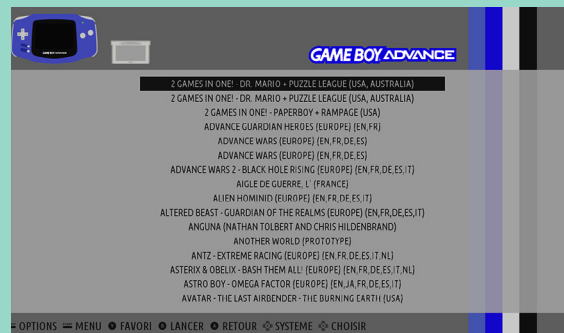
COÛT DE L'ÉQUIPEMENT

- 1 raspberry pi 3 modèle B+ : 47 €
- 1 Carte SD 16 go : 7 €
- 1 Alimentation : 10 €
- 1 Câble HDMI : 6,50 €
- 2 Joystick : 10,50 €
- 1 jeu de dissipateurs de chaleur : 4 €
- 1 Boîtier : 6,50 €
- 1 câble Ethernet (1m) : 6,80 €

Soit un budget d'environ 98 €

SCRAPER KESAKO ?

Lorsque vous ajoutez un jeu dans votre Recalbox, vous ne récupérez pas les informations du jeu, telles que la pochette, la date de sortie, les notes/avis etc. Scraper consiste à récupérer le maximum d'informations possible sur un jeu afin d'obtenir un affichage plus sympa des fiches. L'une des grandes nouveautés de cette version 6.1 est le « *snap vidéo* » qui permet de lancer une vidéo lors de la consultation de la fiche d'un jeu. Vous vous doutez bien que cette nouveauté peut s'avérer très gourmande en stockage.



Affichage non scrapé



Affichage scrapé

COMMENT SCRAPER ?

Il y a une option « Scraper » dans Recalbox mais il existe une alternative plus fonctionnelle et complète avec [Screen Scraper](#) qui permet de scraper vos roms depuis Windows.

Lien : [Comment scraper vos roms](#)

LE GPI CASE DE RÉTROFLAG

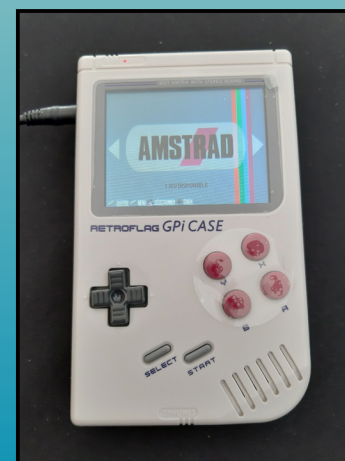
Il ne faut pas obligatoirement une TV, une borne d'arcade ou un ordinateur pour jouer à vos jeux rétro !

Courant 2019 est paru le GPI CASE, un clone de la célèbre la gameboy adapté pour le Raspberry Pi Zero W.

Le Pi Zero est moins puissant mais vous pourrez faire tourner ces machines sans problème : Super Nintendo, Neo Geo, Mega Drive, Amstrad, NES, Arcade.



Cerise sur le gâteau, le GPI CASE est reconnu nativement par la dernière version de Recalbox. Il s'utilise soit branché sur secteur soit avec des piles. L'autonomie est le gros point noir du boîtier, dommage qu'une batterie intégrée rechargeable en usb ne soit pas disponible. Peut-être pour une future version du boîtier ?



En point positif, le montage reste simple et sans soudure.

L'écran couleur est de qualité et le boîtier comporte en tout 6 boutons, les 2 autres étant cachés dans la coque.

Le GPI CASE est vendu aux alentours de 70 euros, auxquels il faut rajouter le prix du Pi Zero (10 à 15 euros) ainsi que la carte SD.

LES JEUX D&D À TESTER ABSOLUMENT SUR VOTRE RASPBERRY PI

Dungeons & Dragons TOWER OF DOOM



Développé et édité par Capcom en janvier 1994, *Dungeons and Dragons: Tower of Doom* (ToD) est le premier d'une série de deux jeux sur arcade basés sur l'univers de Mystara. ToD est un jeu à progression horizontale saupoudré d'éléments rôlistes. Les graphismes sont soignés avec des sprites détaillés et l'animation est très bonne.



[Télécharger](#) la ROM du jeu

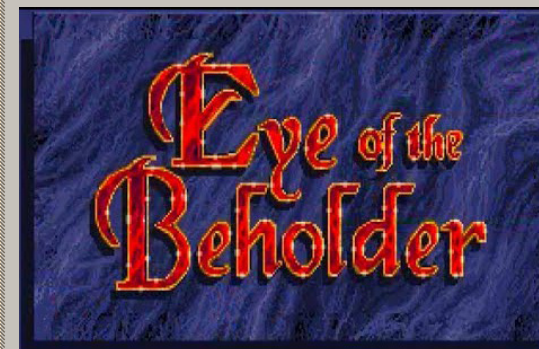
DUNGEONS & DRAGONS SHADOW OVER MYSTARA



Dungeons and Dragons: Shadow over Mystara (WoM) est la suite de ToD. Il est considéré comme l'un des meilleurs *Beat them all*, voire le meilleur !

[Télécharger](#) la ROM du jeu

1993-1996 : [Les Dungeons and Dragons](#), un dossier [jeuxvideo.com](#)



Utilisant les règles d'AD&D2, *Eye of the Beholder* est un [dungeon crawler](#) en 256 couleurs.

Explorer ce donjon mortel vous amènera jusqu'au niveau 12.

L'un des jeux majeurs de l'année 1991 (la version SNES date de 1994).

[Télécharger](#) la ROM du jeu

LIENS

[Site officiel de Recalbox](#)

[Documentation](#)

[Forum Recalbox](#)

[Tutoriels Youtube](#)

[Tutoriel clubic](#)

[Groupe Facebook](#)

[Github](#)

TROUVEZ DES ROMS

[Planet emulation](#)

[LFT Abandonware](#)

[Mame 0.78](#)

RASPBERRY PI

[Boutique](#)

[55 projets géniaux](#)



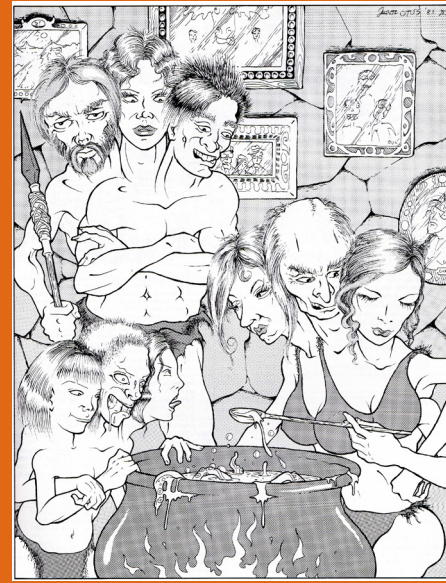
LE MODULE B3 ORIGINAL



Une histoire d'illustrations

Wells se lance dans la conception de son scénario. Tout comme pour les modules B1 et B2, elle laisse plusieurs salles et zones vides afin que les joueurs puissent personnaliser ces éléments du donjon à leur guise.

Au cours du processus éditorial, Wells se rend compte que Erol Otus a transformé ses « monstres à trois têtes » en créatures hermaphrodites dont les têtes ressemblent étrangement aux cadres de la direction de TSR. Wells tente de faire modifier cette illustration mais sa demande n'a abouti pas sous prétexte que cela créerait des retards d'impression.



Le module est imprimé et envoyé au siège de TSR et quelques exemplaires sont distribués au personnel. Alors que le module s'apprête à être expédié, tous les exemplaires sont récupérés et envoyés à la destruction...

Que s'est-il passé ?

Lorsque l'aventure a été distribuée au personnel, l'un des cadres supérieurs a été choqué par le contenu trop ouvertement sexuel de certaines illustrations. On ne sait pas qui est ce cadre mais il a ordonné la saisie et la destruction de tous les modules. Seules quelques copies ont été sauvées par le personnel de TSR (leurs exemplaires personnels qu'ils avaient reçus) ainsi qu'un carton complet (72 exemplaires) qui a échappé à la destruction. On estime qu'il ne doit exister qu'entre 100 et 200 exemplaires de ce module.

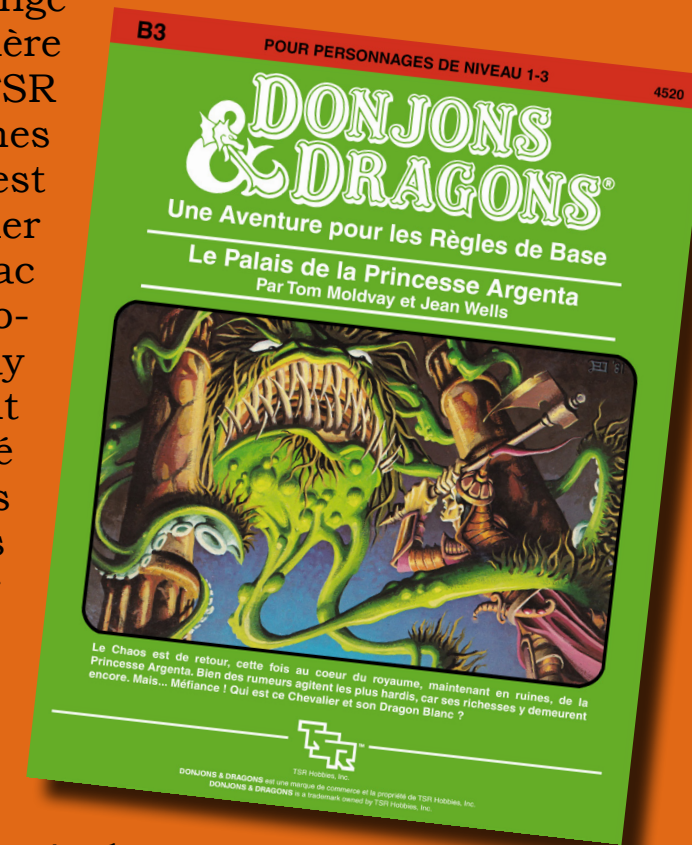
Une autre histoire raconte que c'est l'illustration des hermaphrodites qui a vexé les dirigeants de TSR. Surtout que plusieurs illustrations publiées dans d'autres productions TSR sont sûrement plus osées que celles du B3 orange.



On peut d'ailleurs se demander pourquoi Erol Otus a modifié son illustration d'origine afin de caricaturer les cadres de TSR ?

La seconde version

Le module entier a été réécrit par Tom Moldvay qui a changé l'intrigue et supprimé les zones vides, la version orange a été la dernière production TSR avec des « zones vides » et est donc le dernier module « bac à sable » produit. Moldvay a également remplacé presque tous les monstres de Wells par des monstres standards issus des règles (seuls sont restés les Buissons Archers et le Decapus). Cette version a ensuite été imprimée avec une couverture verte, celle qui est connue de tous.



Qu'est devenue Jean Wells ?

Jean Wells et son rédacteur en chef Ed Sollers ont été convoqués dans le bureau de Kevin Blum afin d'expliquer pourquoi un module conçu pour un public jeune contenait des illustrations osées voire SM.

Suite à cet incident Wells a été reléguée à des tâches de secrétariat et a fini par quitter TSR.

Conclusion de la première partie

Le module orange se vend très cher, en 2008 un exemplaire a été vendu pour plus de 3 000 \$. Aujourd'hui même si sa cote a baissé il s'échange encore à 1270 \$ (tout dépend l'état du module) – voir le site Acaem pour plus de détails.

BOURNY



15

LIENS

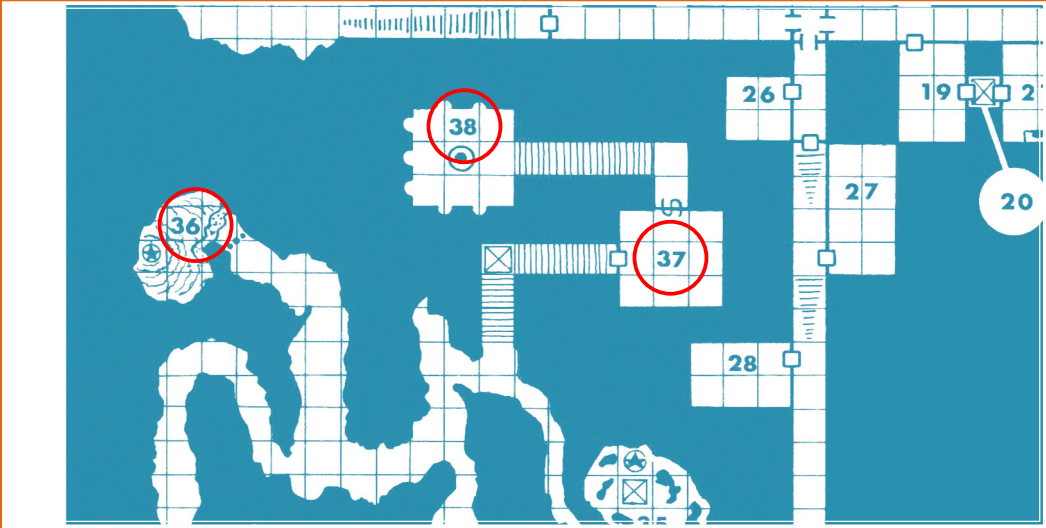
Jean Wells
Erol Otus
Tom Moldvay

ARCHÉOOROLOGIE

Seconde partie : à la recherche des salles perdues

Ce qu'il y a de bien lorsqu'on traduit un document, comme par exemple dans mon cas un module ou un livret de règles, c'est qu'on lit tout le texte... ABSOLU-MENT tout le texte. Et je dois dire qu'on a parfois des surprises. Et même des surprises de taille !!!

Comme par exemple dans le module B3 orange où je me suis rendu compte qu'il manquait la description de deux salles, la *salle 37* et la *salle 38* du niveau de l'entrée !! En fait ce sont deux salles et demi car il y en a une dont on sent bien qu'il manque une partie de la description, c'est la *salle 36* : en effet, il y a la partie encadrée avec la description pour les joueurs, puis on a un premier paragraphe qui nous dit que le sol est très glissant et que la herse est très rouillée, puis plus rien, nada, walou ; quid de l'eau noire et du scintillement doré que l'on aperçoit depuis l'entrée et dont on parle dans la description aux joueurs ? Et pourquoi cette salle est si chaude ? Et sur le plan, il est indiqué qu'il y a une statue, qu'en est-il de celle-ci ?



Comme je ne possède pas le module original et que je travaille à partir du pdf que *Wizard of the coast* avait mis à disposition de tous il y a très longtemps maintenant, ma première réaction a été de me dire que l'oubli provenait du pdf lui-même (en effet, ce pdf n'est pas un scan pur, le texte a été entièrement retapé, d'où la possibilité que ces salles aient été «ou-bliées» lors de la rédaction dudit pdf). Mais le seul moyen de m'en assurer était de comparer avec un exemplaire original.

Et heureusement je connais quelqu'un qui le possède (l'ami clerc qui m'a fourni les scans du R3 et du R2 et dont la bibliothèque regorge de moultes reliques et autres ouvrages précieux). Je l'ai donc contacté et lui ai posé la question, lui demandant s'il pouvait vérifier par lui-même. Et voilà ce qu'il m'a envoyé :

Par la barbe de Dumathoin, l'erreur est donc bien présente dans l'exemplaire original !!!

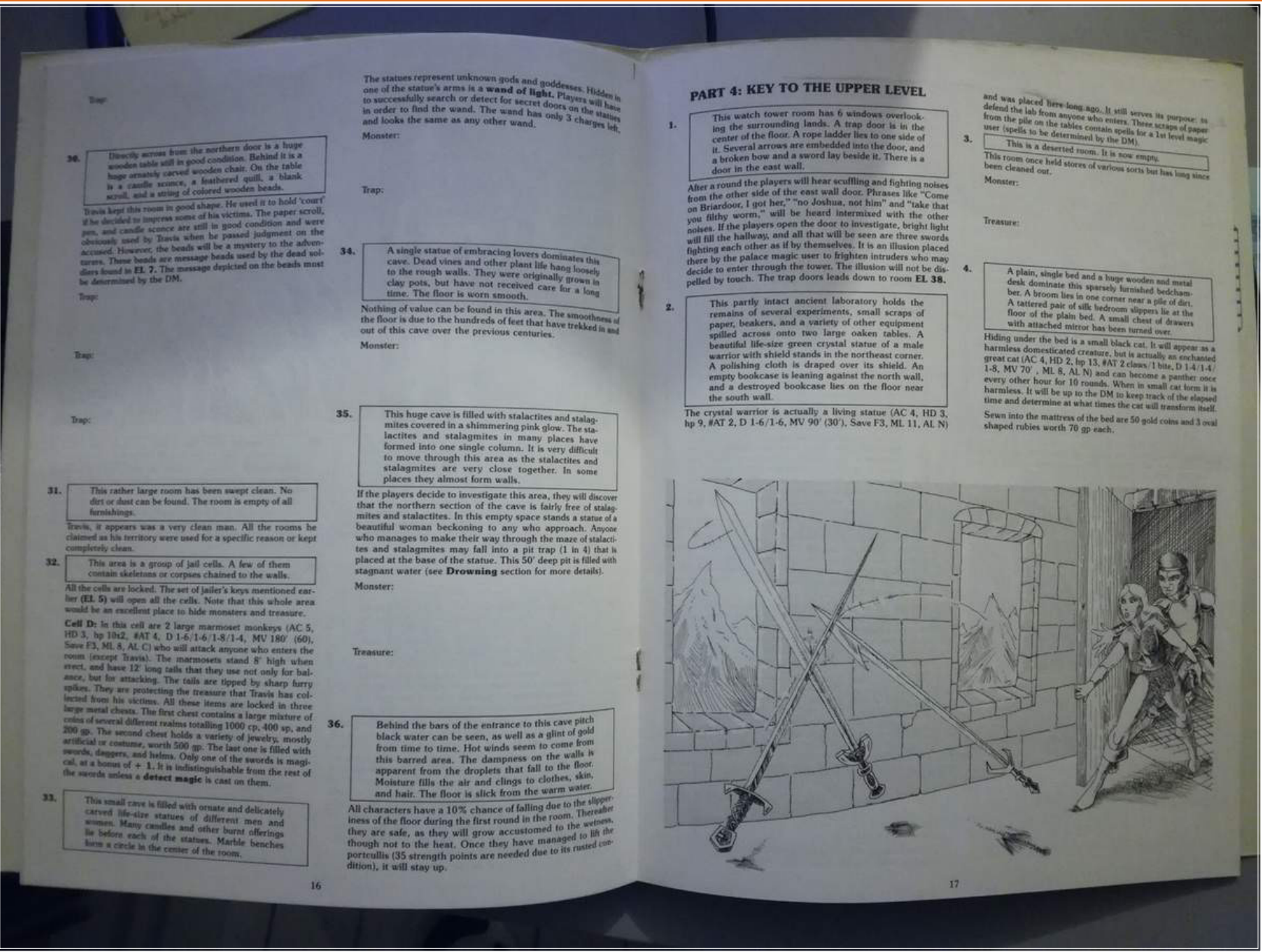
L'auteur Jean Wells aurait-elle oublié de décrire ces deux salles ? Pour avoir moi-même rédigé un certain nombre de donjons dans ma jeunesse, je ne peux pas croire à cette hypothèse. Ce qui semble beaucoup plus vraisemblable c'est qu'elles aient été oubliées lors de la mise en page (en effet la mise en page a été effectuée un peu dans la précipitation - pour ne pas dire bâclée - afin d'être livrée dans les temps à l'imprimeur).

J'effectue alors des recherches sur internet et effectivement je trouve bien quelques rares personnes qui mentionnent cette absence de description de ces salles (mais en fait très peu en parlent, ça ne semble pas avoir interpellé grand monde). Et personne ne semble avoir la moindre idée de ce qu'elles pouvaient contenir.

Le seul moyen de le savoir serait d'interroger Jean Wells, ou éventuellement Tom Moldway qui a effectué la révision de ce module (et a donc eu accès au manuscrit original pour ce faire), mais tous deux sont décédés. Reste donc le manuscrit original, mais je ne sais même pas s'il existe encore... et si oui aucune idée d'où il peut être.

Du coup, la dernière solution qu'il me reste, c'est de regarder dans le *B3 vert* (la version révisée par Tom Moldway) pour voir si ces salles sont encore présentes et si oui ce qu'il y a décrit à leur sujet.

Les salles sont bien présentes dans la version verte, elles sont reprises sous les numéros 45 pour la 36, 47 pour la 37, et enfin 48 pour la 38. Je constate

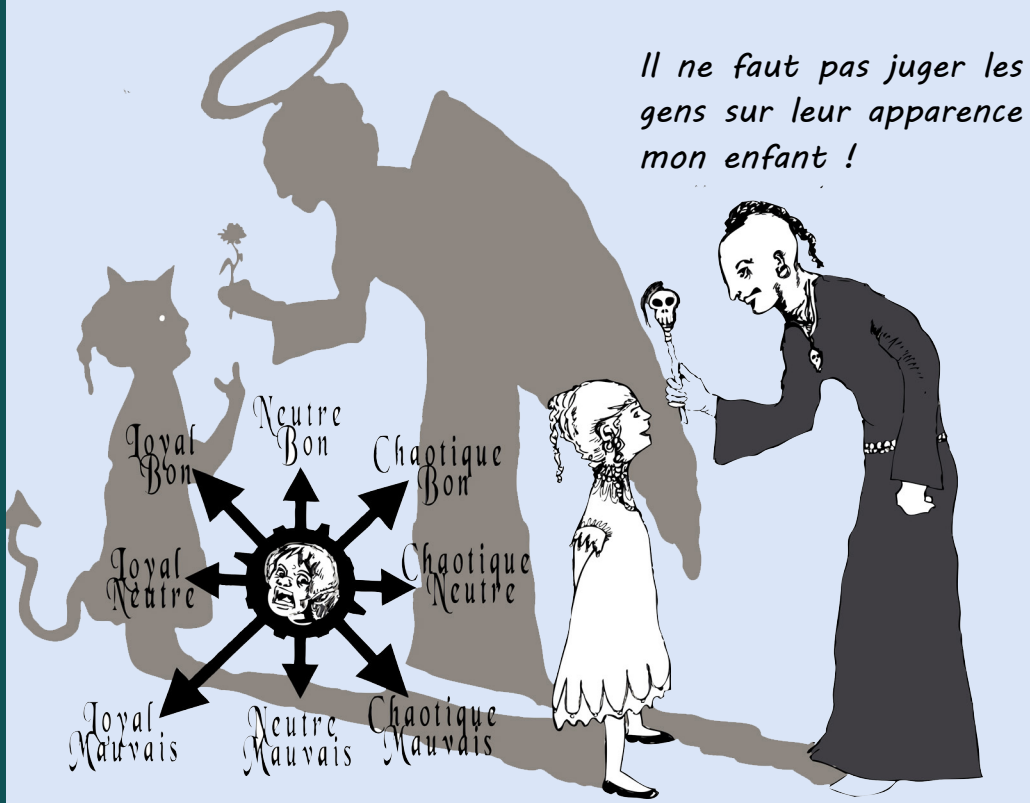


d'ailleurs que, comme je m'en doutais, la salle 36 est bien incomplète dans la version orange car dans la version verte il y a plusieurs paragraphes supplémentaires qui décrivent l'intérieur de la salle. Par contre pas moyen de savoir si les salles de la version verte reprennent bien ce qui a été décrit par Jean Wells pour la version orange ou bien si elles ont été modifiées par Tom Moldway. À la lecture de celles-ci, je dois dire que je ne reconnais pas vraiment le style de Jean Wells, surtout pour les salles 47 et 48 (qui dans cette version correspondent donc aux salles 37 et 38 de la version orange). Dans la 47 [37] il y a des troglodytes alors qu'on n'en croise pas un seul dans tout le reste du palais, tandis que dans la 48 [38] il y a beaucoup d'éléments qui semblent issus de la révision de Moldway (la référence à Arik et à l'œil rouge) . Pour la salle 45 (qui correspond donc à la salle 36 de la version orange), je pense que ça correspond bien à ce qu'aurait pu écrire Jean Wells hormis quelques petits détails qui sont sûrement dus à Tom Moldway.

Évidemment, tout ceci n'est que spéculations de ma part, mais vue l'absence totale du moindre indice ou information concernant ce qui aurait pu être écrit à l'origine sur ces salles, que faire d'autre ?

THORIN





Loyal Bon

1. Toujours tenir parole.
2. Ne jamais mentir.
3. Ne jamais attaquer, blesser ou tuer un ennemi non agressif.
4. Ne jamais blesser un innocent.
5. Ne jamais torturer, pour aucune raison. Ne pas supporter la torture.
6. Toujours aider les autres
7. Toujours agir dans la légalité.
8. Respecter l'honneur, la loi, l'autorité, avoir de la discipline.
9. Le Loyal Bon travaille généralement bien au sein d'un groupe.
10. Ne jamais accepter « de l'argent sale » (ou des objets...)
11. Ne jamais trahir un ami, pour aucune raison !

Neutre Bon

1. Toujours tenir sa parole.
2. Il est très mal de mentir, sauf peut-être à une personne malfaisante.
3. Ne jamais attaquer, blesser ou tuer un ennemi non agressif.
4. Ne jamais blesser un innocent.
5. Ne jamais torturer. La torture est très difficile à comprendre, quelle qu'en soit la raison.
6. Ne pas tuer pour le plaisir, ou si une autre solution peut être envisagée.
7. Toujours essayer d'aider les autres.
8. Le Neutre Bon travaille généralement bien au sein d'un groupe.
9. Ne jamais accepter « de l'argent sale » (ou des objets...)
10. Ne jamais trahir un ami.

LES ALIGNEMENTS

Une notion difficile à appréhender pour les nouveaux joueurs de Donjons & Dragons. Voici un petit guide basé sur l'article de Carl Parlagreco.

Chaotique Bon

1. Tenir sa parole vis-à-vis de toute personne bonne.
2. Ne mentir qu'aux personnes malfaisantes
3. Ne pas attaquer ou tuer un ennemi désarmé.
4. Ne jamais blesser un innocent.
5. Ne jamais torturer pour le plaisir ou l'information. La terreur, l'impression, peuvent être tolérés.
6. Ne pas tuer pour le plaisir.
7. Toujours essayer d'aider les autres.
8. Se méfier de l'autorité, de la loi.
9. Le Chaotique Bon travaille généralement bien au sein d'un groupe, mais déteste les règles établies et les règlements inflexibles.
9. Ne jamais accepter « de l'argent sale » (ou des objets...)
10. Ne jamais trahir un ami.



Loyal Neutre

1. Respecter sa parole d'honneur.
2. Ne mentir et ne duper quelqu'un que si c'est vraiment nécessaire.
3. Ne pas attaquer ou tuer un ennemi désarmé.
4. Ne jamais blesser un innocent.
5. Ne jamais torturer pour le plaisir. N'utiliser la torture que lorsque c'est absolument nécessaire.
6. Ne jamais tuer pour le plaisir.
7. Aider aussi souvent que possible ceux qui sont dans le besoin.
8. Le Loyal Neutre travaille généralement bien au sein d'un groupe, surtout si on a besoin de lui.
9. Il peut parfois accepter de « l'argent sale »
10. Ne jamais trahir un ami.

11. Possède une haute opinion de la vie et de la liberté individuelle.

Chaotique Neutre

1. Il peut respecter sa parole...
2. Mentir et tromper s'il sent que c'est nécessaire.
3. Ne jamais tuer un ennemi désarmé, mais possibilité de le rendre inconscient, de le frapper « un peu ».
4. Ne jamais tuer un innocent, mais possibilité de le blesser, ou de la kidnapper.
5. N'utiliser la torture que pour obtenir des informations, pas pour le plaisir.
6. Ne tuer qu'exceptionnellement pour le plaisir.
7. N'aider que rarement un individu sans une arrière pensée d'avantages à en tirer (ou si des témoins sont présents...).
8. N'avoir que peu de respect pour l'autorité, la loi.
9. Le Chaotique Neutre ne fonctionne pas très bien en groupe. Il a une forte tendance à faire ce qui lui plaît, à faire le contraire de ce qu'on lui ordonne...
10. Accepter généralement « l'argent sale » ou les objets.
11. Ne trahir un ami que si c'est nécessaire (et intéressant).

Loyal Mauvais

1. Respecter sa parole d'honneur.
2. Mentir et duper tous ceux qu'on n'estime pas vraiment.
3. Possibilité de tuer ou non un ennemi désarmé.
4. Ne jamais tuer un innocent, mais le blesser, le séquestrer, lui faire peur...
5. Ne pas torturer pour le plaisir, mais pour obtenir des informations.
6. Ne pas tuer pour le plaisir, mais toujours pour une bonne raison...
7. Possibilité d'aider ou non quelqu'un dans le besoin.
8. Respecter l'honneur et la discipline... Que la loi se débrouille elle-même.
9. Le Loyal Mauvais ne travaille en groupe que pour atteindre ses propres objectifs.
10. Accepter ou non de « l'argent sale »
11. Ne jamais trahir un ami.

Neutre Mauvais

1. Ne pas nécessairement tenir sa parole vis-à-vis de quelqu'un.
2. Mentir et tromper à volonté.
3. Tuer avec plaisir un ennemi désarmé.
4. Blesser et utiliser sans scrupule un innocent, le tuer si c'est nécessaire.
5. Utiliser la torture pour obtenir des informations, et le faire dans la bonne humeur.
6. Possibilité de tuer pour le simple plaisir.
7. Aucune envie d'aider autrui sans la promesse d'une bonne récompense.
8. Ne travailler en groupe que pour parvenir à ses fins.
9. Accepter sans hésitations de « l'argent sale ».
10. Trahir un ami si cela sert ses intérêts.
11. Avoir peu de respect pour la vie d'autrui.

Chaotique Mauvais

1. Ne tenir sa parole que rarement. N'avoir aucun sens de l'honneur.
2. Mentir et tromper tout le monde.
3. Attaquer et tuer un ennemi désarmé aussi souvent que possible (c'est le moyen le plus sûr).
4. Maltraiter et/ou tuer un innocent sans une seconde d'hésitation (ou pour le plaisir).
5. Utiliser la torture pour des informations et le plaisir.
6. Tuer pour le simple plaisir de tuer.
7. N'aider quelqu'un que si cela correspond à une envie soudaine...
8. Mépriser l'honneur, l'autorité et la discipline. Ce ne sont que des faiblesses.
9. Le Chaotique Mauvais ne fonctionne pas bien dans un groupe. Il passe son temps à vouloir commander, à désirer le pouvoir.
10. Toujours prendre de « l'argent sale ».
11. Trahir n'importe qui... Après tout, les amis ça se retrouve...
12. S'associer surtout avec d'autres caractères malfaisants, mauvais.

Neutre

1. Ne respecte la parole donnée que si c'est dans son intérêt
2. Peut travailler en groupe
3. Est indifférent à la hiérarchie
4. Est indifférent aux organisations
5. Peut utiliser le poison
6. Peut attaquer les ennemis désarmés
7. Peut aider ceux qui sont dans le besoin
8. Peut accepter de « l'argent sale »
9. Ne trahir un ami que si c'est nécessaire



Liens

L'aide en version
imprimable

AIDE DE JEU

IMPRESSION 3D, PAR OÙ COMMENCER ?

Depuis quelques années, l'impression 3D s'est largement implantée dans l'univers du jeu de plateau et du jeu de rôle. En effet, on trouve aujourd'hui, de nombreux objets à imprimer afin d'agrémenter les tables de jeu (éléments de décor, aides de jeu et figurines).

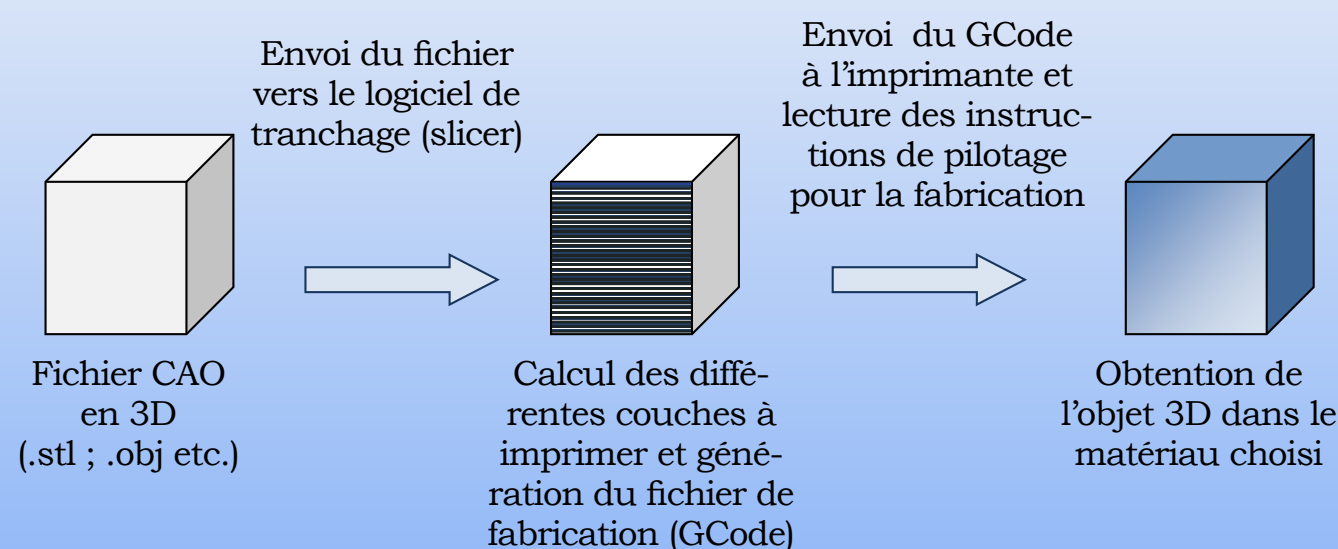
Si vous souhaitez tenter l'aventure, vous êtes peut-être perdus tant l'offre actuelle est vaste. Je vais essayer de vous apporter quelques éclaircissements qui vous permettront de vous lancer !

IMPRESSION 3D : PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

Avant d'aborder les détails techniques, faisons un petit point sur le principe de fonctionnement de l'impression 3D.

Pour commencer, il vous faut un fichier informatique renfermant un modèle 3D. Ces fichiers peuvent être créés par vos soins à l'aide d'un modèleur 3D, mais il est possible d'en trouver à foison sur des sites internet. Ces fichiers peuvent être gratuits ou payants, à vous de voir...

A partir de votre fichier, qui est en réalité un nuage de points correspondant à l'enveloppe de votre objet 3D, il va falloir générer un fichier de fabrication. Il est donc nécessaire d'utiliser un logiciel de découpage. Ces logiciels sont pour la plupart gratuits, le plus populaire étant Cura. Le logiciel de découpage « *Slicer* » en anglais, va donc générer des d'instructions destinées à piloter l'imprimante. Ces instructions seront compilées dans un fichier de type GCode qui dépendra de la machine sur laquelle vous souhaitez effectuer l'impression.



La dernière étape consiste à envoyer le fichier à l'imprimante qui va le réaliser. Le résultat que vous allez obtenir dépendra des réglages effectués lors de la génération du Gcode, des réglages de la machine et des conditions de fabrication. Nous aborderons ces points plus bas.

TECHNOLOGIES D'IMPRESSION 3D

Actuellement, deux technologies sont employées par les particuliers. Chacune présente des avantages et des inconvénients qu'il faudra soigneusement prendre en compte lors du choix.

Les imprimantes de technologie FDM (*Fused Deposition Modeling*). Ces imprimantes fonctionnent en déposant des couches de matière fondue (PLA, ABS etc.). La matière provient d'un filament stocké sous forme de bobine. Ce filament est extrudé à chaud à travers la tête d'impression et ressort par une buse de très faible diamètre pour être déposé sur le plateau de la machine. La superposition des couches va produire un volume identique à votre objet 3D.

Une fois l'impression terminée, il ne reste qu'à supprimer les supports qui ont servi à étayer les éléments en porte-à-faux durant l'impression. Cette opération peut être délicate pour les petites pièces.

Les imprimantes de technologie SLA/DLP (Stéréo Lithographie). Ces imprimantes fonctionnent avec une résine photosensible qui va durcir sous l'effet des rayons UV produits par un écran LCD (SLA) ou par un laser (DLP) qui va projeter l'intégralité des points de chaque couche sur le plateau de la machine. La succession des couches projetées va donner progressivement naissance à l'objet au fur et à mesure que le plateau se déplace.

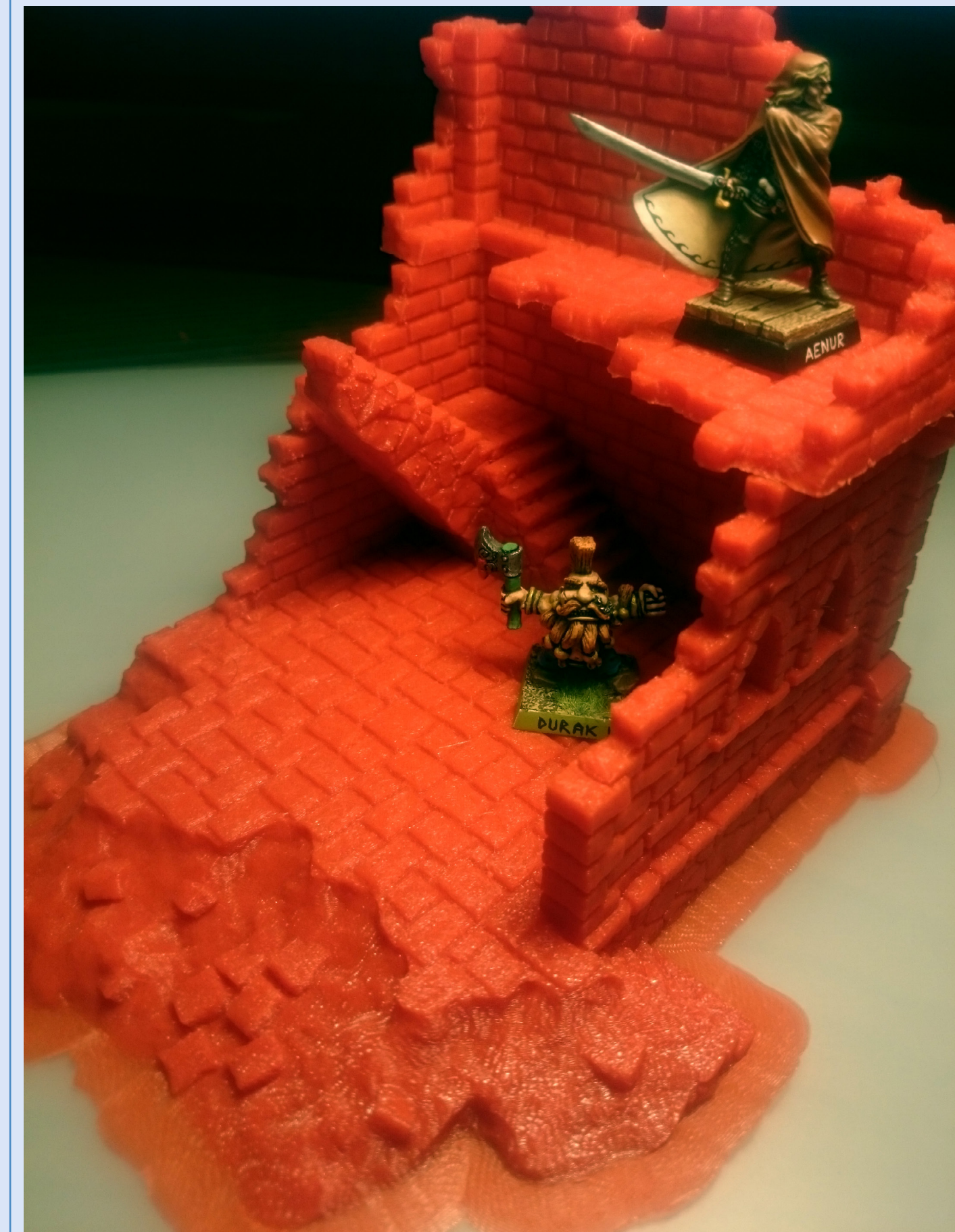
Une fois imprimé, l'objet devra être nettoyé avec de l'alcool isopropylique puis exposé aux UV pour atteindre sa dureté optimale. Cette exposition peut être réalisée à la lumière naturelle ou à l'aide de lampes UV.

En termes de rendu, l'impression SLA est bien plus fine et est particulièrement adaptée à l'impression de figurines et petits éléments de décors. L'impression FDM permet la réalisation d'objets moins précis comme des bâtiments ou des tuiles 3D mais pourra également vous permettre d'obtenir des figurines pas trop détaillées comme des montres.

Pour les débutants, la technologie SLA est compliquée car nécessitant l'emploi de composants chimiques à manipuler avec précautions et qu'il faudra stocker avec soin et à l'abri des enfants. La technologie FDM est de ce fait plus abordable.

LOGICIEL DE TRANCHAGE (SLICER)

Le fichier 3D que vous avez créé ou téléchargé ne suffit pas à lancer l'impression du modèle. Il va falloir déterminer les paramètres de fabrica-



tion. Pour cela, vous devrez utiliser un logiciel de tranchage qui, comme son nom l'indique, va trancher votre modèle en couches dont l'épaisseur déterminera la précision de votre impression. Si vous voulez une grande qualité d'impression, vous devrez effectuer de tranches de 100µm voire 50 µm ou 20µm. Le temps d'impression sera donc augmenté. Votre fichier 3D n'étant qu'un nuage de points, il faudra aussi déterminer l'épaisseur des parois de votre objet, ainsi que la densité de remplissage. En moyenne, on prend 1mm de paroi et 20 % de remplissage, mais il est possible de remplir votre objet à 100 %.

Pour les imprimantes FDM, il faut également paramétrer la vitesse de déplacement de votre tête d'impression, ainsi que les températures de chauffe du matériau et du plateau s'il est chauffant.

Il est possible d'agir sur de nombreux paramètres afin d'atteindre la finition recherchée. Les logiciels de tranchage proposent généralement

des configurations génériques mais selon les marques de filaments employées, des ajustements doivent être effectués. Les Slicers pour impression SLA proposent des paramétrages évidemment adaptés à ce type d'imprimantes.

L'OFFRE DU MARCHÉ

Imprimantes FDM

Pour l'impression FDM, l'offre est très variée et portée par une large communauté diffusant des conseils et des tutoriels. De plus, ces imprimantes peuvent être achetées en kit à partir de 200 euros, rendant de ce fait les machines très abordables financièrement. Il faut toutefois être méticuleux pour réaliser l'assemblage au risque d'avoir une imprimante défectueuse voire inutilisable. L'avantage de procéder ainsi étant que l'on se familiarise avec le fonctionnement et que l'on peut faire évoluer sa machine.

Le choix d'une imprimante FDM dépendra également des conditions dans lesquelles vous allez l'utiliser. Si elle est destinée à fonctionner dans un bureau sans variations de température et d'humidité importantes, vous pourrez vous tourner vers un modèle à châssis ouvert, en revanche si ce n'est pas le cas, un modèle à châssis fermé s'impose car le filament étant sensible vous risquez des déconvenues lors de l'impression.

L'autre avantage de l'impression FDM est la possibilité de réaliser des objets à partir de différents matériaux qui pourront être combinés lors d'une seule et même fabrication si votre imprimante est équipée de plusieurs têtes d'impression. Le plus courant étant le PLA, un plastique à base d'amidon de maïs qui en plus d'être biodégradable, ne produit que peu d'odeurs et peut être chargé en particules diverses (bois, métaux). On trouve également des filaments souples, phosphorescents dans ce même matériau. L'ABS, un dérivé du styrène, qui est le matériau couramment utilisé en modélisme, mais qui doit être imprimé dans un endroit ventilé en raison des dégagements gazeux toxiques qu'il produit (benzène) donne de bons résultats. Le TPU (polyuréthane) qui permet de réaliser des pièces de grande souplesse et enfin le HIPS un dérivé du polyuréthane mais qui a la particularité d'être soluble dans l'eau. Parfait si vous souhaitez faire la matrice pour un moule en plâtre par exemple.

A l'exception du PLA, toutes ces matières nécessitent que l'imprimante soit équipée d'un plateau chauffant afin d'assurer la bonne adhérence du modèle durant l'impression.

Reste le facteur dimensionnel qui va déterminer la taille de votre imprimante. En moyenne, les volumes imprimables sont de 200 x 200 x 200 mm environ. La plupart des modèles couvrent ce volume mais il est possible d'en trouver avec une capacité plus importante.

Imprimantes SLA/DLP

Pour l'impression SLA, pas de kits, mais l'offre débute à partir de 250 euros pour des volumes d'impression de 115 x 65 x 115 mm. Comptez aussi le prix des consommables nettement plus chers (60 euros le litre de résine contre 20 euros le Kg de filament).

En impression SLA/DLP on trouve également de nombreuses compositions de résines qui peuvent donner naissance à des objets rigides,

souples et même calcinables, l'équivalent du filament soluble en FDM (on le cuit pour le désagréger). On trouve également des résines alimentaires et dentaires, ce qui montre le large champ d'application de ce type d'impression.

L'HEURE DU CHOIX

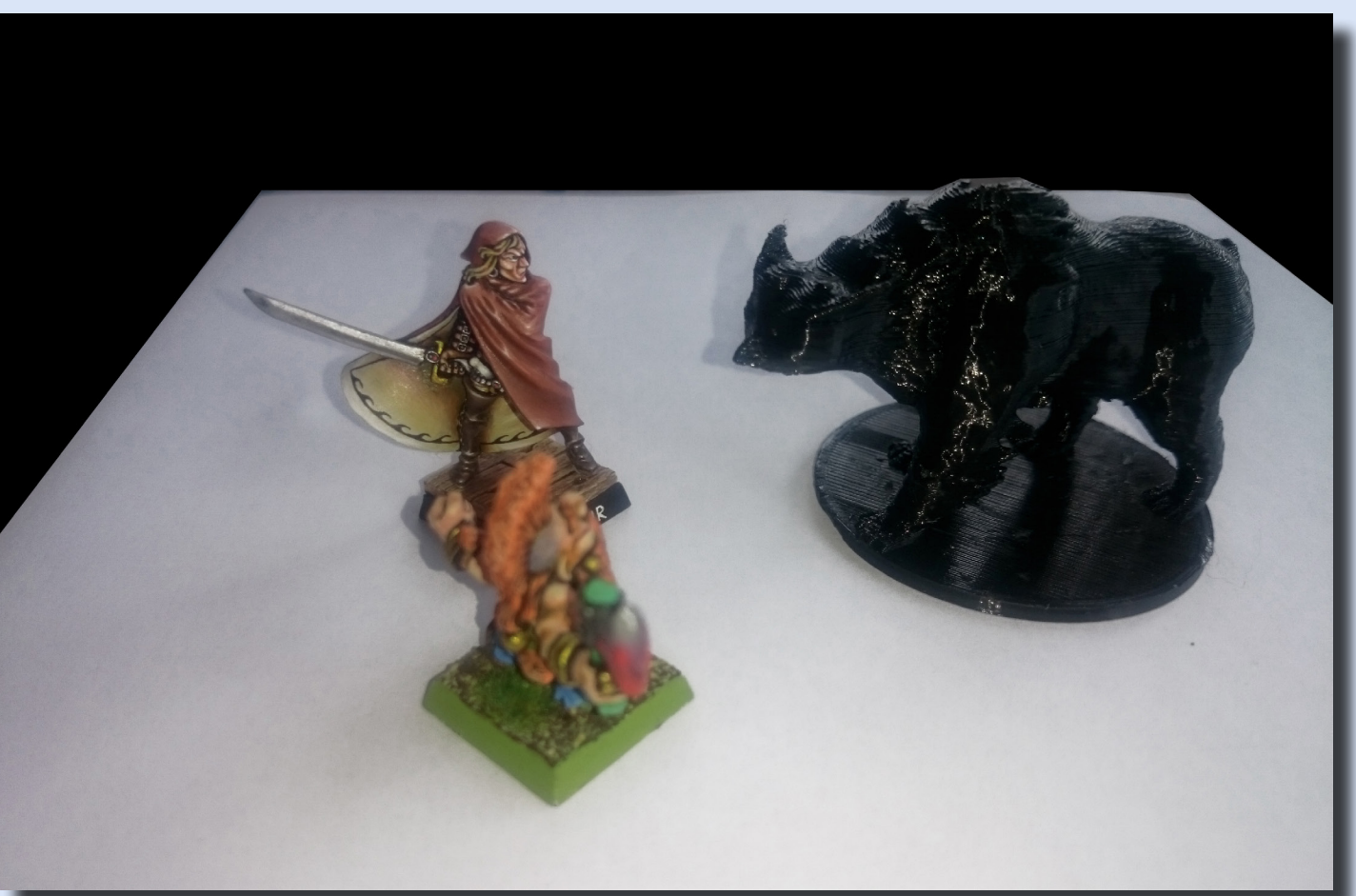
Vous l'aurez compris, le choix de votre imprimante commencera donc par un examen précis de vos besoins, ensuite le budget et les conditions de travail vous permettront d'orienter votre achat.

On résume donc :

| FDM | |
|--|---|
| Avantages | Inconvénients |
| <ul style="list-style-type: none">C'est la technologie d'impression 3D bureau la plus répandue avec une large communautéSon fonctionnement et son utilisation restent très facilesLes prix des imprimantes 3D sont accessibles, avec des prix commençant dès 200 €.Large choix de matériaux disponibles avec un coût inférieur aux résines. | <ul style="list-style-type: none">Les détails des impressions sont souvent inférieurs par rapport aux autres procédésMatériaux sensibles aux variations de température et d'humidité. |
| SLA | |
| Avantages | Inconvénients |
| <ul style="list-style-type: none">Grâce à la qualité des modèles, la technologie peut être utilisée dans de nombreux secteursDes résines techniques spécialement développées pour le dentaire ou la joaillerieLes modèles créés offrent une meilleure précision et résolution | <ul style="list-style-type: none">Les prix des imprimantes 3D SLA sont souvent plus élevés qu'en FDMIl n'est pas possible de combiner plusieurs résines ou coloris.Des connaissances techniques sont souvent nécessaires pour bien manipuler les machines |

PETITS TESTS

Etant équipé d'une imprimante FDM Anycubic i3 Mega-S, j'ai réalisé quelques impressions pour vous montrer les possibilités de cette technique. Les modèles réalisés ont été téléchargés gratuitement sur des sites dédiés à l'impression 3D. Les paramètres d'impression sont calibrés sur un mode « normal » avec une précision de 100µm sachant que l'on peut descendre à 50, voire 20µm pour un temps d'impression largement augmenté !



On commence par un bâtiment pour habiller ma table de jeu ! Le modèle a été téléchargé gratuitement ici : [THINGIVERSE](#) Le résultat est vraiment sympa (voir la photo page précédente) mais 12 heures d'impression quand même !

J'enchaîne ensuite avec une créature mythique de D&D, l'Ours-hibou. Deux heures d'impression pour un rendu plutôt cool. Reste quelques ponçages à faire avant peinture ! Et enfin, gros défi avec ce Tyranoeil réalisé en 5 heures. Un peu plus compliqué, les dents ne sont pas trop bien imprimées, mais quand on met ça sur la table, l'effet est garanti !



Amazon pour les mêmes garanties...je compte bien me commander bientôt un modèle SLA chez le même fabricant.

Renseignez-vous également car vous pouvez trouver des coupons de réduction pour gagner encore quelques euros, de quoi vous payer des consommables supplémentaires !

FRANZ

RÉTRO-DONJ

Numéro 1.0
Janvier 2020

Dungeons & Dragons, D&D, leurs logos respectifs, et tous les produits de la gamme sont la propriété de Wizards of the Coast LLC.
OSRIC est un jeu de rôle médiéval-fantastique écrit en anglais par Matthew Finch et Stuart Marshall.
Portes Monstres & Trésors est un jeu de rôle médiéval-fantastique écrit par James Manez et Daniel Proctor.
Dungeonslayers est un jeu de rôle à l'ancienne, créé par Christan Kenning
Lamentations of the Flame Princess est un jeu de rôle de James Edward Raggi traduit et vendu par Black Book Éditions.

Illustration de la couverture : Athalée
Illustrations : Assez & Poulpar
Maquette : Bourny