



LE MAGAZINE
EN
1920*1080

REGLES DE BASE — BOITE 1

RÉTRO-DONJ

Donjons & Dragons, jeux de rôle et culture rôliste



LE FORUM
DES
PASSIONNÉS

PIERRE NOIRE, PEAU VERTE

Une campagne pour D&D / AD&D

L'EMPIRE DE L'IMAGINAIRE

La bio de Gygax en français

PIERRE-PAUL DURASTANTI

*Traducteur chez Transecom
& Jeux Descartes*

DONJONS & DRAGONS

*Les versions Holmes,
Moldvay et Mentzer*

MAPTOOL

Tout pour commencer

AD&D BY THE BOOK

Les segments

N°2

Emag gratuit - Avril 2020



NUMÉRO 2

C'est parti pour le numéro 2 !

L'accueil du premier numéro à été extrêmement positif et le format atypique du magazine a plu.

Nous souhaitons adapter le magazine aux différents formats existants comme celui des tablettes 13 pouces. Nous avons effectué différents tests mais au final cela ne change pas grand chose. Du coup nous restons sur un format unique en 1080p pour le moment.

Le seul ajustement qui a été fait est la modification de la taille de la police du texte qui passe de 15 à 18 dans le but d'améliorer le confort de la lecture.

Nous espérons que ce numéro 2 sera à la hauteur de vos attentes. Bonne lecture.

RÉTRO-DONJ

DU RIFIFI DANS LE DONJON

Douche froide pour Black Book Éditions... Comme vous devez tous le savoir maintenant BBE à perdu la licence française de Dungeons & Dragons 5 !

Je n'avancerai pas de théorie ici mais un grand nombre d'entre nous aurait aimer savoir les raisons de cette perte importante pour BBE. Le grand gagnant dans l'histoire est Asmodée qui par la même occasion renoue avec le JDR, activité qu'ils avaient stoppée peu de temps après la fin de DD3.5. Un retour aux sources en quelque sorte.

Je ne suis pas inquiet car nous connaissons tous le sérieux d'Asmodée et le suivi de la gamme sera de qualité. Des informations devaient arriver mi-mars, mais à l'heure où j'écris ces lignes elles ne sont toujours pas tombées. Ce qui est certain c'est qu'Asmodée ne va pas retraduire les bouquins déjà parus (ouf) et que 4 gros livres sont attendus pour cette année dont la fameuse campagne « Baldur's gates ».

BOURNAZEL

SOMMAIRE

TRADUCTION : *AD&D by The Book* : traduction d'un article du blog de Blue Bard. **PAGE 10**
AGE OF INVENTION: *Where Be Dragons ?* **PAGE 4**

ARCHÉORÔLOGIE : Entrevue avec Pierre-Paul Durastanti. **PAGE 1**
Donjons & Dragons - Boîte 1 **PAGE 6**
L'empire de l'imaginaire - Biographie de Gary Gyax **PAGE 25**

AVENTURE : Pierre noire, peau verte. Premier module de la campagne **PAGE 14**

L'ATELIER : Maptool, comment bien débiter **PAGE 19**

LES AVENTURIERS DU N2



- Maquette
- Entrevues



- Conseillère en création de potion



- Dossier D&D



- Traduction de *Where be Dragons*



- Traduction de l'article du BlueBard



- Campagne D&D/AD&D



- Maptool



- Illustrations de la campagne

ENTREVUE AVEC PIERRE-PAUL DURASTANTI

Traducteur chez Transecom & Jeux Descartes



Rétro-Donj : Pouvez-vous vous présenter rapidement ?

Pierre-Paul Durastanti : Bonjour, je m'appelle Pierre-Paul Durastanti, j'ai 56 ans, je vis dans le Sud-Ouest de la France, je suis traducteur professionnel depuis plus de 35 ans, surtout dans le domaine de la science-fiction et du fantastique, mais j'ai aussi bossé dans le jeu vidéo et, mais oui, le jeu de rôles. J'aime les bouquins, le cinoche, les séries, le jidé – et les chiens beaucoup plus que les chats.

Vous avez traduit le module I6, avez-vous participé à d'autres traductions ?

Je pars du principe qu'on se limite au JdR. Oui, j'ai fait, parfois en collaboration, le cofret initial Planescape, une trilogie de modules « Royaumes Oubliés », les règles de

Mage, et tout récemment la boîte de base de l'Appel de Cthulhu.

Comment êtes-vous arrivé dans la traduction de modules chez Transecom ?

Je les ai contactés. Je traduais depuis trois ou quatre ans, mais je venais juste de me mettre à jouer, et ça me paraissait une façon de joindre l'utile à l'agréable. C'était, à l'époque, payé très correctement. J'ai ainsi fait la connaissance (téléphonique) de François Marcela-Froideval. J'étais impressionné !

Combien de temps aviez-vous pour traduire un module ? Quelles étaient vos contraintes ?

I6 - Ravenloft n'est pas très long, mais il est dense et complexe, comme le savent les survivants et les autres. Je pense qu'on m'a laissé deux mois. Pas de contrainte spécifique, à part la base de tout boulot de traduction : donner un texte respectueux de l'original sans forcément le coller aveuglément.

Qu'avez-vous gardé de cette expérience (contacts, etc.) ?

Transecom a cessé son activité peu après (je pense qu'I6 est même l'une de leurs dernières publications). Le paiement m'a permis d'acheter mon premier ordinateur (un Atari ST 512 – ce n'était quand même pas si bien payé). Par la suite, j'ai pris contact avec Jeux Descartes quand la licence Donj' est passée chez eux. C'est à ce moment-là que j'ai co-traduit



la boîte Planescape, ce qui m'a valu ensuite de bosser sur Torment, situé dans le même univers (l'agence française qui supervisait la localisation du jeu vidéo avait contacté Descartes, qui m'a recommandé). Une excellente expérience. Et puis ça fait toujours son petit effet face à de vieux rôlistes ou des gens du milieu de laisser tomber l'air de rien : « Oh, j'ai traduit Ravenloft. » ;)

Avez-vous quelques anecdotes à raconter sur cette période ?

On a bien bossé avec François, que j'ai fait suer pour avoir des anecdotes sur Gygas and co. Je me rappelle que le plan du château nous a posé quelques soucis. Il me semble qu'il y avait une ou deux erreurs, genre un passage secret manquant, qu'on a rectifiées. Sinon, les PJ se seraient retrouvés coincés à un moment. Il aurait peut-être mieux valu, ceci dit...

Avez-vous des documents de l'époque ? comme une liste des traductions prévues ?

Ah, non, du tout.

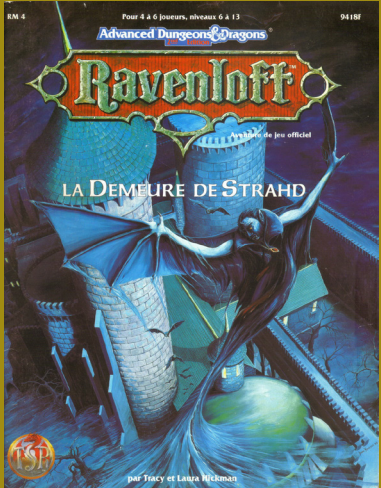
Un dernier mot pour la fin ?

Oh, j'ai traduit Ravenloft ! Et là, y a rien ? ;) Plus sérieusement, merci de m'avoir poussé à évoquer ces quelques souvenirs. C'était sympa !

Les modules «Ravenloft» selon les éditions



AD&D



AD&D 2



D&D 3.5



D&D 4



D&D 5

Le module à augmenté en taille au fil des éditions. Il est passé de 32 pages pour la version d'origine à 256 pages pour la dernière. À noter que la version D&D4 est un jeu de plateau.



Le module I6 Ravenloft est culte !

Nous avons retrouvé la trace de Pierre-Paul Durastanti traducteur du module.

Une petite entrevue afin de nous replonger dans la grande époque.

ARCHÉORÔLOGIE



Cet article est une traduction de « [Age of Invention: Where Be Dragons ?](#) », par [Dr Anton Howes](#).

TRADUCTION

L'âge de l'invention : Où sont les Dragons ?

Bienvenue dans ma newsletter hebdomadaire, L'âge de l'Invention, les origines de la révolution industrielle britannique et l'histoire de l'invention/innovation.

Je me dis souvent que beaucoup d'inventions auraient pu être imaginées plusieurs siècles, si ce n'est millénaires, avant.

Mon exemple préféré est la navette volante de John Kay, une des inventions les plus célèbres de la Révolution Industrielle Britannique. Cela a radicalement amélioré la productivité du tissage dans les années 1730, alors qu'il suffisait juste d'ajouter un peu de bois et de fil.

Le métier à tisser de la laine - l'industrie séculaire de l'Angleterre - n'a nécessité aucun nouveau matériau, ni aucune compétence ou connaissances scientifiques particulières.

Le tissage avait été « réalisé pendant plus de cinq mille ans, par des millions d'ouvriers qualifiés, sans qu'aucune amélioration n'ait été apportée pour accélérer l'opération », comme le notait Bennet Woodcroft - un des historiens de la technologie les plus importants. (De peur que vous doutiez de cette description de Woodcroft, il était, en plus d'être lui-même un inventeur, celui qui a compilé et catégorisé l'ensemble des brevets Anglais jusqu'à 1852, et qui a



**L'UN DES PLUS
ANTIENS
D20 RETROUVÉ !
DATE : 300 AV. J.-C**

POURQUOI DONJONS & DRAGONS N'A PAS ÉTÉ INVENTÉ PLUS TÔT ?

collectionné les inventions qui serviront ensuite de base au Musée des Sciences de Londres et notamment les premières machines à vapeur - parmi les machines les plus importantes dans l'histoire humaine - qui orne le hall des machines aujourd'hui. Mon héros !)

Les tisserands existent depuis des millénaires, tout comme les navettes : il en est même fait mention dans l'Ancien Testament (« Mes journées sont plus rapides qu'une navette de tisserand, et passent sans espoir »). En tant qu'invention destinée à améliorer la productivité, la navette volante de Kay était techniquement illégale.

Je reviens toujours à cet exemple, parce qu'il remet en cause toutes les notions liées aux origines des innovations. En ce qui concerne les compétences, les matériaux, la science, les institutions ou les incitations, aucun exemple ne semble tout à fait adapté. Il y a bien sûr l'exemple classique de la valise à roulettes - pourquoi si tardivement ?

Il me semble également étonnant qu'il y n'ait eu une explosion des systèmes de signalisation comme les sémaphores qu'à partir de la fin du 18^e siècle. Bien qu'il y ait des précurseurs au 18^e, le système télégraphique en Europe était aussi rudimentaire que les feux du Gondor, capables seulement de communiquer des messages pré-établis. La Chine ancienne possédait au moins les signaux de fumée, comme de nombreuses civilisations indigènes américaines et apparemment les Grecs anciens

aussi. Alors, pourquoi a-t-il fallu attendre aussi longtemps pour que les sémaphores décollent ? Beaucoup de systèmes du 18^e siècle n'avaient même pas besoin de drapeaux multicolores, mon préféré est « l'homographe » du Lieutenant James Spratt, sous-titré « une tour de signal pour chaque homme » qui impliquait juste un long mouchoir blanc.

L'économiste Alex Tabarrok appelle ces cas « des idées derrière leur temps ». J'ai tendance à les appeler simplement des fruits du bas. Suspendus si bas et si longtemps que les fruits fermentent sur le sol. Je les vois maintenant partout, pas seulement dans l'histoire, mais aussi aujourd'hui - probablement au moins un par semaine. Et j'ai maintenant mon nouvel exemple préféré, suggéré hier sur Twitter par Jordan Chase-Young : les jeux de rôles traditionnels.



**LE JEU ROYAL D'UR DATE DE L'ANCIENNE
MÉSOPOTAMIE SOIT 3000 ANS AVANT J.-C !**



**UN DÉ À 12 FACES
UTILISÉ PAR
LES ROMAINS**

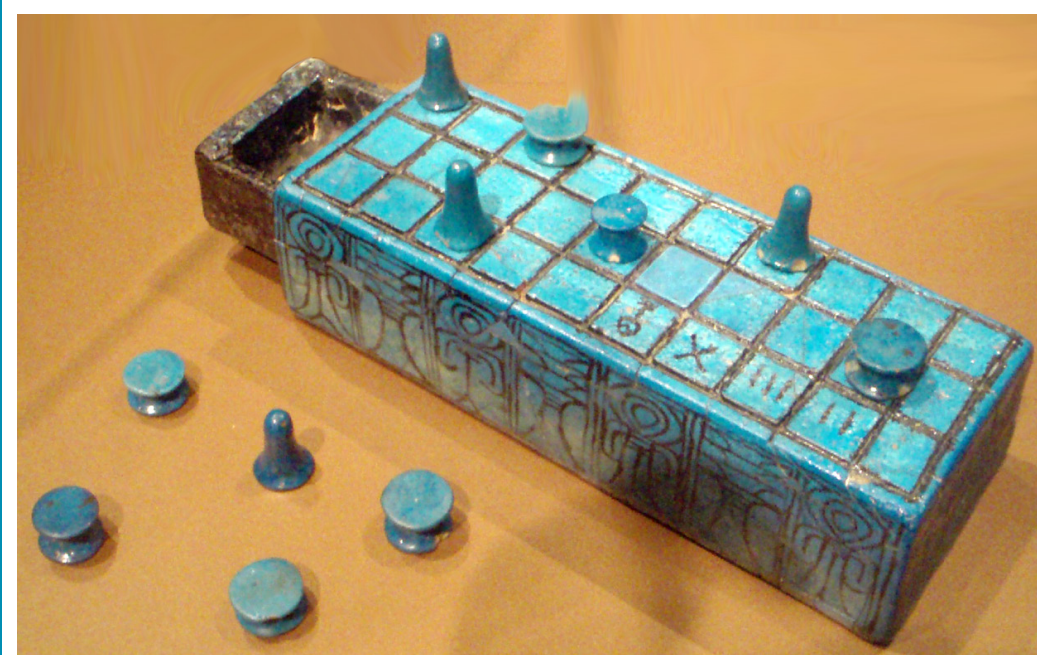
Je n'ai jamais joué à Donjons & Dragons quand j'étais enfant, ou même adolescent. Mais il y a quelques années, je suis devenu accro en écoutant un podcast dans lequel trois frères et leur père ont joué une version à simplifiée du jeu. J'avais toujours pensé que c'était une affaire très complexe, avec des tonnes de règles à maîtriser, des dés aux faces impossibles, et une multitude de cartes et de figurines détaillées. Mais tout cela n'est en fait que facultatif. À la base, il s'agit simplement de récits collectifs, avec des contraintes préalablement convenues sur ce que vous pouvez ou ne pouvez pas faire. Il y a une raison pour laquelle cela a si bien fonctionné dans un podcast - il n'y a en fait rien à voir, seulement à entendre. J'ai maintenant animé ma propre version du jeu avec quelques amis proches, et cela ne nécessite presque pas de stylo et de papier. La plupart du temps, les gens décrivent simplement ce qu'ils souhaitent faire, puis lancent des dés pour voir s'ils réussissent. Il n'y a même pas besoin de dragons ou de donjons - vous pouvez dès maintenant inventer votre propre version sur une autre planète, dans le futur ou dans l'antiquité. La seule limite est l'imagination.

C'est infiniment modifiable. Et c'est extrêmement amusant.

Alors pourquoi ces jeux n'ont-ils apparemment été inventés que dans les années 1970 ? Les humains ont probablement raconté des histoires depuis que nous avons évolué pour parler. Nous utilisons des dés, ou quelque chose qui leur ressemble, depuis au moins 3 000 ans avant notre ère.

Pourquoi nous a-t-il fallu si longtemps pour les combiner ? Certes, certains éléments étaient déjà présents au milieu des années 1820 dans *Kriegsspiel*, un jeu de simulation de bataille prussien, dans lequel les régiments avaient des points de vie qui devaient être épuisés pour les retirer du terrain, ainsi qu'un arbitre – un peu comme les Maîtres de Donjons plus tard - lancer les dés et décider si les ordres des joueurs ont réussi. Cependant, même les années 1820 semblent plutôt tardives.

L'une des réponses que j'ai vues sur Twitter était que ces jeux nécessitaient un état d'esprit bureaucratique – que c'était une chose essentiellement moderne de réduire des attributs comme la santé ou les compétences ou la force d'une attaque à des valeurs numériques. Les enfants (et les adultes) ont toujours joué des rôles, bien sûr. Dans l'Égypte ancienne, les enfants avaient des épées en bois miniatures ; dans l'Angleterre du 13^e siècle, même les rois jouaient le rôle de chevaliers arthuriens. Mais les jeux de rôle sur table nécessitent de systématiser et de formaliser ce jeu. Il ne s'agit pas seulement de dire « je sors une épée et je coupe la tête du goblin ».



**LE SENET JEU DE L'ÉGYPTES ANTIQUE
DATANT DE 4000 ANS AVANT J-C !**



QUELQUES D6 DATANT DE L'ANTIQUITÉ

Au lieu de cela, lancez d'abord ce dé pour voir si vous réussissez. Mais est-ce vraiment si moderne ? Le comptage obsessionnel des choses, du moins dans le monde anglophone, semble dater au moins du 17^e siècle – ce n'était peut-être pas si répandu, mais des listes comme des tableaux actuariels et des statistiques démographiques étaient déjà en train d'être compilées.

L'engouement dans les cercles politiques anglais du 17^e siècle était pour « l'arithmétique politique ». Dans l'ensemble, même si l'absence de ce genre de comportement était un obstacle, celui-ci ne me semble pas suffisant. Si la Prusse des années 1820, société à prédominance agricole, a pu inventer Kriegsspiel, alors pourquoi cela n'a-t-il pas pu arriver plus tôt encore ? Une autre réponse que j'ai obtenue est que ces jeux ont besoin d'alphabétisme ou de numératie, ou ont quelque chose à voir avec l'impression. Mais le tout peut être fait, et même inventé, avec juste du stylo et du papier. Cela pourrait même être fait avec de la craie et une ardoise ou des bâtons dans le sable. Quant aux éléments de comptage de ces jeux, ils consistent essentiellement à simplement convenir d'un nombre – votre santé dans l'histoire, par exemple, ou votre capacité à attaquer – puis à le comparer avec un autre nombre, comme l'armure d'un adversaire ou sa capacité à attaquer. Elle nécessite à peine de savoir calculer, sans parler de savoir lire. Faire le décompte suffirait pour presque tout. Bien sûr, ces jeux pourraient quand-même avoir un certain succès au sein d'un



LE KRIEGSSPIEL (« JEU DE (LA) GUERRE ») EST UN JEU SCIENTIFIQUE INVENTÉ PAR LES ALLEMANDS

groupe plus restreint de personnes alphabétisées, même si la population est en majorité analphabète. Cela ne doit donc pas être la raison non plus.

Une dernière réponse est que l'invention des tels jeux nécessite une plus grande densité de population. Mais cet argument s'opposerait à l'invention de tous les jeux en général. Pourtant, nous disposons des échecs depuis des millénaires et des jeux de cartes depuis des siècles. Au contraire, nous racontons des histoires depuis plus longtemps encore. Une variante intéressante de ce raisonnement, suggérée par Matt Clancy, est qu'en fait, les jeux de rôle ont été inventés et réinventés plusieurs fois, partout dans le monde, mais en raison du manque d'impression et de faibles densités de population, ils ont été perdus et oubliés. Peut-être. J'ai quand même du mal à croire qu'une activité aussi amusante n'aurait jamais été mentionnée nulle part.

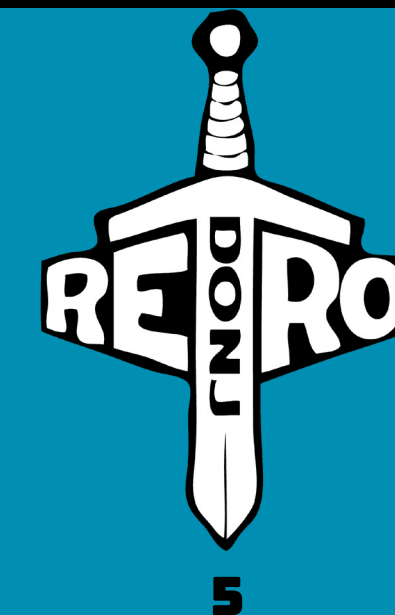


LES DÉS DU JEU KRIEGSSPIEL

Au final, tous ces arguments reposent sur des contraintes extrêmement légères. Physiquement, rien n'a réellement empêché l'invention de tels jeux des siècles ou même des millénaires plus tôt. Cela ne nécessitait pas un niveau particulier en science, une compétence spéciale ou certains matériaux. Alors pourquoi ça a pris autant de temps ? Au lieu de chercher des obstacles, forts ou non, je pense que c'est simplement parce que l'innovation en général est extrêmement rare. C'est une question d'absence plutôt que de barrières. La raison pour laquelle nous avons eu tant de fruits d'en bas tout au long de notre histoire est simplement parce que très peu de gens prennent la peine de penser à comment faire les choses différemment.

Nous sommes, pour la plupart d'entre nous, bien ancrés dans nos habitudes. Ainsi, même aujourd'hui, alors qu'il n'y a jamais eu autant d'inventeurs en vie qu'à aucun autre moment dans toute l'histoire de l'humanité, les fruits pourrissants sont toujours en surabondance.

**PAR ANTON HOWES
TRADUCTION BIGMAT**



TRADUCTION

Si je dis Moldvay, Holmes, Mentzer, vous me répondez... D&D bien sûr !

Entre 1974 (année de leur apparition) et 1994 (année de leur dernière version), les règles de D&D® ont connu de nombreux changements qui à chaque fois ont donné lieu à de nouvelles versions. Je vous propose dans cet article de faire un rapide tour d'horizon de la période qui nous intéresse à *Rétro-donj*, c'est à dire 1974 - 1991.

Au départ, en 1974, il y a donc les 3 livrets marbrons, que l'on trouvait d'abord dans une boîte recouverte d'un motif imitant le bois (d'où l'appellation « *woodgrain* » par les américains) puis ensuite dans une boîte blanche (désignée alors sous le nom de « *white box* ») ; c'est la version originelle de Donjons et Dragons, et pour la différencier des versions ultérieures on la dénomme aujourd'hui OD&D® (*Original Dungeons & Dragons*).

La boîte « Holmes » et son livret bleu



La révision Holmes

Puis en 1977 la gamme voit sa première grosse révision, avec d'un côté les règles de Base de D&D révisées par Holmes, et d'un autre côté les règles Avancées de D&D développées par Gy-gax et son équipe (qui paraîtront en 1978).

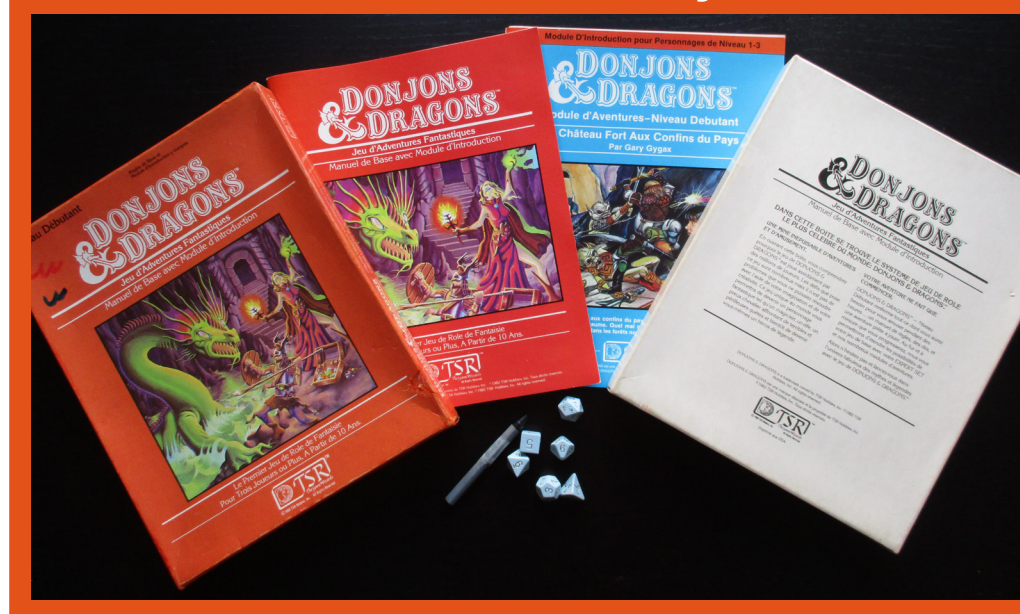
Donjons & Dragons Règles de Base – Boîte 1

Cette version de Base rédigée par le docteur J. Eric Holmes est destinée aux débutants qui n'ont encore jamais joué à D&D®. Elle fait une synthèse des règles précédentes et permet de jouer jusqu'au 3^{ème} niveau. Si les joueurs veulent ensuite continuer à faire évoluer leur personnage au-delà de ce niveau, les règles les invitent à passer sur AD&D®. Car en effet c'est toujours le même jeu, on peut commencer par les règles de Base puis ensuite passer aux règles Avancées (le système est encore entièrement compatible ; ça explique d'ailleurs pourquoi on parle de règles de Base et de règles Avancées). Cette version des règles de Base est dénommée version « *Holmes* » ou encore « *Blue book* » (du fait que la couverture du livret de règles est bleue).

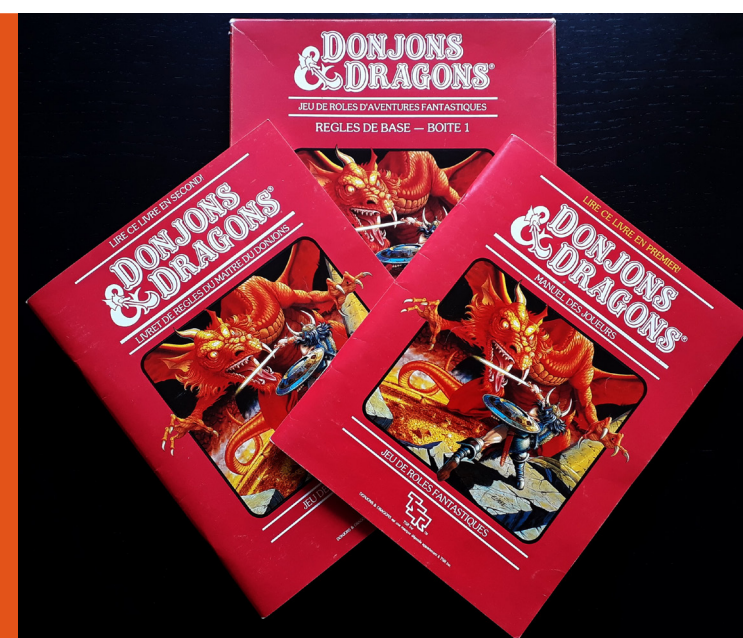
La révision Moldvay

Puis en 1981 TSR décide de scinder la gamme en deux ; d'un côté on aura D&D®, de l'autre AD&D®. Même si les jeux restent issus de la même branche, ils deviennent maintenant deux gammes distinctes.

La boîte « Moldvay »



La mythique boîte « rouge » de Mentzer



C'est Tom Moldvay qui est chargé de réviser les règles de Base de D&D® pour en faire un jeu à part entière. Cette révision des règles de Base verra apparaître dans la foulée l'apparition de règles Expert (rédigées par David Cook) permettant de jouer des personnages jusqu'au niveau 14 (car je rappelle qu'auparavant, avec la version Holmes, une fois qu'on avait atteint le niveau 3, on devait donc passer aux règles Avancées pour continuer à progresser). Ces règles de Base sont désignées sous le nom de version « *Moldvay* » ou plus communément « *B/X* » (pour Basic et Expert). Ce sont d'ailleurs ces règles qui seront pour la toute première fois traduites officiellement en français. Il est d'ailleurs à noter que cette version ne sera traduite qu'en français car, lors de sa sortie chez nous au début de l'année 1983, les anglo-saxons passaient déjà à la nouvelle révision des règles de D&D® et c'est cette dernière qui sera ensuite traduite dans de nombreuses autres langues (ce qui explique aussi pourquoi la boîte Expert de David Cook n'a jamais été traduite en français).

La révision Mentzer

Cette nouvelle révision effectuée par Frank Mentzer sort donc aux U.S.A. en 1983 ; la nouvelle boîte de Base sera immédiatement suivie par une boîte Expert (pour jouer les niveaux 4 à 14), puis *Companion* (niveaux 15 à 25), *Master* (niveaux 26 à 36) et enfin *Immortal* (pour les niveaux au-delà du 36^{ème}). Cette version des règles est la plus aboutie et ne subira plus vraiment de changement jusqu'à l'arrêt de la gamme D&D®. Elle est connue sous le nom de version « *Mentzer* » ou plus communément « *BECMI* » (pour *Basic*, *Expert*, *Companion*, *Master*, *Immortal*). La boîte de Base de cette version sort en français en 1985 (elle sera suivie par l'Expert en 1986 et la Compagnon en 1987 mais les règles *Master* et *Immortal* ne seront jamais traduites en français).

La révision Browne

En 1991, les règles des 4 premières boîtes (*Basic*, *Expert*, *Companion* et *Master*) sont réunies en un seul ouvrage de plus de 300 pages intitulé « *Rules Cyclopédia* » et une nouvelle boîte de Base révisée par Timothy Browne voit le jour. Cette nouvelle boîte de Base permet maintenant de monter un personnage jusqu'au 5^{ème} niveau et de par sa conception très didactique est destinée tout particulièrement aux néophytes n'ayant jamais joué à un jeu de rôle. En fait, par rapport à l'ancienne version Mentzer, seule la forme change vraiment, le fond reste quant à lui toujours le même. Cette boîte de Base sera traduite en français la même année que sa sortie aux U.S.A. (mais malheureusement pas le *Rules Cyclopédia*).



Les règles de Base connaîtront encore une révision en 1994 mais je ne m'étendrai pas sur le sujet car on sort de la période qui nous intéresse.

.....

Pour aller plus loin... Différences entre les versions de D&D

Cet article n'a pas pour but de relever TOUTES les différences qui existent entre chaque version mais plutôt d'en donner quelques-unes parmi les plus importantes.

DIFFÉRENCES ENTRE LES RÉVISIONS HOLMES ET MOLDVAY

Moldvay a apporté beaucoup de changements à la version Holmes pour rationaliser et rendre le jeu plus facile à comprendre. Les deux versions couvrent les niveaux 1-3.

DIFFÉRENCES GLOBALES :

- En plus du livret de règles, la version Holmes comprend d'abord les « *Dungeon Geomorphs Set One* » et « *Monster & Treasure Asortment Set One* » puis ensuite le module B1, tandis que la version Moldvay comprend le module B2.
- La version Holmes est conçue comme une introduction pour « *Advanced Dungeons & Dragons* ». Moldvay considère D&D® comme un jeu propre et ayant peu de liens avec AD&D®.

DIFFÉRENCES DE RÈGLES :

- Holmes présente le jeu comme des règles à suivre. Moldvay présente le jeu comme des lignes directrices à prendre en considération.

- Initiative : chez Holmes elle est en fonction du score de dextérité, du plus élevé au plus faible ; chez Moldvay elle est déterminée par un jet de dé.
- Armes : dans la version Holmes, toutes les armes font 1d6 de dommages ; Moldvay donne des dommages individuels.
- De nombreuses différences parmi les sorts ; un exemple parmi tant d'autres : le *projectile magique* de la version Holmes exige un jet pour toucher, dans la version Moldvay il touche automatiquement.
- Un magicien (ou elfe) de la version Holmes ne peut pas emporter son grimoire avec lui et doit donc retourner à son étude pour mémoriser ses sorts. Dans la version Moldvay, il peut le faire n'importe où après s'être reposé une nuit complète puis avoir passé 1 heure sans être dérangé.
- Holmes propose des dizaines de sorts niveau 1-3, Moldvay réduit fortement cette liste.
- Chez Holmes, seuls les scores élevés de Constitution et de Dextérité offrent des modificateurs. Moldvay donne des bonus/malus (allant pour la plupart de -3 à + 3) à toutes les caractéristiques.
- Il y a des différences dans l'avancement pour les classes. Par exemple les elfes de la version Holmes ont besoin de beaucoup plus de XP pour avancer que dans la version Moldvay, les nains quant à eux en ont besoin d'un peu moins.
- Moldvay ajoute le moral des monstres.
- Moldvay ajoute le toucher automatique sur un « 20 » et l'échec automatique sur un « 1 ».

DIFFÉRENCES ENTRE LES RÉVISIONS MOLDVAY ET MENTZER

De manière générale, la version Mentzer a été

un reconditionnement et une expansion de la version Moldvay. Les différences sont mineures dans le corpus des règles de Base.

DIFFÉRENCES GLOBALES :

- Moldvay vise un public plutôt jeune alors que Mentzer écrit pour des adultes.
- Le jeu est simple et direct avec Moldvay. Mentzer ajoute au contraire de la complexité avec la maîtrise des armes et les compétences par exemple.
- La version Moldvay se compose d'un unique livret de règles de 64 pages, la version Mentzer se compose de 2 livrets, l'un de 64 pages pour les joueurs et l'autre de 48 pages pour le MD. Du coup la version Mentzer n'a pas de module dans sa boîte.

DIFFÉRENCES DE RÈGLES :

Dans l'ensemble les règles de la version Moldvay et celles de la version Mentzer sont très similaires. On notera cependant quelques petites différences :

- La version Moldvay s'arrête au niveau 3 (elle est prolongée jusqu'au niveau 14 avec la boîte Expert de Cook) alors que la version Mentzer, même si les règles de Base ne concernent que les niveaux 1 à 3, permet dans sa forme BECMI d'aller au-delà du niveau 36.
- Moldvay déclare que les clercs obtiennent leurs sorts de leurs dieux. Mentzer trouve « fade » cet aspect du jeu et parle uniquement de « leurs croyances ».
- Les magiciens (et les elfes) de la version Moldvay commencent avec un seul sort de niveau 1. Dans la version Mentzer, ils ont un sort de niveau 1 ET le sort *Lecture de la Magie*.
- Dans la version Moldvay, un personnage aveuglé (que ce soit par un sort ou autre chose) ne peut pas combattre ; dans la version Mentzer,

une règle optionnelle permet à une créature aveuglée de se battre avec un malus de -4 au toucher (et les créatures qui l'attaquent ont un bonus de +4 pour la toucher).

- La liste des monstres change entre les deux versions. Dans la version Mentzer, certaines catégories d'êtres humains (*acolyte, vétéran, marchand et médium*) sont réunies sous la dénomination générale « Humain » ; *l'essaïm d'insectes* et le *noble* sont repoussés à la boîte Expert. Certains monstres sont également renommés : *abeille tueuse* (*killer bee*) devient *abeille géante* (*bee, giant*) ; *sauterelle des cavernes* (*cave locust*) devient *sauterelle géante* (*locust, giant*) ; *fourmi légionnaire* (*driver ant*) devient *fourmi géante* (*ant, giant*).

Quand les traducteurs s'emmêlaient les pinceaux... ou plutôt les baguettes.

Ah, les baguettes et bâtonnets magiques dans la version française des règles BECMI de D&D®, c'est toute une histoire. Mais reprenons depuis le début.



Baguette ou bâtonnet ?

Durant la traduction de la boîte de Base Mentzer, les traducteurs ont fait un choix étonnant lors de la retranscription en français des mots « *wand* » et « *rod* » ; en règle générale, on traduit « *wand* » par baguette, le mot « *rod* », même s'il peut également être traduit par baguette, signifiant plutôt dans ce cas de figure bâton ou bâtonnet, voire sceptre. Dans la traduction de la



version Moldvay (la première version de D&D® traduite en français), ce choix logique avait d'ailleurs été privilégié (*wand* = baguette et *rod* = badine). Mais dans le cas présent, les traducteurs ont fait l'inverse, à savoir qu'ils ont traduit « *wand* » par bâtonnet et « *rod* » par baguette. Vous me direz que ce n'est pas très grave, ce n'est que de la sémantique, et d'ailleurs le même choix a été opéré lors de la traduction des règles AD&D®, au moins c'est raccord.

Oui mais le souci c'est que ce choix de traduction dans les règles de D&D® est important car les jets de protection sont différents selon que l'on fait une sauvegarde contre les bâtonnets (*wand*) ou contre les baguettes (*rod*). De plus il est précisé dans les règles que les « *wand* » (donc les bâtonnets dans le cas présent) ne sont utilisables que par les magiciens et les elfes. Aussi faut-il bien conserver tout du long de la traduction de l'ouvrage ainsi que des autres livres de la gamme une constance à toute épreuve... et autant dire que ce n'est pas évident lorsque les traductions sont effectuées par plusieurs traducteurs différents.

Ça commence déjà mal dans le livret du maître des règles de Base lorsque, à la section des objets magiques, on a bâtonnet pour « *wand* » et baguette pour « *rod* »

dans les tableaux (donc l'option choisie par les traducteurs) et l'inverse (c'est-à-dire baguette pour « *wand* » et bâtonnet pour « *rod* ») dans les descriptions des objets. Du coup on nous dit alors que les baguettes ne peuvent être utilisées que par les magiciens et les elfes, or ils auraient dû écrire bâtonnets du



bâtonnet ou baguette ?

fait de leur choix initial de traduction. Ça va, vous suivez toujours ?

Bon, pas de quoi fouetter un chat, un MD expérimenté a vite fait de rectifier de lui-même (j'en suis par contre moins certain pour un MD débutant). D'autant plus que ce genre d'erreur (différence de traduction pour un même mot dans un même livre) se retrouve aussi dans les livres AD&D® (un exemple parmi tant d'autres : dans le Guide du Maître, on a une potion de soins dans les tableaux d'objets magiques qui devient une potion de guérison dans la description dudit objet).

Mais cette erreur réapparaît dans certains des modules traduits. Alors là, un coup on a comme dans le livre de règles, un coup on a l'inverse, et parfois on mélange les deux... mais quelle pagaille ! J'ai fait une recherche rapide parmi les modules qui contiennent l'un ou l'autre mot et voilà ce que ça donne :

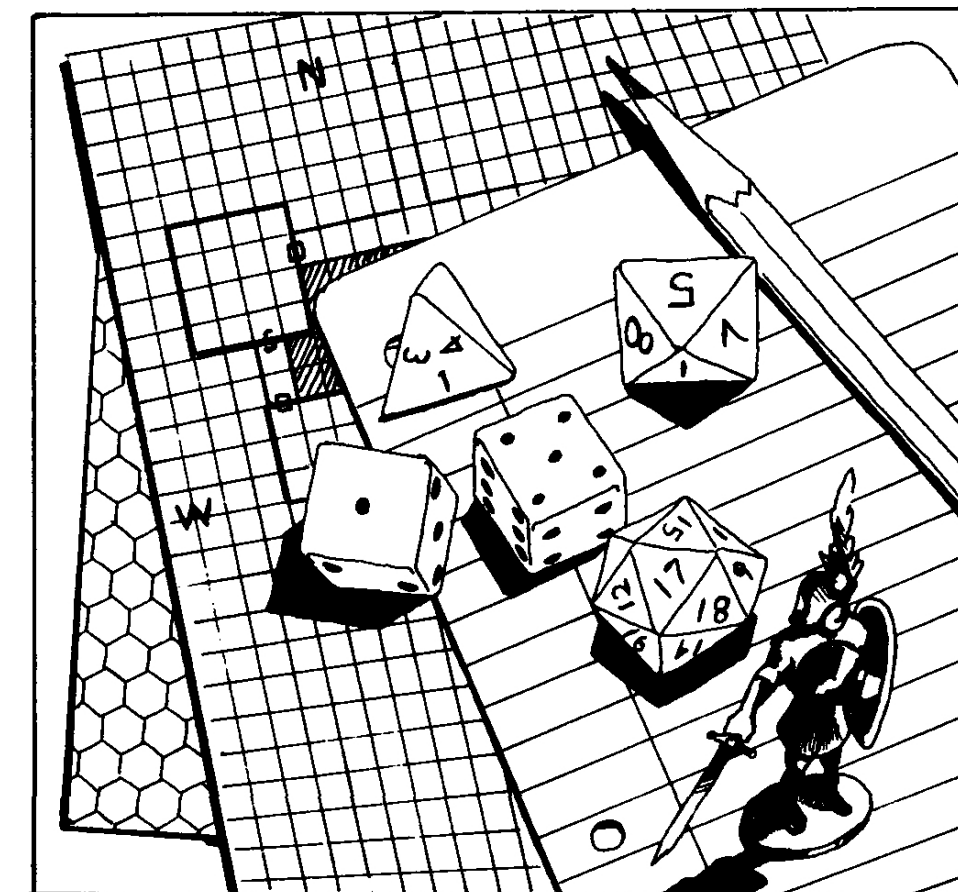
Modules B5 - X2 - X3 - X4 - CM2 : identiques à la traduction choisie

Modules B2 - B4 : inverse de la traduction choisie (en fait ces deux modules sont un peu particuliers car ils ont été parmi les premiers traduits et utilisent donc les termes de la traduction de la version Moldvay, soit *wand* = baguette et *rod* = badine)

Modules B8 et CM1 : un mélange des deux (un coup *wand* a été traduit en bâtonnet, et un autre en baguette)

Voilà, il existe sûrement d'autres erreurs du même genre, que ce soit dans les règles de D&D® ou même celles d'AD&D®, mais là je vous laisserai les trouver par vous-mêmes. Allez, la chasse est ouverte...

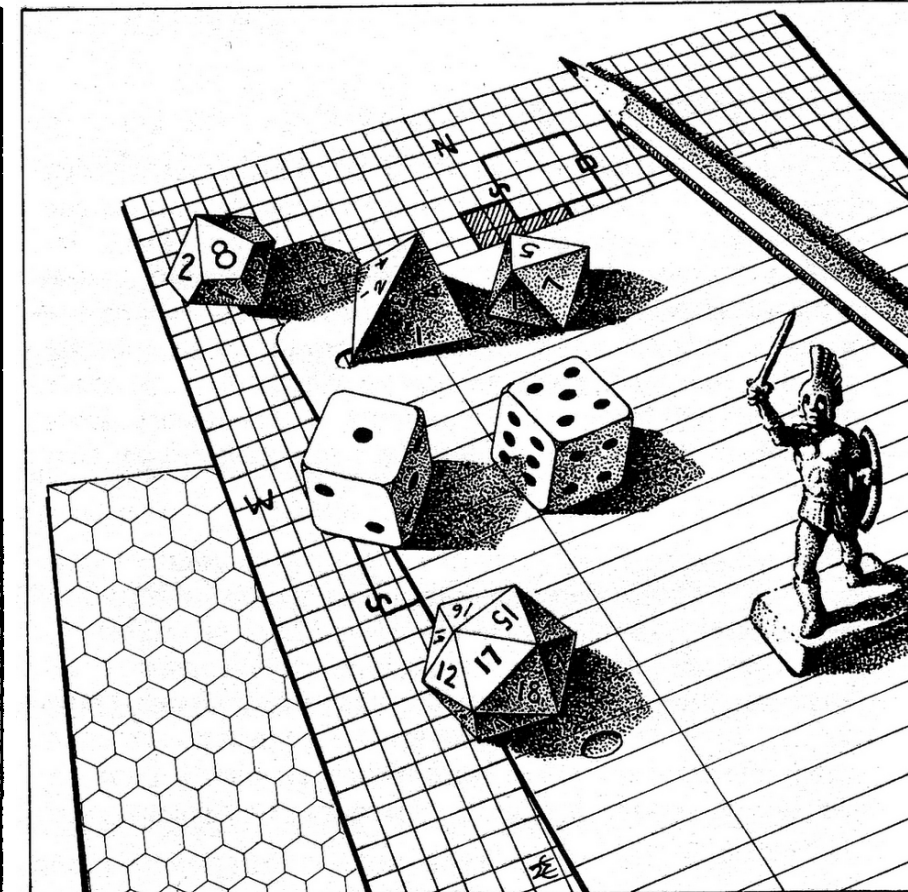
• • • • •



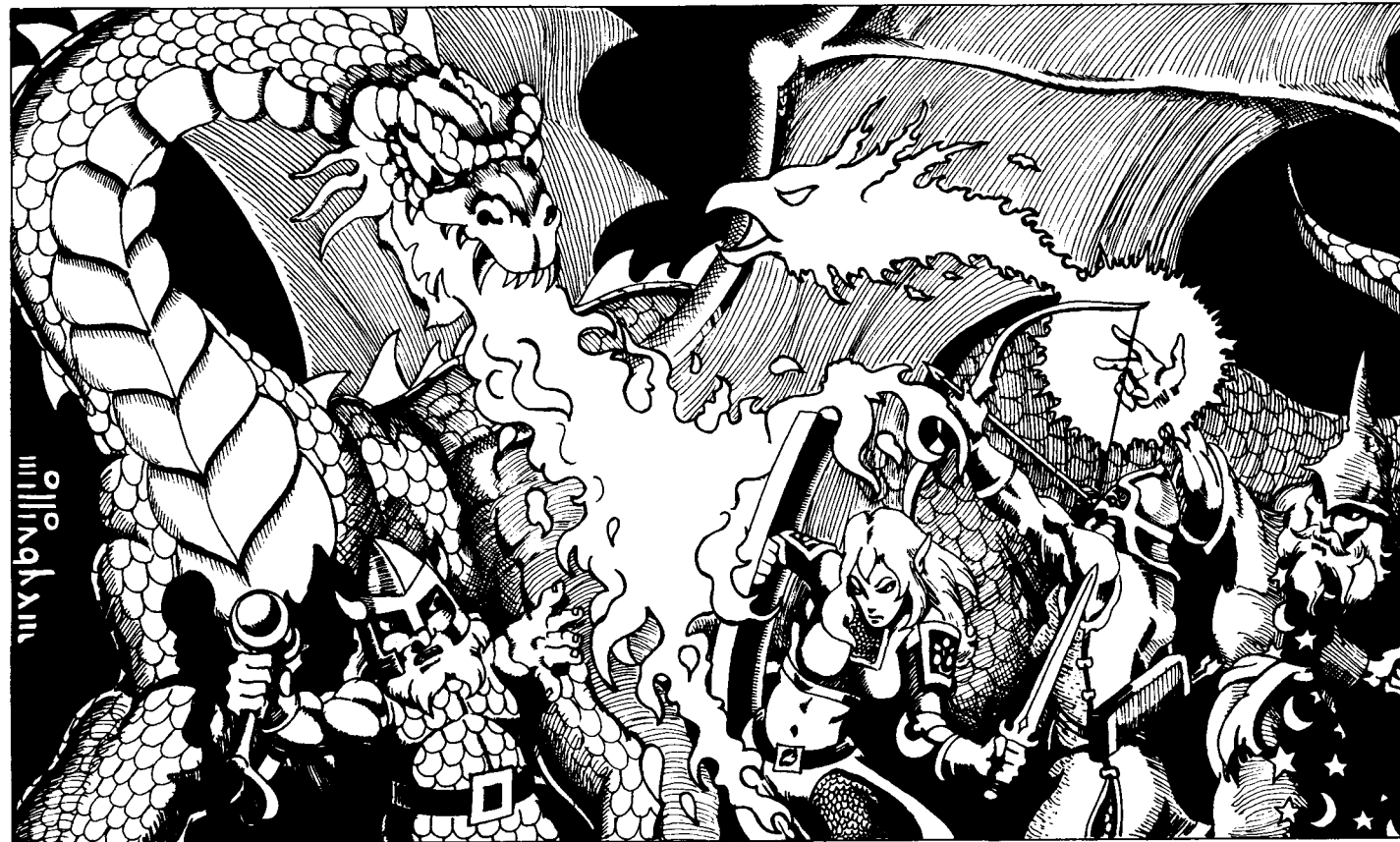
La première traduction française de D&D... une version « à part ».

La première traduction française de Donjons & Dragons fut celle de la version Moldvay. Or il se trouve que cette traduction est en fait plus qu'une simple traduction !

Déjà, pour commencer, toutes les illustrations intérieures ont été changées ; en effet, dans la version originale, les illustrations proviennent toutes des illustrateurs de la première heure, Otus, Willingham, Roslof, Dee et Laforce, au style assez particulier, très « *oldschool* » dit-on de nos jours. Pour la version française, elles ont été remplacées par des illustrations réalisées par la « nouvelle génération » d'illustrateurs arrivés chez TSR parmi lesquels Elmore et Easley. Et ce qui est amusant, c'est que bien souvent ces nouvelles illustrations sont une copie de celles de la version originale mais entièrement redessinées dans un style complètement différent. Certaines de ces illustrations seront réutilisées ensuite dans la version Mentzer mais la plupart resteront uniquement présentes dans la version française.



Mais la différence ne s'arrête pas qu'aux illustrations. J'ai fait une comparaison de la première moitié du livre de règle en français avec celui en version originale et j'ai relevé certaines petites choses intéressantes. Bon, je ne vais pas revenir sur tout ce qui a été dit au sujet de la qualité de la traduction, des termes employés ni même des « oublis » et erreurs qui la parsèment, mais plutôt sur tout ce qui en fait une version « unique ». J'ai repéré de nombreux petits passages qui ont été rajoutés dans le texte, certains apportant parfois un éclaircissement, d'autres étant juste là pour « meubler ». Jusque là rien de très exceptionnel. Mais à la lecture des sorts, je m'aperçois d'une différence de taille : le sort de second niveau de magicien « *détection de l'invisible* » est présent dans la vf alors qu'il avait été oublié dans la vo ! Et ce n'est pas tout ; dans la description du sort « *lumière* », il est dit dans la vo que lorsqu'un personnage est aveuglé par ce sort, il ne peut plus combattre (*In D&D® BASIC rules, a blinded creature may not attack* - Dans les règles de BASE de D&D®, une créature aveuglée ne peut pas attaquer). Or dans la vf il est dit que « Elle pourra cependant attaquer avec une pénalité de -4 pour toucher et une prime de +4 pour être touchée par l'adversaire. » Étonnant ! Mais l'explication se trouve



Les anciennes illustrations sont au-dessus et les nouvelles en-dessous

plus loin. En effet, à la page B30, dans les descriptions des résultats des différentes attaques spéciales, on trouve ... la cécité, dont le résultat est celui décrit dans le sort « *lumière* ». Ce qui est étrange c'est que cette attaque spéciale ne se trouve pas dans la vo. J'ai cherché dans les règles Expert de Cook et là non plus, rien... juste une petite note dans la description du vampire, mais rien de très détaillé. Alors d'où cela vient-il ?

Hé bien j'ai ma petite théorie là-dessus : la cécité est décrite dans les règles de Base de la version Mentzer, et cette version était en cours de rédaction au moment où la version Moldvay était en cours de traduction. Serait-il alors possible que la décision ait été prise de rajouter certains éléments de la nouvelle version Mentzer à la traduction de la version Moldvay ? Peut-être...

Voilà, je n'ai pas continué ma lecture comparative au-delà de la page B30 mais je compte bien la poursuivre plus tard et si je trouve d'autres différences, je ne manquerai pas de vous en faire part dans un prochain numéro de *Rétro-donj*.

Quoi qu'il en soit, au vu de tous ces éléments, on peut déjà bel et bien affirmer que la traduction française de la version Moldvay est bien

une version « à part » qui n'existe telle quelle dans aucune autre langue. Tout ça mérite bien un petit « cocorico ».

THORIN

Source : <http://rpg.stackexchange.com/questions/2089/what-are-the-differences-between-holmes-moldvay-and-mentzer-dd>



AD&D BY THE BOOK

COMBAT 1^E PARTIE : LES SEGMENTS ... MAIS À QUOI ÇA SERT ?

Lorsque j'ai expliqué ma conversion en « pieds par segment » pour le suivi du mouvement des figurines, on m'a demandé pourquoi je n'utilisais pas plutôt des règles de mesures (comme dans certains wargames avec figurines). Mais comme je l'ai déjà indiqué, tous ce qui peut ralentir le jeu est banni de ma table.

AD&D® est un jeu d'action, et je n'apprécie pas tous ce qui peut le ralentir (tiens si vous en aviez l'occasion posez la question au joueur du magicien 7^{ème} de ma table, sur ce qu'il ressent quand il farfouille dans ses papiers plus de 10 secondes, pour connaître les temps d'incantation et autres mots de commandes de ses sorts et capacités...)

Le but de cette série d'articles n'est pas de spéculer sur comment cela DEVRAIT fonctionner, mais bien de partager avec vous comme cela MARCHE à ma table d'AD&D®, session après session depuis des années.

La plupart du temps, lorsque l'on évoque des choses comme l'ajustement au toucher en fonction de l'armure, le facteur de vitesse des armes, ou les segments, on a droit à la tirade traditionnelle : je ne l'utilise pas, ça ralentit le jeu.

Laissez moi vous dire, pourquoi ces règles POURRAIENT ralentir le jeu :

1. Les feuilles de personnages ne sont pas conçues pour ces règles et les infos sont cachées dans les livres.

2. Le MD n'est pas à l'aise avec ces règles.

Donc si vous voulez que ça fonctionne, il faut avoir une feuille de personnage digne de ce nom (Anthony en a fait une particulièrement efficace, que vous pourrez trouver en VO sur son site), et le MD doit connaître les règles.

Lors d'une session du module WG4 (Le temple oublié de Tharizdun), nous avions un nouveau à ma table (et débutant à AD&D®) et un spectateur par Google Hangouts, et après 5 heures de jeu, où il y a eu plus de 30 rounds de combat, leur commentaire fut qu'ils avaient assisté à l'une des parties de D&D les plus intenses qu'ils avaient vue. Et pourtant, les règles décriées ont été utilisées un nombre incalculable de fois sans perdre du temps de jeu, ou faire retomber l'intensité de la partie.

Dans cet article, je vais vous parler d'une seule de ces règles, l'utilisation des Segments.

LES SEGMENTS, OU L'ORGANISATION DU ROUND, POUR QUE TOUT S'ENCHAÎNE COMME UNE CHUTE DE DOMINOS

Avez-vous déjà conduit au travers du Nebraska ? du Dakota du Nord ? Les Grandes Plaines sont superbes... et semblent sans fin. Vous accélérerez parce que vous avez l'impression de faire du surplace, même à plus de 130, le paysage défile en douceur, en une monotonie ininterrompue. C'est seulement lorsque vous dépassez des bâtiments,

des signalétiques,... que vous vous rendez compte de votre vitesse.

Ces choses donnent de la perspective, de la parallaxe, et donc de l'intérêt et du drama. « *Whoo-hoo ! On est enfin à Lincoln ! Yipee !* ».

Les Segments font exactement cela, donner de la perspective. Et ils passent si rapidement que certaines fois, vous ne prenez pas le temps de les décompter.

Je vais juste faire une aparté et expliquer l'amour de Gary pour les mécaniques qui font deux choses en même temps. Par exemple :

MD : « *Initiative !* »

Joueurs : « *Mince. Nous avons un 2.* »

MD : « *Pas terrible, quelqu'un à un ajustement de réaction ?* »

Joueurs : « *Non, on n'est pas très bon en dextérité* »

MD : « *Ok, vous êtes donc tous surpris pour 2 segments. Alors que vous passez l'angle du couloir, un courant d'air agite la flamme de votre torche, et manque d'enflammer les tresses de Mortimer. Cela vous distrait tellement, que vous ne remarquez pas les gnolls dissimulés dans l'ombre, et qui vous envoient une volée de flèches avant que vous ne compreniez ce qui se passe.* »

Reprenons en expliquant chaque point, la surprise intervient normalement sur un résultat de 1 ou 2 sur un d6. Le 2 des joueurs indique non seulement qu'ils sont surpris, mais en plus dans ce cas, qu'ils le sont pour 2 segments. Usage double. On obtient

donc non seulement le résultat (réussite ou échec) mais aussi sa QUALITÉ en un seul jet de dé. Appliquer les modificateur de DEX et vous n'avez plus qu'à interpréter le résultat narrativement. Plus rapidement ce résultat est généré et compris, plus le jeu va rapidement.

Le point délicat est que Gary pensait que tout le monde comprendrait facilement que les règles d'AD&D® avaient de nombreuses mécaniques de ce type. Une Lame d'Acuité s'utilise comme n'importe quelle épée, mais sur certains résultats du dé, la QUALITÉ du résultat signifie que quelque chose de plus se passe. C'est facile à comprendre. Mais si vous appliquez cette idée sur des mécaniques de jeux plus complexes, il faut les regarder sous un autre angle.

Examinons sous cet aspect le Round de Combat. Par définition c'est une minute complète de combat, mais c'est aussi une abstraction de scène incluant de nombreuses actions passées sous silence ; des parades, des feintes, des esquives désespérées,... Le round peut contenir une minute complète d'actions diverses, une minute entière de récit potentiel. Mais on utilisera rarement tout ce potentiel temporel, c'est plus un Sac sans Fond qu'une minute réelle.

CE QUI NOUS AMÈNE AUX SEGMENTS

1^{ère} Aparté : ce qui suit peut être assez complexe et suppose que vous avez lu le document ADDICT au moins une fois, et avez compulsé à de multiples reprises le GDM. Quand vous allez voir un match de basket, par exemple, vous y allez pour le match, et les arbitres sont simplement supposés être de premier ordre. Vous vous attendez à ce qu'ils connaissent le jeu mieux que vous et à ce qu'ils n'aient jamais à consulter un livre de règles. Arbitrer des *one-shots* avec

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

The blue bard, la première
partie à été traitée dans le
numéro 1

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

des règles alternatives est une tout autre chose, mais si vous menez VOTRE campagne habituelle, je suis certain que vous avez mémorisé le système de jeu, comme un arbitre de sport. Vous l’avez fait parce que vous aimez ce jeu, et de ce fait il n’y a rien de compliqué.

2^{de} Aparté : Rappelez vous les cours d’algèbre, lorsqu’il fallait positionner des points sur un graphe (vous vous sentez déjà fiévreux et confus au sujet des segments, je le sens). La façon dont vous le faisiez était de déterminer où chaque point devait se trouver, puis de marquer son emplacement avec votre crayon. Il y avait d’innombrables POSSIBILITÉS, mais vous ne vous intéressiez qu’à leur position RÉELLE.

Les Segments sont comme ces graphes vierges (avant que vous ne positionniez les points). Ce sont des espaces vides dans le Sac sans Fond.

Un round n’en comporte que 10. Au début du round, après les déclarations d’intentions et le tirage de l’initiative, le MD ordonne toutes les activités particulières (comme il positionnerait les points sur un graphe), puis les résout dans l’ordre, générant ainsi un « enregistrement » des événements les plus importants du round.

Un peu de patience, ça va s’éclaircir

On ne se préoccupe pas de la plupart des segments d’un round, tout simplement parce que rien d’intéressant ne s’y passe. De plus, comme le combat suit toujours le même enchaînement d’actions (première volée de flèches, puis la mêlée, puis seconde volée de flèches, etc.), vous n’avez pas à tout positionner précisément - les actions particulières, spéciales, suffisent. Par exemple, on retrouvera la *Potion de Rapidité*

té (à quel moment elle est bue, et quand elle fait effet), de même que la *boule de feu* qui se déclenchera au 3^{ème} segment pour rôtir les gnolls. Et si ce sont les deux seuls événements spéciaux du round, alors il n’est pas nécessaire d’en noter plus.

Et donc évidemment, s’il n’y a pas de sorts, de potions, de baguettes... ou capacités spéciales utilisés lors de ce round, devinez... la notion de segments ne sera pratiquement pas utilisée. Les rounds peuvent s’enchaîner sans que l’on fasse appel aux segments, si personne ne se déplace, et que les seules actions sont des échanges de coups. Les segments s’effacent et ne refont surface que lorsque vous en avez besoin.

Le moment où j’abats mes cartes et révèle que je ne suis pas à 100 % dans les clous vis à vis du GDM ou de l’ADDICT. Mais j’en suis très proche, du moins dans l’esprit.

Oublions la Surprise pour l’instant (je l’évoquerai dans un prochain article). Dans le

Rounds de combat : feuille de suivi									
Surprise : (1)(2)(3)(4) 1-3 = surprise 4-6 = surprise totale									
Surprise normale = 2 au d6									
Round 1	Initiative du groupe:	✓	Initiative du monstre:						
	Notes:	<div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div></div> <div>Projectile Magique</div> <div>Potion de rapidité</div>							
Round 2	Initiative du groupe:	✓	Initiative du monstre:						
	Notes:	<div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div></div>							
Round 3	Initiative du groupe:	⌀	Initiative du monstre:						
	Notes:	<div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div></div> <div>Boule de feu</div> <div>Bâtonnet de projectile magique</div>							
Round 4	Initiative du groupe:	⌀	Initiative du monstre:						
	Notes:	<div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div></div>							
Round 5	Initiative du groupe:	⌀	Initiative du monstre:						
	Notes:	<div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div></div>							
Round 6	Initiative du groupe:		Initiative du monstre:						
	Notes:	<div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div></div>							
Round 7	Initiative du groupe:		Initiative du monstre:						
	Notes:	<div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div></div>							
Round 8	Initiative du groupe:		Initiative du monstre:						
	Notes:	<div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div></div> <div>Fin de la potion de rapidité</div>							
Round 9	Initiative du groupe:		Initiative du monstre:						
	Notes:	<div><div>1</div><div>2</div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div><div>8</div><div>9</div><div>10</div></div>							

combat ci-avant, les gnolls ont gagné l’initiative au premier round avec un résultat de 6. Le magicien a déclaré incanter un *Projectile Magique* et la voleuse (dissimulée dans les ombres) boire une *Potion de Rapidité*. Le résultat d’1d4+1 indique que la potion avalée au premier segment, fera effet au cinquième.

Le premier Round se déroule comme suit :

1. Les gnolls tirent une volée de flèches. Le magicien est touché, et donc son sort est annulé.
2. Comme leur seconde volée de flèches est en fin de round, les gnolls passent l’initiative au groupe. Cela se passe au troisième segment, mais le MD n’a pas besoin de le préciser.
3. Le pauvre magicien efface son sort de *Projectiles Magiques*, pendant que les guerriers se rapprochent des gnolls. Pour ce faire, ils utilisent deux segments, avant de frapper. Leurs coups touchent les gnolls au même segment où la potion de la voleuse fait effet (bien sûr, il vieillit d’un an, et fait les tests nécessaires...)
4. Comme les gnolls sont maintenant engagés en mêlée avec les guerriers, ils ne peuvent tirer leur seconde volée de flèches, et donc n’auront plus d’actions pour ce tour.
5. La voleuse, dispose d’encore 5 segments pour agir durant ce tour, et décide de tenter une attaque sournoise sous *Rapidité*. Le MD juge l’action possible du fait que l’attention des gnolls est prise par les guerriers, mais indique que comme on est en fin de round, la voleuse n’aura qu’une attaque même

si elle est sous l’effet de la potion.

6. La voleuse touche et tue l’un des gnolls. Fin du round.

Le second round est plus simple, et on ne se préoccupe quasiment pas des segments ce tour-ci :

1. Le magicien agit en premier puisqu’il lance une fléchette et il manque sa cible.
2. La voleuse agit en second comme elle est sous *Rapidité*, et a plusieurs attaques ce round.
3. Puis si les gnolls avaient gagné l’initiative, ils auraient agi, mais comme ils se sont loupés, c’est aux guerriers de frapper. Ensuite au magicien de lancer sa seconde fléchette au risque de toucher ses amis.
4. C’est enfin au tour des gnolls. Le premier se tourne vers la voleuse, et le second s’occupe des guerriers.
5. La voleuse peut maintenant placer sa seconde attaque.
6. Et le magicien lance sa troisième fléchette, avant que le MD n’indique que des renforts semblent venir du sud.

Troisième round, où l’inutile lanceur de fléchettes annonce une *boule de feu* contre les renforts et indique qu’il dégainera ensuite son *bâtonnet de projectiles magiques*. Pourquoi pas ?

1. Puisque qu’il n’y a pas de tirs de projectiles ce round, la voleuse commence (même si les gnolls ont remporté l’initiative avec un 6) puisqu’elle est sous *Rapidité*.

2. Ensuite les gnolls tentent de toucher les guerriers et la voleuse, mais aucun d'eux ne peut atteindre le magicien.
3. Le MD déplace les renforts, et note qu'après 3 segments ils sont toujours à près de 40' de la scène. La *boule de feu* atteint son but, et tue tous les nouveaux adversaires avant qu'ils n'atteignent le combat.
4. Après la *boule de feu*, c'est aux guerriers d'agir, mais aussi à la voleuse qui utilise sa seconde attaque (grâce à la *Rapidité*), au segment 5.
5. Comme la *boule de feu* n'a pris que 3 segments pour être incantée, le MD arbitre qu'il faut 1 segment pour dégainer le bâtonnet, auquel s'ajoutent les 3 segments requis pour tirer un seul projectile comme indiqué dans le GDM page 132. De ce fait, le projectile jaillit du bâtonnet au segment 7 (initiative gagnée pour les joueurs, comme l'incantation de la *boule de feu* n'a pris que 3 segments, plus 1 segment pour dégainer, plus 3 segments pour le projectile, donc 7 segments). Même si le bâtonnet peut lancer normalement 2 projectiles par round, le MD arbitre qu'il ne reste pas suffisamment de temps avant le round suivant.

Je suis sûr que cela soulève une tonne de questions, comme « *Hey, vous suivez les indications du GDM, mais pas EXACTEMENT... c'est-à-dire ?* », « *Qu'est ce que c'est que ces lignes verticales que vous avez dessinées entre les segments ?* », « *Pourquoi les 6 premiers segments du round sont séparés des 4 derniers ?* », « *Comment le magicien peut-il lancer un sort ET utiliser son bâtonnet ?* », « *Pourquoi la voleuse peut boire une potion*

ET attaquer ? », « *Pourquoi vous n'utilisez pas le facteur de vitesse des armes en opposition aux temps d'incantation ?* *Menteur. Alors que vous avez dit utiliser les facteurs de vitesse, menteur !* »,... et certainement d'autres...

Avant de commencer à répondre à quelques-unes de ces questions, j'attire votre attention sur quelques points.

1. Peu de prises de notes, qui ne prennent que peu de temps.
2. Au premier abord, la prise de note semble inutile comme peut le sembler la notion de segments. Mais en y réfléchissant et en observant mieux, vous allez en comprendre l'utilité, et plus particulièrement pour des rencontres plus complexes. La feuille se révèle d'une valeur inestimable pour bien suivre l'évolution de la bataille. Les joueurs sont souvent surpris que je sache mieux qu'eux quand leur sort d'images miroir s'interrompt, ou par exemple « au fait,... vous avez simplement perdu l'initiative au round 7, et comme ta potion de *rapidité* se termine au segment 5, la voleuse (jets de 5d4 de durée pas terrible), tu n'auras qu'une attaque ce round-ci. Désolé »
3. Remarquez aussi comme le rythme du round n'est pas l'habituelle succession des annonces de touchers et de dégâts qui s'avère si propice à la perte d'attention des joueurs. Le round fait des allers et retours entre les joueurs et permet ainsi de garder leur attention éveillée (les figurines aident aussi) ; même si les guerriers ont tendance à être un peu plus statiques à bas niveau.

4. Notez comment l'arbitrage du MD est utilisé pour placer des valeurs temporelles sur les actions envisagées par les joueurs dans le cadre d'un combat. Réfléchissez y, car ceci est tout le temps nécessaire et que les plaisanteries entre les joueurs et le MD concernant le moment où chaque événement a lieu comble le vide de ce qui peut n'être autrement qu'une litanie d'annonces des dégâts subit de part et d'autres.

REVENONS AUX QUESTIONS MAINTENANT

Vous avez raison, la façon dont je gère le combat ne suit pas à la lettre le GDM ou l'ADDICT, mais si vous relisez ces sources, vous verrez que l'on en est très proche dans l'esprit.

- Les traits verticaux que je dessine, représentent les moments de changement d'initiative. Au premier round les gnolls l'ont remportée mais n'ont eu que 2 segments pour agir, ce qui aurait interdit par exemple des tâches complexes, comme prendre une potion, la boire, puis grimper à une échelle. Au second round, les joueurs ont remporté l'initiative et avec succès ! Non seulement ils ont pu agir en premier, mais ont eu 5 segments d'actions. Je reviendrai sur ce point en fin d'article.
- Les 6 premiers segments sont séparés des 4 derniers, pour tenir compte de la manière abstraite qu'a le GDM d'indiquer que des « choses » se passent « en fin de round ». La notion d'attaques multiples (avec les attaques réparties dans le round), ou la notion de seconde volée de flèches, sont des exemples de cette

mécanique. Gygax parle aussi de Retarder son Action, ou plus simplement de laissez l'initiative à l'adversaire pour voir ce qu'il fait, et agir ainsi en réaction en fin de round. J'ai pris la liberté de supposer que la plupart des actions ont lieu dans les 6 premiers segments du round, et de garder les 4 derniers pour finaliser les actions en cours. En les séparant ainsi sur la feuille, cela me rappelle qu'il y a des choses qui se passent en fin de round et que je dois les ordonner. Si vous pensez que chronologiquement parlant cela ne fait pas sens (6 segments d'actions, suivis de 4 segments d'attentes), vous avez raison. Mais repensez aux segments comme des espaces abstraits sur lesquels vous venez pointer les différentes actions. Seul le MD « voit » la différence. Dans les faits, le MD condense les actions du round en les enchaînant, et plutôt que de dire qu'il y a 4 segments sans actions en fin de round, il dira « Fin du round. Déclarez vos intentions pour le suivant ! ». Les segments se concrétisent uniquement lorsqu'ils sont nécessaires (*boule de feu* au segment 3), puis ils redeviennent abstraits jusqu'à ce que l'on ait à nouveau besoin d'eux. À mon avis, cela permet brillamment de faire des choses que ne peuvent faire des jeux plus modernes : permettre un enchaînement compliqué d'événements basé sur une mécanique cohérente (l'incantation d'une *boule de feu* est toujours de 3 segments) ET, plutôt que de s'attarder sur chaque segment pour voir ce que fait chaque adversaire, dérouler simplement le fil des événements jusqu'à la « fin du round ». L'abstrait et le concret, liés intimement. Double usage, c'est la voie des mécaniques d'AD&D®.

- Le magicien est autorisé à lancer un sort et utiliser son bâtonnet. La voleuse peut

boire une potion et porter une attaque. JE l'autorise selon mon interprétation personnelle de la page 67 du GDM, et d'autres points éparpillés dans les livres de la première édition. J'encourage mes joueurs à voir le round comme une minute complète, et à considérer ce qu'ils peuvent raisonnablement faire durant ce temps. En arbitrant les rounds de cette manière, je libère plus de créativité chez mes joueurs. Chaque round devient plus intense, quand par exemple le voleur grimpe une échelle et qu'en tant que MD vous réalisez en regardant la séquence des segments que la *boule de feu* se déclenche juste après, réduisant l'échelle en cendre. En déroulant les actions dans l'ordre, les segments vont vous aider à construire un récit solide/convaincant sur l'instant. Le GDM donnant de nombreuses indications en terme de segments pour l'utilisation de tels objets ou de telles actions, vous aidera à décider de ce que peuvent faire les joueurs en un round. J'autorise habituellement un personnage ou un monstre à faire la plupart des choses suivantes durant un round : 1) se déplacer, 2) attaquer ou préparer un sort (memorisé ou à partir d'un parchemin), 3) utiliser un autre objet magique, 4) utiliser une capacité spéciale.

- Je n'utilise pas le facteur de vitesse des armes en opposition aux temps d'incantations sur les jets d'initiatives normaux, parce que cela ne semble rien ajouter à une mécanique qui est déjà rude pour les lanceurs de sorts à chaque round. J'ai, de plus, une règle mai-

son (que je détaillerai ci-après), qui m'aide à déterminer si l'incantation d'un sort a été interrompue ou non. Cependant, J'UTILISE le facteur de vitesse des armes, lorsqu'il y a des égalités d'initiative et ça marche du TONNERRE. Les égalités d'initiative feront l'objet d'un prochain article.

Et maintenant il est temps que je vous révèle ma plus grande transgression. Ces fameux traits verticaux. C'est une règle maison, même mes joueurs ne savent pas que c'en est une. Mes joueurs ne savent même pas comment ça marche parce que pour eux, les segments sont quelques choses qu'en tant que MD j'indique au passage, lorsque que je séquence l'ordre des actions. Les détails de la mécanique sont souvent invisibles pour mes joueurs, mais ils en ressentent la constance. Ils savent que les projectiles sont toujours en premier.

Je vais vous révéler ci-après le secret de ces traits verticaux dans la feuille de round.

Et voilà, je fais mon Gygax : « *Le groupe remportant l'initiative a 6 segments moins le résultat du dé du perdant pour agir* ».

L'idée m'est venue en essayant de décortiquer l'horrible paragraphe des pages 62 et 63 du GDM.

Pour faire simple, la QUALITÉ du jet d'initiative est prise en compte. Dans l'exemple du premier round, les joueurs ont fait un bon jet, mais les gnolls en font un meilleur. Mais comme le jet des joueurs était élevé, cela diminue (en quelque sorte) l'avantage des monstres d'avoir remporté l'initia-

tive. S'ils avaient été à portée, cela n'aurait aucune conséquence, ils auraient toujours leur séquence d'attaques complète. Mais si les monstres avaient eu besoin de se rapprocher avant de pouvoir porter leurs coups, ils n'auraient eu que 2 segments pour agir avant de céder l'initiative aux joueurs.

Cela fonctionne aussi pour l'incantation des sorts. Si le monstre avait déclaré lancer un sort avec un temps d'incantation de 1 ou 2 segments, il aurait eu la garantie (sauf tir de projectiles, qui sont toujours traités en premier) de pouvoir le faire, ayant remporté l'initiative et ayant 2 segments pour agir. Cependant s'il avait choisi une *boule de feu* (3 segments), l'initiative serait passée aux joueurs au début du troisième segment, et si les guerriers avaient été à portée, ils auraient pu frapper le monstre au segment 3 et ainsi interrompre le sort.

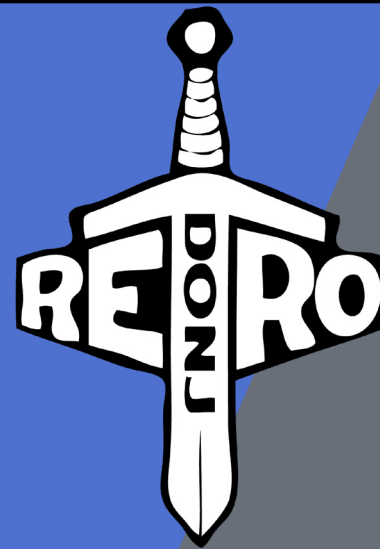
Voilà, vous connaissez maintenant mon vilain secret. C'est un ajout que j'utilise pour tous les combats depuis que nous jouons avec AD&D® et cela marche bien, plus particulièrement avec les figurines que nous déplaçons segment par segment sur le plateau de jeu. Et ça ne contredit en rien les règles du GDM ou de l'ADDICT.

Il nous reste à couvrir la surprise et l'ajustement au toucher en fonction du type d'armure, et les égalités d'initiative et les facteurs de vitesse des armes.

Dans le prochain numéro : Surprise ! ... vous êtes morts.

• • • • •

**PAR BLUEBARD
UNE TRADUCTION DE PAPYROLF**



13

LIENS (en anglais et français)

XLSM

**AD&D DMs Familiar
AD&D Player Sheets
DM screen**

PDF

**ADDICT (en français)
Feuille de suivi des combats
AD&D Player Sheets
AD&D DMs Familiar**

TRADUCTION

Rounds de combat : feuille de suivi

Surprise : ①②③④ 1-3 = surprise 4-6 = surprise totale		Surprise normale = 2 au d6	
Round 1	Initiative du groupe: 4	Initiative du monstre: 6	①②③④⑤⑥ ⑦⑧⑨⑩
	Notes: Projectile Magique (pointing to 1) Potion de rapidité (pointing to 2)		

Il s'agit, dans ce module fait pour des débutants, de s'évader, sans armes, d'une mine où les aventuriers sont retenus prisonniers. Cette fuite les mènera à travers un dédale d'anciennes galeries minières. La tâche est d'autant plus ardue qu'il leur faudra en plus assurer la protection d'un personnage.

(Les plans sont à télécharger à la fin du module)

CAMPAGNE PIERRE NOIRE, PEAU VERTE

PREMIÈRE PARTIE



1 - ÉVASION

INTRODUCTION

Les différents membres du groupe sont prisonniers et aux travaux forcés dans une mine clandestine qui alimente un trafic de fer en direction des territoires gobelinoïdes. Mais cela, les aventuriers ne le savent pas, pas plus qu'ils ne connaissent la localisation de la mine. Le minerai est évacué dans des tonneaux de bière vides par un passage secret reliant la mine à la cave de l'auberge. Tous les prisonniers sont là depuis un certain temps, capturés alors qu'ils escortaient un marchand (pour les combattants et prêtres), lors d'une partie de jeu clandestin dans un sous sol dissimulé (pour les voleurs). Les magiciens ou elfes viennent eux d'être capturés par surprise (assommés dans une auberge isolée située au-dessus du complexe minier). Les lanceurs de sort se réveillent avec un mal de crâne, enchaînés dans une mine, leurs sorts toujours en mémoire. Un moment plus tard, on vient les chercher pour les conduire dans une galerie où ils rejoignent le reste du groupe en train d'excaver une paroi. Tous les membres du groupe sont là mais certains ne se connaissent pas encore. Il y a aussi d'autres prisonniers, dont le marchand Karolus. On fournit aux derniers arrivés des pioches pour qu'ils creusent comme les autres sous la surveillance d'un garde armé.

Au total, 2 groupes creusent en 2 lieux différents sous la surveillance de gardes.

Les personnages sont entravés par des chaînes serties à leurs poignets.

Pour dormir, ils sont enfermés dans un cachot sans aucun outil et une unique chaîne fixée à la paroi passe entre leur bras, formant une boucle cadénassée.

Il est possible de s'équiper sommairement sur le dos des gardes et de trouver un peu d'équipement complémentaire entreposé dans une des salles de la mine.

Une partie de la mine donne sur des cavernes naturelles dangereuses dans lesquelles sont évacués les déblais (elles amènent aussi de l'air donc doivent communiquer quelque part avec l'extérieur). Les prisonniers les plus anciens connaissent leur entrée et une partie des couloirs de la mine mais ne savent pas qu'une sortie est possible par là. En effet, il faudrait pour cela déblayer un passage éboulé ou plonger dans une rivière souterraine. Cependant ces cavernes sont habitées par des monstres non humanoïdes de type cube gélatineux, limon ou chauve-souris. L'autre sortie peut se faire par le sous-sol d'une auberge, à condition de trouver le passage secret qui relie la mine à la cave. Toutefois, l'auberge est le repaire d'un groupe de bandits bien armés et entraînés (guerriers et voleurs) et la sortie par ce lieu sera difficile.

L'idéal serait que le groupe sorte avec le marchand Karolus vivant et le ramène chez lui dans un village situé un peu plus loin où ils pourront tous faire relâche.

PARTIE 1 : LA MINE

MONSTRES ERRANTS

Vérifier la présence de monstres errants tous les 4 tours. Un résultat de 1 sur 1d6 indique une rencontre. Dans ce cas, lancer 1d8 pour déterminer sa nature à partir du tableau page 16.

Si l'alerte est donnée, de quelque manière que ce soit (par exemple par un monstre réussissant à prendre la fuite lors d'un combat), la probabilité de rencontre de monstres errants passe à 2 sur 6 et le nombre d'humanoïdes ou de brigands est augmenté de 1 dans chaque groupe.

Dés	Monstre errant
1	Éboulement
2	Éboulement
3	Orques
4	Orques
5	Brigands
6	Orques
7	Chauves souris
8	Rat géant

RENCONTRES PROGRAMMÉES

Les couloirs irréguliers de 3 m de large sont grossièrement taillés à même le roc. Leur hauteur est elle aussi irrégulière, allant de 2 m à 4 m, à cause des éboulements fréquents du plafond, aucune galerie n’ayant été étayés par des boiseries. Il est difficile d’y manier une arme d’hast et de combattre à deux de front (-1 au toucher). L’air y est étouffant.

Une légère clarté émane à certains endroits d’une moisissure phosphorescente qui recouvre les murs donnant une vision crépusculaire. Les gardes portent aussi des torches pour faciliter le travail des prisonniers.



1A ET 1B GALERIES EN COURS DE CONSTRUCTION

Deux groupes de prisonniers creusent actuellement dans ces galeries. Dans chacune, ils sont surveillés par un garde orque armé d’un fouet et d’une épée courte, revêtu d’une armure de cuir et une torche à la main. Un

troisième garde ne tenant pas de torche est positionné à la jonction des deux galeries. Les prisonniers y passent toutes leurs journées, mangeant (lorsqu’on les nourrit) et faisant leurs besoins sur place. Au bout des tunnels, le sol est jonché de gravats. Les déblais sont évacués au fur et à mesure et triés. Le minerai de fer est entreposé en salle 8 et le reste évacué dans le puisard de la salle 9.

Les personnages sont entravés par des chaînes longues de 1m serties à leurs poignets. Il est possible d’attaquer avec les chaînes pour 1d3 points de dégâts ou de s’en servir pour étrangler. Attaquer avec une autre arme en ayant toujours les chaînes entraîne un malus de -1 au toucher du fait de la gêne occasionnée.

Si l’alerte est donnée, d’autres orques arrivent de l’intérieur de la mine pour un maximum de dix individus. Si les orques sont vaincus mais que l’un d’eux s’enfuit, la porte du passage secret sera barricadée de l’extérieur et les mercenaires s’embusqueront le temps de recevoir des renforts pour réinvestir le complexe au bout de 24 heures.

2. GALERIES

Ces zones ont été excavées auparavant selon une technique de creusement en lignes et d’excavation latérale, en laissant des piliers. Il n’y a toujours pas de boiseries d’étayage.

3. ZONE DE SOMMEIL

Ce cachot est fermé par une porte barrée de l’extérieur. Il comprend 2 anneaux dans les murs entre lesquels est cadenassée une grande chaîne de 8 m de long destinée à entraver les prisonniers lorsqu’ils dorment. La chaîne est sommairement passée entre les bras déjà attachés de chaque individu, rendant toute fuite impossible. Le chef des orques porte la clef du cadenas basique à son cou. Accompagné de deux autres gardes, c’est lui qui enchaîne les prisonniers et les libère pour le travail.



4. DORTOIR DES GARDES

Cette pièce comprend dix paillasses sous forme de lits superposés. Cinq gardes orques s’y reposent en jouant aux dés. Le chef des orques (pv 7) porte à son cou la clef de la salle 5 et se repose sur sa paillasse.

Si les orques entendent du bruit dans les galeries, ils se précipiteront pour aller voir.

5. SALLE DE L’ÉQUIPEMENT (ARMES, CHÂÎNES, PIOCHES, CHARRETTES)

La porte de cette salle est verrouillée par une chaîne et le même cadenas que celui de la salle 3. Elle contient de l’équipement de mineur (pioches, outils de réparation, manches de bois, ciseaux), ainsi que quelques épées courtes, 25 torches, une pierre à aiguiser et le nécessaire pour sertir et dessertir les chaînes des prisonniers.

6. RÉFECTOIRE DES GARDES

Une salle comportant deux grandes tables et des bancs. La nourriture est amenée de l’auberge par un mercenaire humain.

7. SORTIE VERS L’AUBERGE

Un passage secret permet au réseau de galeries de communiquer avec le sous sol de l’auberge. Il est possible de le trouver en cher-

chant ou de s’embusquer pour surprendre les gardes qui le traversent à certains moments de la journée pour donner des ordres aux orques et amener de la nourriture. Les tonneaux de minerai sont évacués par ce passage pendant le sommeil des prisonniers.

8. ZONE DE STOCKAGE DU MINERAI

Le minerai de fer est versé ici dans des tonneaux de bière vides qui sont remontés la nuit par des orques dans l’auberge et expédiés par chariots au milieu d’autres tonneaux remplis de bière.

9. CAVERNE DU PUISARD

Dans cette grande caverne naturelle, un puisard important sert à l’évacuation des déblais, cadavres et immondices. Il semble sans fin. À l’origine, l’auberge a été construite sur une grotte naturelle qui donnait sur ce puisard. Petit à petit, les galeries ont été retaillées. Dans un coin, un éboulement dissimule l’entrée d’une caverne.

Le puisard communique avec la salle 14 située 12 m plus bas, mais le tas de gravats qui occupe son centre culmine à 6 m. Il est possible d’utiliser une des longues chaîne d’attache des prisonniers pour descendre les 6 m restants et rouler en bas de la pièce. Encore faut-il trouver une solution pour fixer cette chaîne. Il est possible par exemple de l’attacher à un des rochers de l’éboulement et de le recouvrir d’autres cailloux.

10. SOUS-SOL DE L’AUBERGE

Il s’agit de la réserve de l’auberge, comprenant des tonneaux et caisses de toute taille. Le passage secret est dissimulé dans une grosse barrique couchée au milieu d’autres barriques de bière.

11. CAVERNE DU LIMON VERT

Les gardes évitent cette caverne au plafond de laquelle rôde un limon vert qui se nour-

A black and white illustration of a cave interior. A large, bat-like creature hangs upside down from the ceiling. A person is seen from behind, walking away from the viewer into the cave.

Le plafond de cette grotte naturelle situé à 7 m de hauteur est couvert de chauves-souris (et le sol de leur guano). Cinquante chauves-souris vivent ici et percevront tout mouvement dans la caverne. Elles seront alors affolées, et tournoieront dans la caverne tout autour des personnages, semant ainsi la confusion. Les aventuriers pris dans cette tourmente subiront une pénalité de -2 sur leurs jets pour toucher et de protections, et ne pourront pas lancer de sorts. Les gardes orques évitent cette salle.



Cette caverne débouche sur la falaise. Son entrée est dissimulée derrière un rideau de

14. LA SALLE DU CUBE GÉLATINEUX



Un cours d'eau souterrain aux flots raisonnablement tumultueux traverse cette caverne, offrant une possibilité d'évasion par

PARTIE 2 : L'AUBERGE

Sinon, ils se trouveront dans la grande salle ou dans leur chambre. Le MD devra ajuster leur position dans le complexe en fonction de la situation et de l'heure.

Il s'agit de la cave de l'auberge qui renferme la réserve de bière. L'accès se fait par une échelle meunière au nord débouchant par une trappe dans la réserve de nourriture.

SI l'alerte a été donnée, la porte du passage secret sera barrée et deux mercenaires monteront la garde dans cette pièce en attendant des renforts.

Il s'agit d'une grande salle d'auberge classique, avec des tables rondes, des tabourets en bois et un comptoir délimitant une vague cuisine.

Aux heures des repas, il peut y avoir occasionnellement des voyageurs ainsi que quelques-uns des mercenaires faisant partie de la bande de brigands qui exploite le complexe minier clandestin.

L'aubergiste est en fait le chef de la bande. Il peut se trouver dans cette pièce ou dans sa chambre en 26.

Cette petite pièce aveugle comporte une porte barrée donnant sur l'extérieur et une trappe dans le sol permettant d'accéder à la cave. On y trouve de la viande séchée suspendue et des céréales dans des sacs.

Cette chambre réservée aux voyageurs est actuellement vide.

Cette chambre réservée aux voyageurs est actuellement vide.

Cette pièce est la chambre d'un des brigands. Elle comprend un lit et un coffre contenant quelques affaires, une dague et 8 pa. Elle appartient à un membre de la bande exploitant la mine clandestine et employant les orques.

22. CHAMBRE

Cette pièce est la chambre d’un des brigands. Elle comprend un lit et un coffre contenant quelques affaires, une dague et 8 pa. Elle appartient à un membre de la bande exploitant la mine clandestine et employant les orques.

23. CHAMBRE

Cette pièce est la chambre d’un des brigands. Elle comprend un lit et un coffre contenant quelques affaires, une dague et 8 pa. Elle appartient à un membre de la bande exploitant la mine clandestine et employant les orques.

24. CHAMBRE

Cette pièce est la chambre d’un des brigands. Elle comprend un lit et un coffre contenant quelques affaires, une dague et 8 pa. Elle appartient à un membre de la bande exploitant la mine clandestine et employant les orques.

25. CHAMBRE

Cette pièce est la chambre d’un des brigands. Elle comprend un lit et un coffre contenant quelques affaires, une dague et 8 pa. Elle appartient à un membre de la bande exploitant la mine clandestine et employant les orques.

26. CHAMBRE DU PROPRIÉTAIRE ET CHEF DE BANDE

Cette pièce est la chambre du chef des brigands esclavagistes. Elle comprend un lit défait, un bureau, une armoire contenant des vêtements et un coffre contenant un arc court, un carquois de 20 flèches et le trésor de la bande (230 po et 43 pa). Sur le bureau se trouve un livre de compte détaillant les livraisons de fer à des tribus gobelines et une lanterne éteinte.

27. CHAMBRE

Cette pièce est la chambre d’un des brigands. Elle comprend un lit et un coffre contenant quelques affaires, une dague et 8 pa. Elle ap-

partient à un membre de la bande exploitant la mine clandestine et employant les orques.

ÉPILOGUE

Une fois que les personnages ont quitté le complexe, ils peuvent s’enfuir sans rencontrer de monstres errants. Si Karolus est ramené vivant chez lui, il offrira à chaque membre du groupe un équipement simple mais complet (une arme simple, une armure de cuir ou cotte de mailles, un bouclier, des vêtements, nourriture, sacs et lanternes ou torches, huile) et 30 po. Il logera de plus ses sauveurs le temps qu’ils reprennent des forces.

Des points d’expérience de mission peuvent être alloués au groupe sous réserve d’atteinte des objectifs suivants :

Évasion du complexe de la mine 400 XP.

Sauvetage de Karolus 300 XP.

Sauvetage des autres prisonniers 300 XP.

Mise hors d’état de nuire de la bande 500 XP

• • • • •
ANNEXE 1 :
CARACTÉRISTIQUES DES
MONSTRES POUR D&D

MONSTRES ERRANTS DE LA MINE :

Éboulements. Lorsqu’un éboulement se produit, un des joueurs voit des pierres et de la terre se détacher des parois. Si le joueur réagit tout de suite, il peut effectuer un jet de protection contre les souffles de dragon à +2 pour éviter de subir des dégâts lorsque des blocs se détachent du plafond. S’il ne réagit pas, il subit 1-4 points de dégâts.

Brigand (1) CA4 ; G 1 ; pv 6 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; Dégâts 1-8 ; JP :G1 ; Moral 8 ; AL C ; px 10 ; TACO 19. Cotte de mailles, bouclier, épée longue, lanterne, briquet à silex, gourde d’huile, 10 pa. Il s’agit d’un membre de la bande exploitant la mine clandestine et employant les orques. Il est en mission d’inspection dans les sous sols et échangera sa liberté contre des informations sur l’organisation du complexe (sous-sol et auberge) s’il est capturé. S’il ne remonte pas à la surface au bout de 2 heures, deux autres descendront voir ce qu’il se passe. S’ils ne reviennent pas dans l’heure, l’alerte sera donnée.

Orques (2 ou 3) CA6 ; DV 1 ; pv 4, 5, 6 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; Dégâts 1-6 ; JP :G1 ; Moral 8(6) ; AL C ; px 10 ; TACO 19. Armure de cuir, fouet, épée courte. Ils reçoivent leurs ordres des mercenaires, mais ne sont pas très zélés. Il y a une chance sur 6 pour qu’ils soient saouls (+3 au moral et -2 pour toucher). Si leur chef est tué, leur moral passe à 6.

Chauve-souris (10): CA6 ; DV 1-4 ; pv 1, ; DE 2,7 m (0,9 m) en vol 36 m (12 m) ; AT confusion ; Dégâts néant ; JP :HN ; Moral 6 ; AL N ; px 5 ; TACO sans. Dérangées par l’agitation, elles volent au hasard en entourant un des intrus, n’attaquant pas mais semant la confusion (-2 pour toucher et aux JP). Elles nichent dans la salle 12 et montent ou descendent parfois par le puisard de la salle 9, prouvant qu’il débouche à l’air libre quelque part.

Rat géant (1) CA7 ; DV 1/2 ; pv 2 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 morsure ; Dégâts 1-3 + maladie; JP :HN ; Moral 8 ; AL N ; px 5 ; TACO 19. Affamé, il n’attaquera pas si on lui jette de la nourriture.

RENCONTRES DANS LA MINE

1- **gardes orques** (3) CA6 ; DV 1 ; pv 4,5,6 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; Dégâts 1-6 ; JP :G1 ; Moral 8(6) ; AL C ; px 10 ; TACO 19. Armure de cuir, fouet, épée courte. Si leur chef est tué, leur moral passe à 6.

4- **gardes orques** (5) CA6 ; DV 1 ; pv 4,5,5,6,7 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; Dégâts 1-6 ; JP :G1 ; Moral 8(6) ; AL C ; px 10 ; TACO 19. Armure de cuir, fouet, épée courte. Si leur chef est tué, leur moral passe à 6.

11- **Limon vert** (1) CA automatiquement touché ; DV 2 ; pv 9 ; DE 0,9 m (0,3 m) ; AT 1 ; Dégâts spécial ; JP :G1 ; Moral 7 ; AL N ; px 5 ; TACO 18. Il dissout les vêtements en 6 rounds puis transforme sa victime en limon en 1-4 rounds et ne peut être blessé que par le feu ou le froid (1/2 dégâts pour sa victime).

12- **Chauve-souris normales** (50) CA6 ; DV 1-4 ; pv 1, ; DE 2,7m (0,9 m) en vol 36 m (12 m) ; AT confusion ; Dégâts néant ; JP :HN ; Moral 6 ; AL N ; px 5 ; TACO sans.

13- **Chauve-souris géantes** (4) CA6 ; DV 2 ; pv 8, 9, 10, 12, ; DE 9 m (3 m) en vol 54 m (18 m) ; AT 1 morsure ; Dégâts 1-4 ; JP : G1 ; Moral 8 ; AL N ; px 20 ; TACO 18.

14- **Cube gélatineux** (1) CA8 ; DV 4 ; pv 18 ; DE 18 m (6 m) ; AT 1 ; Dégâts 2-8 + spécial ; JP :G2 ; Moral 12 ; AL N ; px 125 ; TACO 16. Une attaque réussie paralyse la victime ratant son JP contre la paralysie pour 2-8 tours.

21, 22, 23, 24, 25, 27- **Brigand** (1) CA4 ; G 1 ; pv 6 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; Dégâts 1-8 ; JP :G1 ; Moral 8 ; AL C ; px 10 ; TACO 19. Cotte de mailles, bouclier, épée



longue, lanterne, briquet à silex, gourde d'huile, 10 pa.

26- **Chef des brigands** (1) CA5 ; V 3 ; pv 9 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; Dégâts 1-8+1 ; JP :V3 ; Moral 9 ; AL C ; px 65 ; TACO 19. Armure de cuir, épée longue +1, dague. Il porte sur lui les différentes clefs du complexe.

• • • • •

ANNEXE 2 : CARACTÉRISTIQUES DES MONSTRES POUR AD&D

MONSTRES ERRANTS DE LA MINE :

Éboulements. Lorsqu'un éboulement se produit, un des joueurs voit des pierres et de la terre se détacher des parois. Si le joueur réagit tout de suite, il peut effectuer un jet de protection contre les souffles de dragon à +2 pour éviter de subir des dégâts lorsque des blocs se détachent du plafond. S'il ne réagit pas, il subit 1-4 points de dégâts.

Brigand (1) CA4 ; DE 36 m (12 m) ; G 1 ; pv 6 ; AT 1 ; Dg 1-8 ; AS sans ; DS sans ; RM standard ; Int Moyenne ; AL NM ; taille M ; px 32 ; TACO 20. Cotte de mailles, bouclier, épée longue, lanterne, briquet à silex, gourde d'huile, 10 pa. Il s'agit d'un membre de la bande exploitant la mine clandestine et employant les orques. Il est en mission d'inspection dans les sous sols et échangera sa liberté contre des informations sur l'organisation du complexe (sous sol et auberge) s'il est capturé. S'il ne remonte pas à la surface au bout de 2 heures, 2 autres descendront voir ce qu'il se passe. S'ils ne reviennent pas dans l'heure, l'alerte sera donnée.

Orques (2 ou 3) CA 6 ; DE 27 m ; DV 1 ; pv 4-5-6 ; AT 1 ; Dg 1-6 ; AS sans ; DS sans ; RM standard ; Int Moyenne (faible) ; AL LM ; taille M ; px 10+1/pv ; TACO 19 ; MM p 83. Armure de cuir, fouet, épée courte. Ils reçoivent leurs ordres des mercenaires, mais ne sont pas très zélés. Il y a une chance sur 6 pour qu'ils soient saouls (+3 au moral et -2 pour toucher). Si leur chef est tué, leur moral passe à 6.

Chauve-souris (10): CA 6 ; DE 2,7 m (0,9 m) en vol 36 m (12 m) ; DV 1/4 ; pv 1 ; AT sans ; Dg sans ; AS confusion ; DS sans ; RM standard ; Int animale ; AL N ; taille P ; px 0 ; TACO sans. Dérangées par l'agitation elles volent au hasard en entourant un des intrus, n'attaquant pas mais semant la confusion (-2 pour toucher et aux JP). Elles nichent dans la salle 12 et montent ou descendent parfois par le puisard de la salle 9, prouvant qu'il débouche à l'air libre quelque part.

Rat géant (1) CA 7 ; DE 36 m (12 m) ; DV 1/2 ; pv 2 ; AT 1 morseure ; Dg 1-3 ; AS maladie ; DS sans ; RM standard ; Int animale ; AL N ; taille P ; px 9 ; TACO 20 ; MM p 91 . Affamé, il n'attaquera pas si on lui jette de la nourriture.

RENCONTRES DANS LA MINE

1- **gardes orques** (3) CA 6 ; DE 27 m ; DV 1 ; pv 4-5-6 ; AT 1 ; Dg 1-6 ; AS sans ; DS sans ; RM standard ; Int Moyenne (faible) ; AL LM ; taille M ; px 10+1/pv ; TACO 19 ; MM p 83. Armure de cuir, fouet, épée courte.

4- **gardes orques** (5) CA 6 ; DE 27 m ; DV 1 ; pv 4-5-5-6-7 ; AT 1 ; Dg 1-6 ; AS sans ; DS sans ; RM standard ; Int Moyenne (faible) ; AL LM ; taille M ; px 10+1/pv ; TACO 19 ; MM p 83. Armure de cuir, fouet, épée courte.

11- **Limon vert** (1) CA 9 ; DE 0 m ; DV 2 ; pv 9 ; AT 0 ; Dg sans ; AS transforme sa victime en limon ; DS sensible seulement au froid ou au feu ; RM standard ; Int non ; AL N ; taille P ; px 628 ; TACO 16 ; MM p 70. Il dissout les vêtements en 6 rounds puis transforme sa victime en limon en 1-4 rounds et ne peut être blessé que par le feu ou le froid (1/2 dégâts pour sa victime).

12- **Chauve-souris normales** (50) CA 6 ; DE 2,7m (0,9 m) en vol 36 m (12 m) ; DV 1/4 ; pv 1 ; AT sans ; Dg sans ; AS confusion ; DS sans ; RM standard ; Int animale ; AL N ; taille P ; px 0 ; TACO sans, MM2 p25.

13- **Chauve-souris géantes** (2) CA 2 en vol libre, 7 vol confiné, 10 statique ; DE en vol 45 m (9 m) ; DV 4+6 ; pv 19-20 ; AT 1 morsure ; Dg 2-8 ; AS cri ; DS sans ; RM standard ; Int faible ; AL N(M) ; taille M ; px 250 ; TACO 15 ; MM2 p25.

14- **Cube gélatineux** (1) CA 8 ; DE 18 m ; DV 4 ; pv 18 ; AT 2 ; Dg 2-8/2-8 ; AS paralysie pour 5-20 rounds ; DS immunité partielle au froid et à certains sorts ; RM standard ; Int non ; AL N ; taille G ; px 222; TACO 15 ; MM p 17. Quasiment invisible, il surprend sur un jet de 1-3.

21, 22, 23, 24, 25, 27- **Brigand** (1) CA4 ; DE 36 m (12 m) ; G 1 ; pv 6 ; AT 1 ; Dg 1-8 ; AS sans ; DS sans ; RM standard ; Int Moyenne ; AL NM ; taille M ; px 32 ; TACO 20, cotte de mailles, bouclier, épée longue, lanterne, briquet à silex, gourde d'huile, 10 pa.

26- **Chef des brigands** (1) CA5 (dextérité 16) ; DE 36 m (12 m) ; V 1 ; pv 9 ; AT 1 ; Dg 1-8 +1 ; AS cf voleur ; DS sans ; RM standard ; Int Moyenne ; AL NM ; taille M ; px 96 ; TACO 20. Armure de cuir, épée longue +1, dague. Il porte sur lui les différentes clefs du complexe.

Téléchargement

Le module imprimable

Plan de la mine & de l'auberge

PAR SILMARIEL
ILLUSTRATIONS : POULPAR

INTRODUCTION À MAPTOOL

MAPTOOL QU'EST-CE QUE C'EST ?

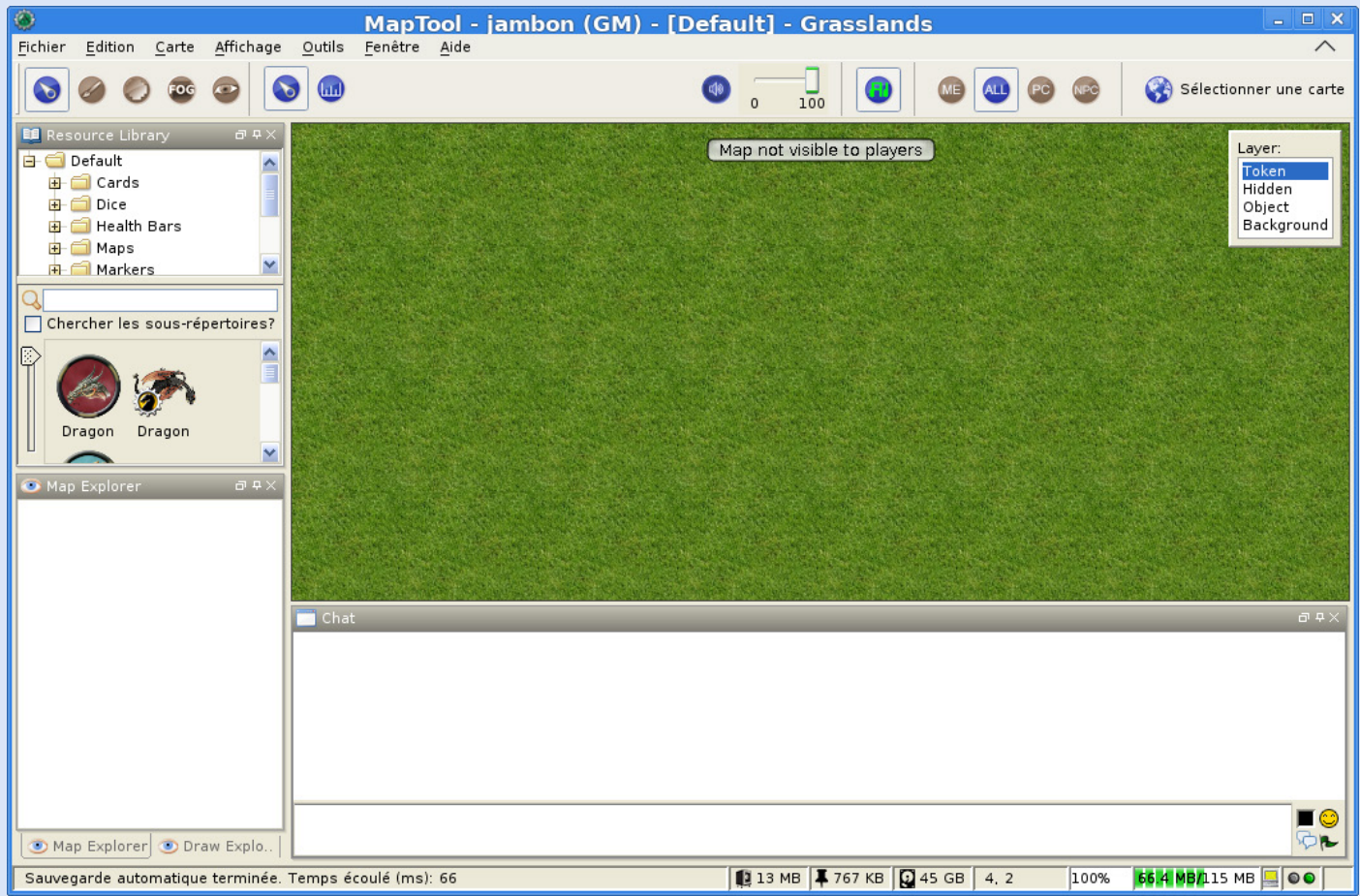
MapTool est un programme dit de « table de jeu virtuelle », il permet le partage et l'interaction entre plusieurs joueurs.

Il est libre et gratuit, disponible sous Linux, Mac et Windows.

Pour le télécharger il faut se rendre sur le site officiel.

Bien entendu Maptool permet bien plus qu'un simple affichage, et de nombreuses possibilités s'offrent aux MJ et aux joueurs : table, lumière dynamique, jet de dés, macro... allons les découvrir.

PETITE VISITE



0) La carte

C'est ici que l'on joue ! Quatre couches de calques et plein de possibilités.

1) La barre d'outils

Elle contient sur sa gauche de quoi manipuler les jetons, mesurer des distances, dessiner, écrire, gérer le brouillard de guerre et bloquer la vision.

À droite, le réglage du volume, l'activation de recherche de chemin, gestion des modes de vision et la sélection de la carte

2) Le « chat »

Il sert à envoyer des messages, lancer des dés...

3) Draw et Map explorer

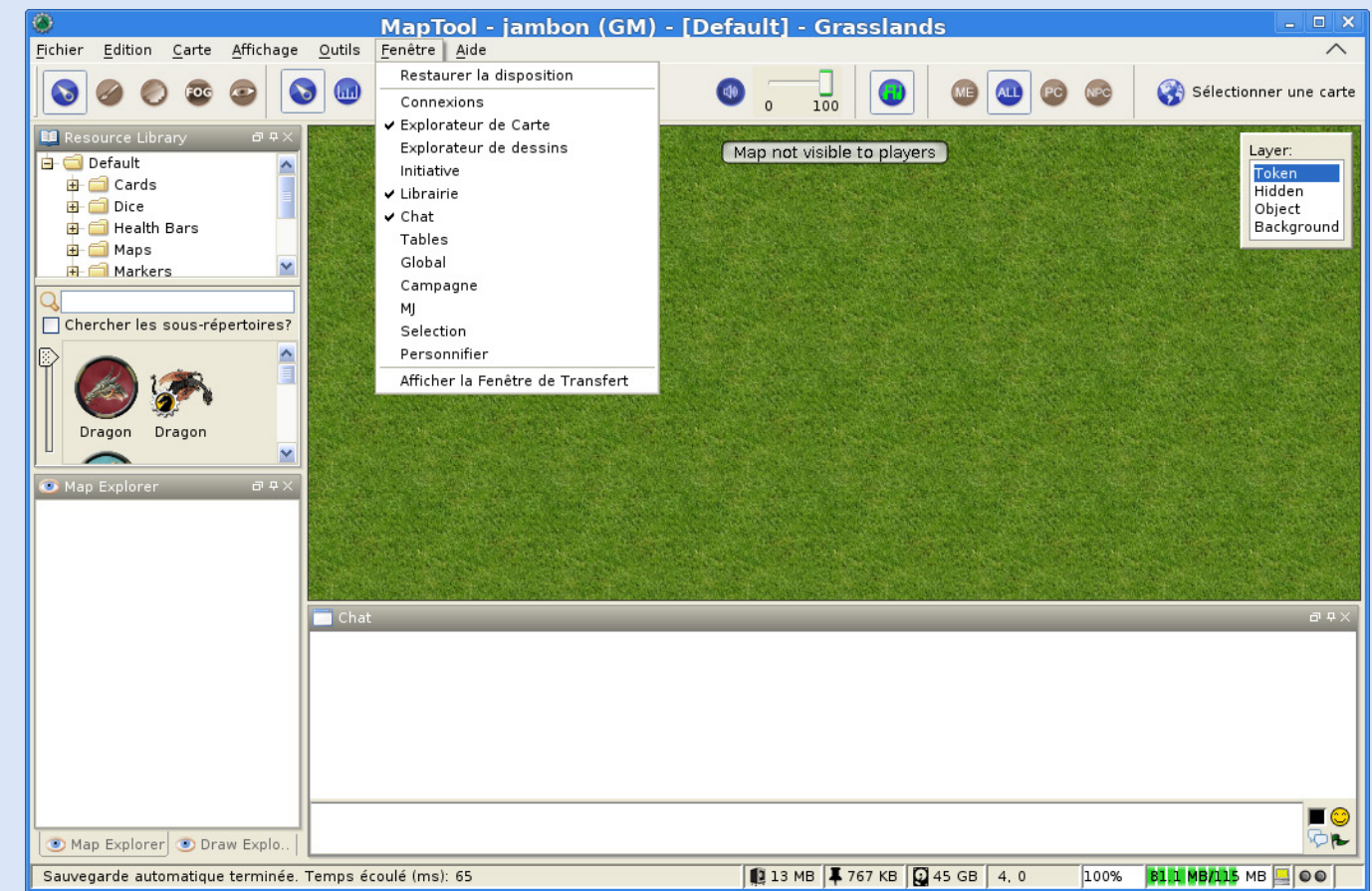
Sert à lister, fusionner et supprimer tous les dessins (draw) ou les jetons (map) disponibles sur la carte.

Deux outils normalement uniquement utiles pour le maître de jeu

4) Resource library

C'est ici que chaque image est classée, cet outil ne sert qu'au maître du jeu normalement.

C'est tout ? Bien sûr que non, il y a d'autres fenêtres d'outils, pour les activer rendez-vous dans le « menu Fenêtre » puis cliquez pour l'activer. Faisons une petite visite dans l'ordre :



5) Connexion

Lister tous les joueurs connectés à la partie, les exclure, leur envoyer un message privé.

Inutile de la garder ouverte, elle ne présente que peu d'intérêt

6) Initiative

Une liste pour dans le déroulement de vos combats, plein d'options sont disponibles pour aider le maître de jeu, mais aussi utiles aux joueurs

7) Tables

Encore une fois, réservée au maître de jeu, cette fenêtre permet la création de tables, rencontres, trésors, images....

8) Global

C'est ici que sont stockées les macros globales : disponible en permanence uniquement pour vous sur votre ordinateur

9) Campagne

C'est ici que sont stockées les macros de la campagne en cours : disponible uniquement dans la campagne en cours pour tous les participants

10) MJ

Comme pour les macros campagne, mais uniquement visible pour le maître de jeu

11) Selection

C'est ici que sont stockées les macros attacher à un jeton sélectionné, comme la création framework, uniquement utile dans le cadre de macros avancé.

12) Personnifier

Comme « selection » mais pour les jetons personnalisés

13) Fenêtre de transfert

Affiche les transferts de fichier en cours... normalement il est inutile de l'avoir sous la main

EN RÉSUMÉ

En général un joueur n'aura besoin que des fenêtres : Chat, Initiative, Campagne





Le maître du jeu : Chat, « Resource Library », « Draw Explorer », « Map explorer, Initiative, Table, Campagne, MJ »

II – PRÉPARER UNE SÉANCE : LES BASES

Quel que soit le support, une séance ne s’improvise pas à 100 % et le maître de jeu doit préparer sa séance à l’avance. Maptool ne coupe évidemment pas à cette règle.

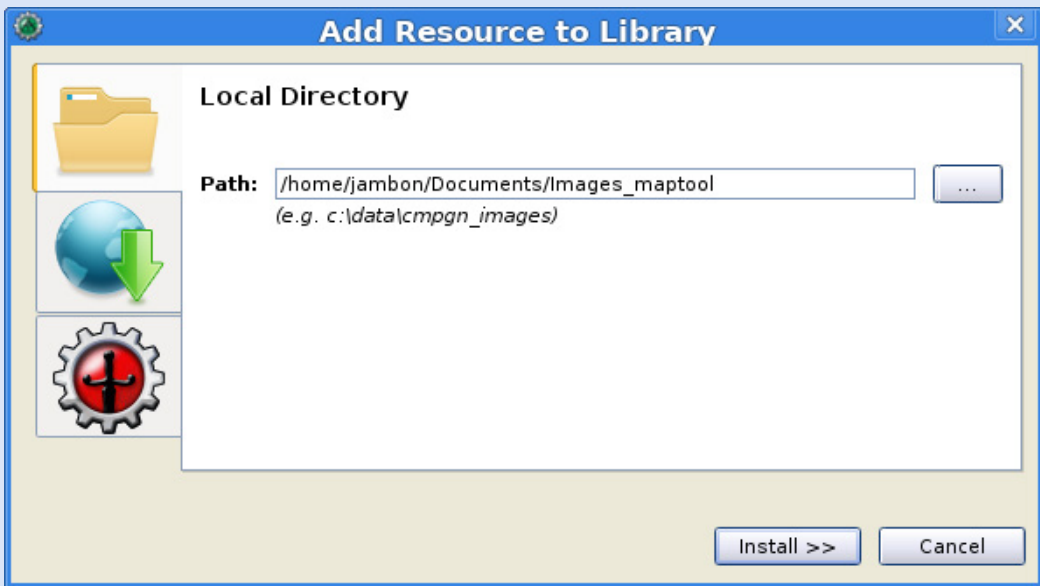
Plutôt que de me lancer dans une longue description de chaque option pour chacun des outils, nous allons préparer ensemble une séance, n’hésitez pas à expérimenter d’autres options au cours de ce guide, et d’utiliser la sauvegarde (Ctrl+s) en filet de secours.

1) Des ressources

Que ce soit pour les cartes, les jetons ou des aides de jeu, Maptool a besoin d’images. Le plus simple est de commencer par créer un dossiers sur votre ordinateur dans lequel se trouveront classées dans des sous-dossier vos images, puis d’indiquer où se situe ce dossier à Maptool.

Pour cela allez dans :

- Fichier => Ajouter a la bibliothèque de ressources
- Indiquez le chemin de votre dossier avec le bouton «...»
- Cliquez sur le bouton « Install >> »



Si tout s’est bien passer, vous retrouverez vos images dans l’outil «Resource library».

2) Ma première carte

Il est temps de créer une nouvelle carte, dans mon exemple j’ai généré un donjon via le site « <https://donjon.bin.sh/> »

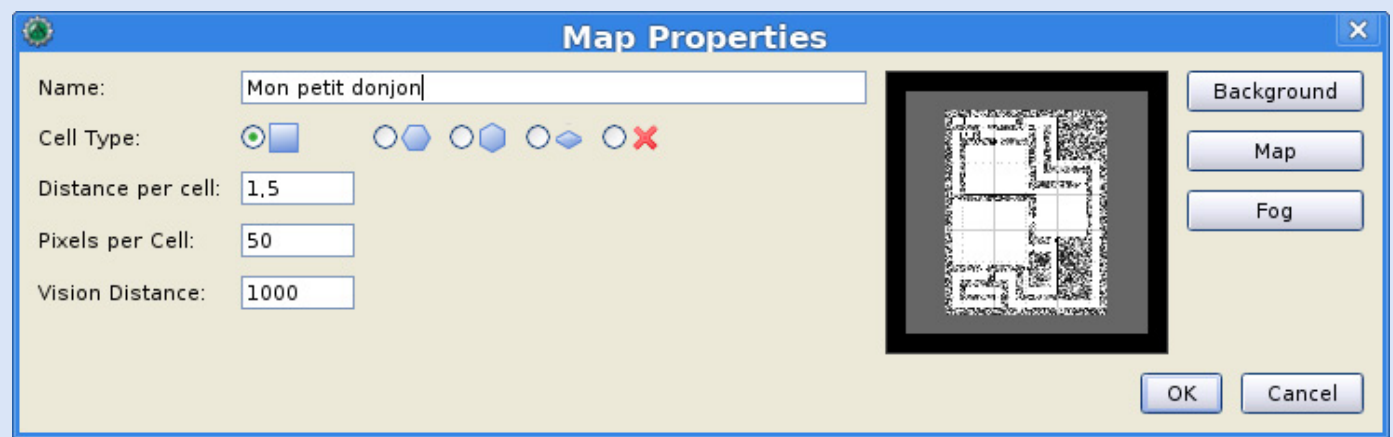
Mon image fait 1151 pixels de large pour 23 cases. Un rapide calcul de tête me permet dde calculer la taille d’une case en pixels ici 1151/23 soit 50.04 par case.

Nous avons enfin tout ce qu’il nous faut pour créer une jolie carte.

Astuce : laisser votre curseur quelques instants sur l’image dans l’outil « resouce librabry » pour connaître les dimensions de l’image.

Pour cela allez dans :

- Carte => Nouvelle carte (CTRL+n)
- Cliquez sur le bouton « Background » puis sélectionnez une couleur, (ici du gris) puis cliquez sur « Ok »
- Cliquez sur le bouton « Map » sélectionnez votre image puis cliquez sur « Ok »
- Donnez un nom à votre carte dans le champ « Name »
- Entrez 1,5 dans le champ « distance per cell »
- Entrez le résultat de votre calcul dans le champ « Pixels per cell » 50 dans mon cas
- Puis cliquez sur le bouton «Ok»



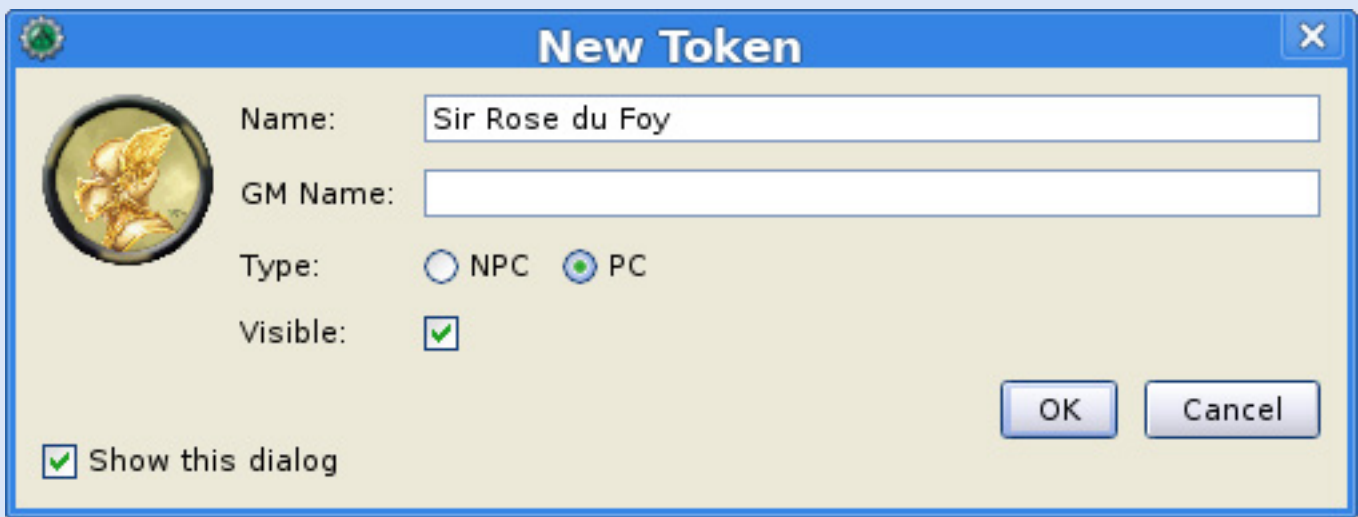
Par défaut une nouvelle carte n’est pas visible pour les joueurs, pour leur donner le droit de la regarder allez dans : Carte => Visible pour les joueurs (Ctrl+h)

3) Des tokens

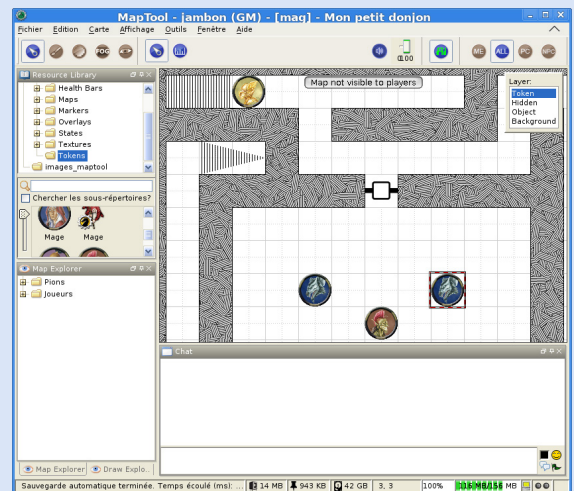
Nous voici avec un donjon complètement vide, ce qui le rend un tout petit peu triste, allons le remplir de monstres mais aussi lui ajouter quelques valeureux héros.

Pour cela :

- Sur la carte, dans la boite « Layer » (en haut a droite) sélectionnez « Token »
- Glissez déposez simplement l’image qui servira de token depuis l’outil « Resource library »
- Remplissez les champs dans la fenêtre de dialogue
- Name : Le nom visible par tout le monde
- GM Name : uniquement visible pour le MJ utile pour noter quelques informations
- Type : npc (Non joueur) ou PC (Joueur)
- Visible : uniquement visible pour le maître de jeu si non coché (idéal pour les effets de surprise)
- Cliquez sur le bouton « Ok »



Il ne reste plus qu’à recommencer l’opération pour chaque monstre et chaque joueur.



À partir d’ici, vous avez toutes les clefs en main pour pouvoir remplacer le combo figurines et Velda, avec en plus la possibilité de sauvegarder la partie. Et sera largement suffisant pour jouer sur un écran de télévision.

Bien entendu il est possible de faire bien plus avec Maptool. Mais libre à chacun de plus ou moins informatiser sa session de jeu, avec cette base, nous allons voir dans la suite de l'article quelques fonctions plus avancer.

III – À L'AISE AVEC MAPTOOL

Dans ce chapitre, je vais expliquer plus en détail certains outils et donner quelques conseils, astuces et exemples d'utilisation.

Que vous soyez joueur ou maître de jeu ce chapitre est pour vous.

1) La carte :

- Pour naviguer dans la carte, il faut maintenir le clic droit de la souris, et utiliser la molette pour zoomer ou dézoomer.

- Le maître de jeu peut également center ce qui est affiché chez tous les joueurs sur son propre point de vue dans le menu « outils » => « Centre les joueurs sur la vision en cours » (Ctrl+F)

- Selon votre préférence vous pouvez individuellement afficher/cacher la grille dans le menu Affichage => Grille (Ctrl+G)

- Pour indiquer un endroit spécifique visible par tous maintenez les combinaisons de touches suivantes :

- Espace => Une flèche bleue
- Shift+Espace => Phylactère de pensée
- Ctrl+Espace => Phylactère de parole
- Ctrl+Shift+Espace => Une main

- Pour changer de carte cliquez sur « Sélectionner une carte » en haut à droite de votre écran. le maître de jeu peut également changer la carte affichée chez tous les joueurs dans le menu « outils » => « Forcer la vision des joueurs sur la carte en cours » (Ctrl+E)

- Une carte se compose de quatre calques (layer), seul le MJ doit s'en préoccuper bien entendu rien ne vous oblige à res-

pecter les différentes catégories pour exprimer votre alignement chaotique, mais vous allez probablement vous compliquer la vie. Cliquez sur le calque voulu (en haut à droite dans la boite « layer ») pour interagir avec les éléments qui le compose ou en ajouter.

- **Token** : C'est ici que sont placés les jetons des joueurs, des monstres. Ici tout est visible sauf cas particulier (voir plus loin)

- **Hidden** : Uniquement visible pour le MJ, c'est ici que vous allez prendre des notes, repérer les pièges, installer des sources de lumière...

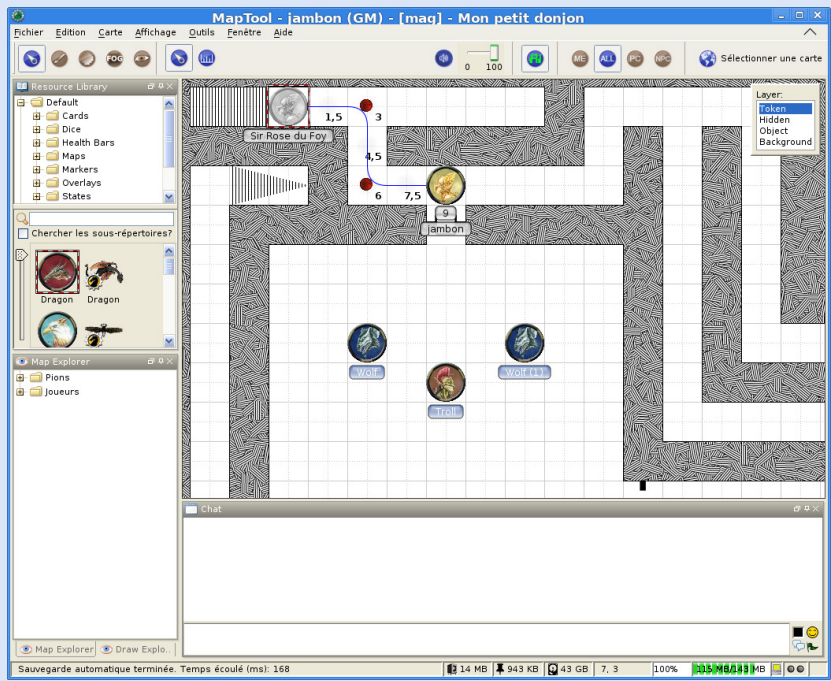
- **Object** : Comme pour le calque « Token » mais pour des objets qui ne seront peu ou pas déplacés, comme des rochers, des tables, des arbres...

- **Background** : Comme son nom l'indique c'est le fond de carte, une fois en place et ajuster à la grille inutile d'y toucher.

2) Les Token : Impersonate, état, aura...

Énormément de choses à dire sur les jetons, mais je vais uniquement m'attarder sur les options les plus communes.

- Pour déplacer un jeton, commencer par le sélectionnez, puis glissez le en maintenant le clic gauche de la souris. Lors du déplacement, vous pouvez forcer des points de passage avec la barre espace. Il est aussi possible d'utiliser le pavé numérique de votre clavier pour effectuer un déplacement. Utilisez la touche 5 du pavé pour valider votre déplacement.



- « **Impersonate** », permet de faire « parler » le jeton dans le chat à la place du joueur. C'est aussi obligatoire pour la bonne exécution de certaines macros.

Pour activer cette option, clic droit sur un jeton puis « impersonate » dans le menu.

- Un clic droit sur un jeton fait apparaître une grande liste de possibilités. Les plus courantes sont :

- « **Size** » pour changer la taille

- « **Etats** » pour afficher un sigle sur le jeton, il est possible de personnaliser ce menu dans « Edition » => « Propriétés de la campagne », mais ce ne sera pas traité en détail dans cet article

- « **Light Source** » pour qu'une source de lumière soit attachée au jeton, je détaillerai l'utilisation et la personnalisation plus loin

- Un double clic gauche sur un jeton fait apparaître une fenêtre « Modifier le jeton » qui contient :

- « **Notes** » visible par le MJ et le propriétaire du jeton.

- « **Properties** » c'est en deux mots la fiche du personnage, inexploitable en l'état, ce sera le sujet d'un autre article.

- « **VBL** » pour « Vision Blocking Layer » encore une fois plus de détail plus loin dans l'article.

- « **State** » comme pour « Etats » vu juste au-dessus.

- « **Speech** » c'est ici qu'on renseigne des phrases génériques pour les intégrer dans des macros.

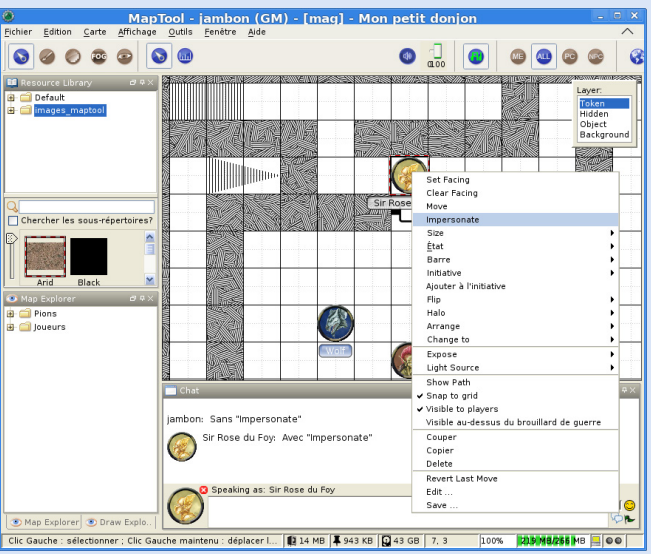
- « **Ownership** », c'est ici qu'on donne les droits sur un jeton.

- « **Config** », mode de vision, taille, forme, visible ou non pour les joueurs... plein de petites choses utiles.

3) Chat : lancer de dés

Comme pour la carte, le chat est relativement intuitif, c'est ici que l'on parle et qu'on fait rouler les dés, mais je vais tâcher d'expliquer quelques commandes utiles.

L'utilisation d'une commande dans le chat se fait sous la forme => /ma_commande Options.





Voici une liste d'utilisation courante :

- /me votre texte : pour décrire votre action
- /clear : pour effacer le chat
- /gm votre message : envoie un message uniquement visible par le maître de jeu
- /whisper nom_joueur texte : envoie un message uniquement visible par « Nom_joueur »
- /r formule : lance les dés visibles par tous, les formules sont détaillées plus loin
- /rgm formule : lance les dés uniquement visibles par vous et le MJ
- /rme formule : lance les dés uniquement visibles par vous
- /rsec formule : lance les dés uniquement visibles pour le MJ

Les formules pour lancer :

- 1d20 : /r 1d20
- 2d20 : /r 2d20
- 8d15 : /r 8d15
- 2d4 + 3d6 : /r 2d4+3d6
- 4d6 garder les 3 meilleurs : /r 4d6k3
- 4d8 retirer les 2 plus bas : /r 4d8d2

Et bien plus de formules sur [cette page](#).

4) Réseau : Se connecter

Rejoindre une table virtuelle demande de se connecter à celle-ci.

Allez dans :

- Fichier => Se connecter à un serveur

Puis remplir :

- **Name** = Votre pseudo

- **Password** = Le mot de passe du serveur

- **Role** = Joueur

Sélectionnez le nom du serveur dans la liste puis cliquez sur le bouton « OK ».



IV – PLUS LOIN AVEC MAPTOOL

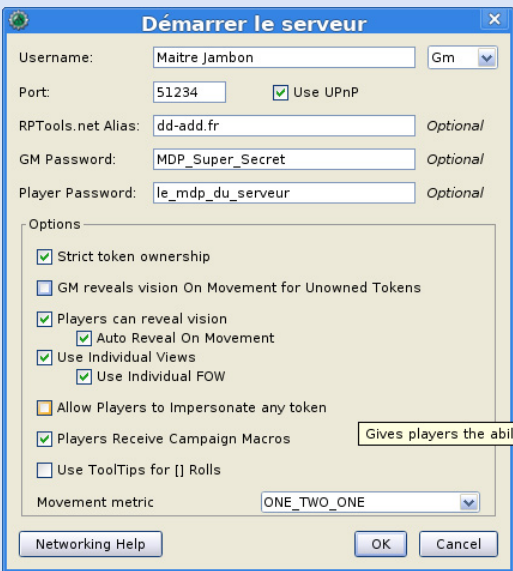
Dans ce chapitre, nous allons voir comment dématérialiser une séance, cela demande un peu plus de préparation en amont pour le maître de jeu, mais aidera à fluidifier le déroulement du jeu.

1)Lancer un serveur

Un peu avant, nous avons vu comment se connecter a un serveur, il est temps pour le maître de jeu d’ouvrir les portes de sa partie en démarrant un serveur. Je vais détailler les options ci-dessous. En cas de doute, la capture d’écran reflète les options que j’utilise quand j’endosse le rôle de MJ.

Allez dans :

- Fichier => Démarrer un serveur
- Remplir et cocher les options
- Cliquer sur le bouton « OK »



En détail :

- **Username** = Votre pseudo puis le rôle (normalement GM)

- **Port & UPnP** = Le port réseau utilisé est activé ou non UPnP. Si vous n’avez aucune idée de quoi je parle laissez le numéro de port par défaut (51234) et COCHEZ « UPnP » (pour Universal Plug and Play), sinon vos joueurs n’arriveront pas à se connecter.

- **RPTool.net Alias** = Le nom qui apparaîtra dans la liste des serveurs.

- **GM Password** = Le mot de passe pour se connecter en tant

que MJ, évitez des mots de passe du genre « 123 » et gardez-le pour vous seul :

- **Player Password** = Le mot de passe demandé pour se connecter en tant que joueur.

- **Strict Token Ownership** : Cochez-le pour que seul les propriétaires d’un jeton puissent le sélectionner, le déplacer...

- **GM Reveals vision On mouvement** : Si coché, vos joueurs voient tout ce que les tokens voient.

- **Player can reveal vision** : Si coché, donne la vision automatiquement à vos joueurs.

- **Auto reveal on mouvement** : Si coché le rafraîchissement de la vision est automatique.

- **Use individual view** : Si coché c’est comme dans la vraie vie, vous ne pouvez voir que ce que VOUS voyez.

- **Use individuel FOW** : Si coché vous avez la vue sur ce que vous avez déjà vu.

- **Allow Player to impersonate any token** : Si coché, les joueurs peuvent « Impersonate » (voir III - 2) n’importe quel jeton.

- **Players Receive Campagne macro** : Envoie les macros du serveur (stockées dans l’outil campagne) aux joueurs.

- **Use Tooltips for [] rools** : Si coché remplace l’option de formatage [] par [t:] encore une histoire de macros !

- **Movement Metric** : Choix de comment sont calculées les distances sur la grille de jeu. ONE_TWO_ONE dans le cas de DD.

2) Initiative

Que serait D&D sans une bonne vieille scène de bourre-pif à la taverne du village à cause d’une pinte de bière éventée ?

Heureusement, l’outil initiative est là pour vous ai-

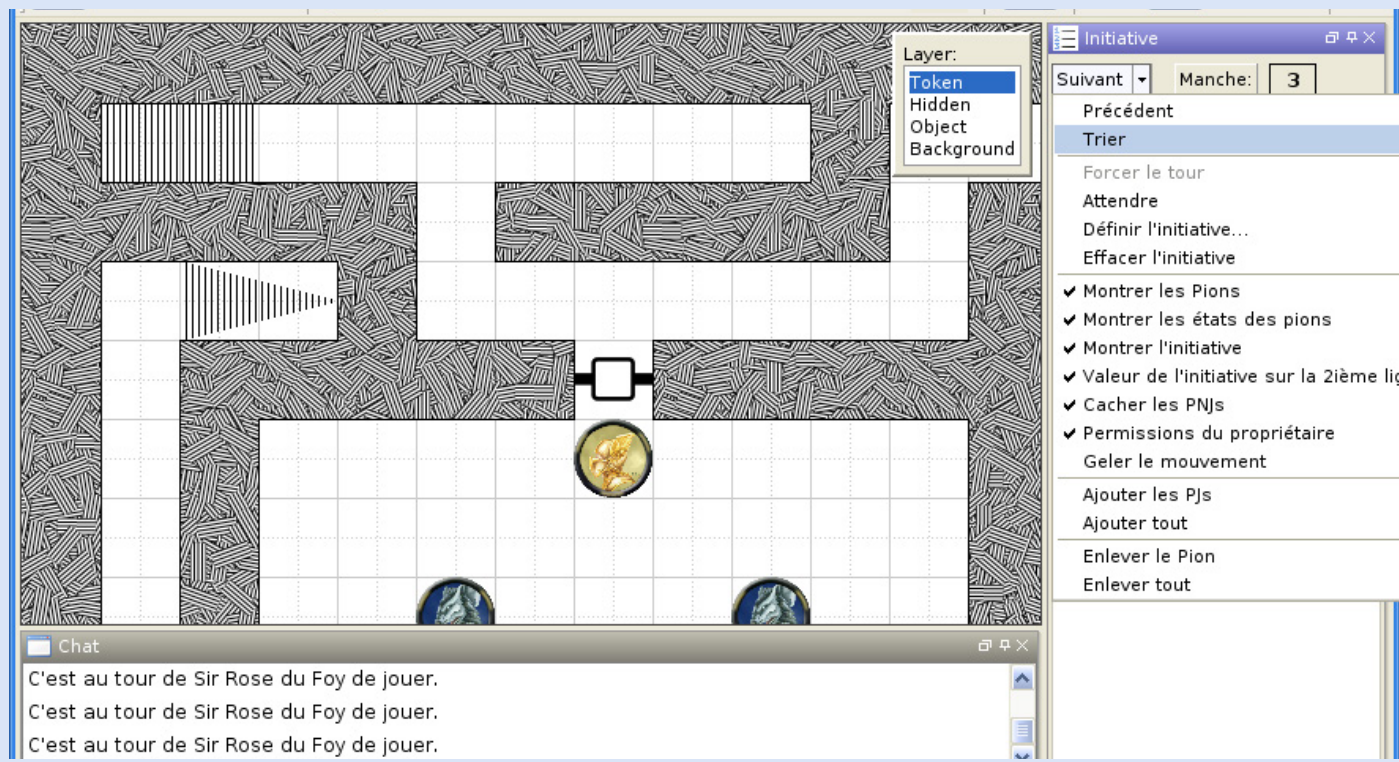


der à gérer les combats, et à savoir sur qui tape quoi lors de celui-ci.

Pour ajouter un jeton à l'initiative (MJ uniquement), faites Clic droit sur le jeton => Ajouter à l'initiative

Pour donner une valeur d'initiative à un jeton, (MJ ou joueur) faites :

- Clic droit sur le jeton => Initiative => Définir initiative.



Dans l'outil « Initiative » cliquez sur :

- « Suivant » pour donner l'initiative au jeton suivant sur la liste
- « Manche » pour mettre le compteur à 0
- Sur le triangle à coté de « suivant » pour plus d'options (voir capture). Remarque : chaque carte a sa propre table d'initiative.

3) Les Tables

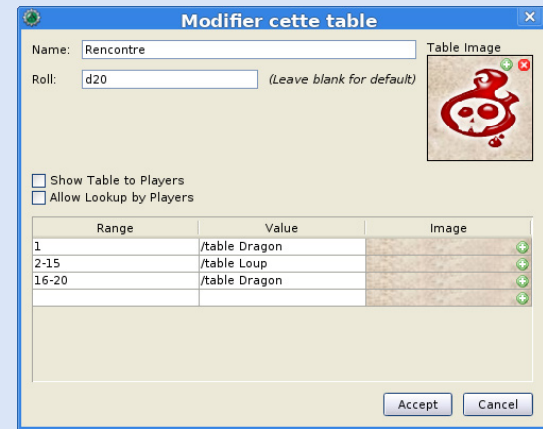
Un trésor à générer, une rencontre aléatoire, quel temps fait-il au petit matin ? Voici quelques exemples où les tables seront votre meilleur allié.

Commençons par créer un simple table, ce sera une table de rencontres aléatoires dans notre exemple :

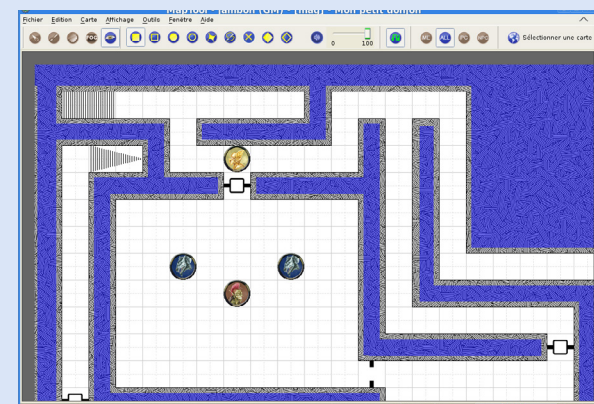
Dans l'outil table :

- Cliquez sur le bouton + dans un cercle vert
- Donnez un nom dans le champ « Name »

- Laissez le champ « roll » vide, Maptool le complétera pour vous
- Décochez « Show table to player » pour qu'ils ne puissent pas la voir
- Décochez « Allow lookup by player » pour qu'ils ne puissent pas fouiller dedans
- Enfin remplir le tableau
- Puis cliquez sur le bouton « accepte ».



Il est possible de simuler le champ de vision de chaque jeton incarné par un joueur. Cela permet au joueur de découvrir la carte au fur et à mesure de leur progression et de renforcer l'immersion...



- Double-cliquez sur le jeton du héros
- Allez dans l'onglet « Config »

Dans mon exemple, si la Table tire un « 1 » elle me renverra « Dragon Noir » si la Table tire 2, 3, 4, 5...,14,15 elle me renverra « Loup » si elle tire entre de 16 a 20 inclus elle me renverra « Troll ».

Il suffit de double-cliquer dessus (dans l'outil table) pour l'utiliser, le résultat sera affiché pour tous dans le chat. Il est possible de lier plusieurs tables entre elles avec la fonction /table. Dans mon exemple, j'ai modifié la table Rencontre comme ci-dessous :

- Puis j'ai créé trois nouvelles tables « Loup » « Troll » « Dragon » (attention à bien respecter la casse)

4) Vision

Pour commencer il faut indiquer a Maptool les jetons qui seront pourvus d'un champ de vision généralement les jetons des joueurs. Nous allons le faire pour notre héros :

- Cochez « Has Sight » => Normal

Ensuite, il faut paramétrer la carte pour activer le mode de vision.

Il y a trois modes de vision disponibles :

- **Sans** => Les champs de vision sont désactivés, les joueurs voient tout ce qui est visible

- **Jour** => Les champs de vision sont actifs, mais il n'y a pas de gestion de la lumière

- **Nuit** => Les champs de vision et la gestion de l'éclairage sont actifs (voir plus loin)

Comme le donjon dans lequel se trouve notre héros est à la pointe de la modernité, l'éclairage est disponible dans chaque pièce, nous allons donc activer le mode « Jour » sur notre carte. Pour cela :

- Allez dans le menu « Carte » => « Vision » => « Jour »

Nous allons ensuite tracer sur la carte les zones qui bloquent la vision, les murs du donjon dans notre cas.

Pour cela :

- Activer « l'outil du calque de blocage de vision », c'est le 5^{eme}, celui en forme d'œil
- Tracez les murs comme dans l'exemple ci-dessous
- Une fois fini, cliquez sur l'outil d'interaction, le premier en forme de pointe.

Note : Maintenez la touche « Maj » enfoncée pour effacer une zone. Maintenez la touche « Ctrl » pour accrocher à la grille.

Vous pouvez ensuite simuler la vision des joueurs avec le raccourci « Ctrl+Maj+P » ou :

- Menu affichage => « Ce que voient les joueurs »

5) Brouillard de guerre

Dans Maptool, le brouillard de guerre dissimule les zones sur lesquelles vous n'avez PAS ENCORE eu la vision. Une fois la zone découverte vous gardez la vision sur celle-ci.

Pour l'activer l'option sur une carte :

- Allez dans le menu « Carte » => Brouillard de guerre ou « Ctrl+W »

Note : Pour dissiper le brouillard, il faut activer la vision sur les jetons (voir IV - 4)

Pour avoir un brouillard de guerre semblable à ce que l'on trouve dans les jeux de stratégie en temps réel (RTS) il faut le combiner avec la vision jour ou nuit (voir IV - 4)

6) Lumière sur l'éclairage

La gestion de l'éclairage est un petit peu plus complexe, en effet un endroit peut être éclairé, dans la pénombre ou dans le noir. Commençons par un exemple simple, un simple humain explore un sombre donjon une bougie à la main.

Pour commencer, il faut définir le mode d'éclairage de la carte en mode « nuit », pour cela :

- Allez dans le menu « Carte » => « Vision » => « Jour »

Ensuite donnez une bougie à notre héros :

- Clic droit sur le jeton, puis => Light source => D20 => Candel - 5
- Déplacez le jeton du héros pour mettre à jour la vision

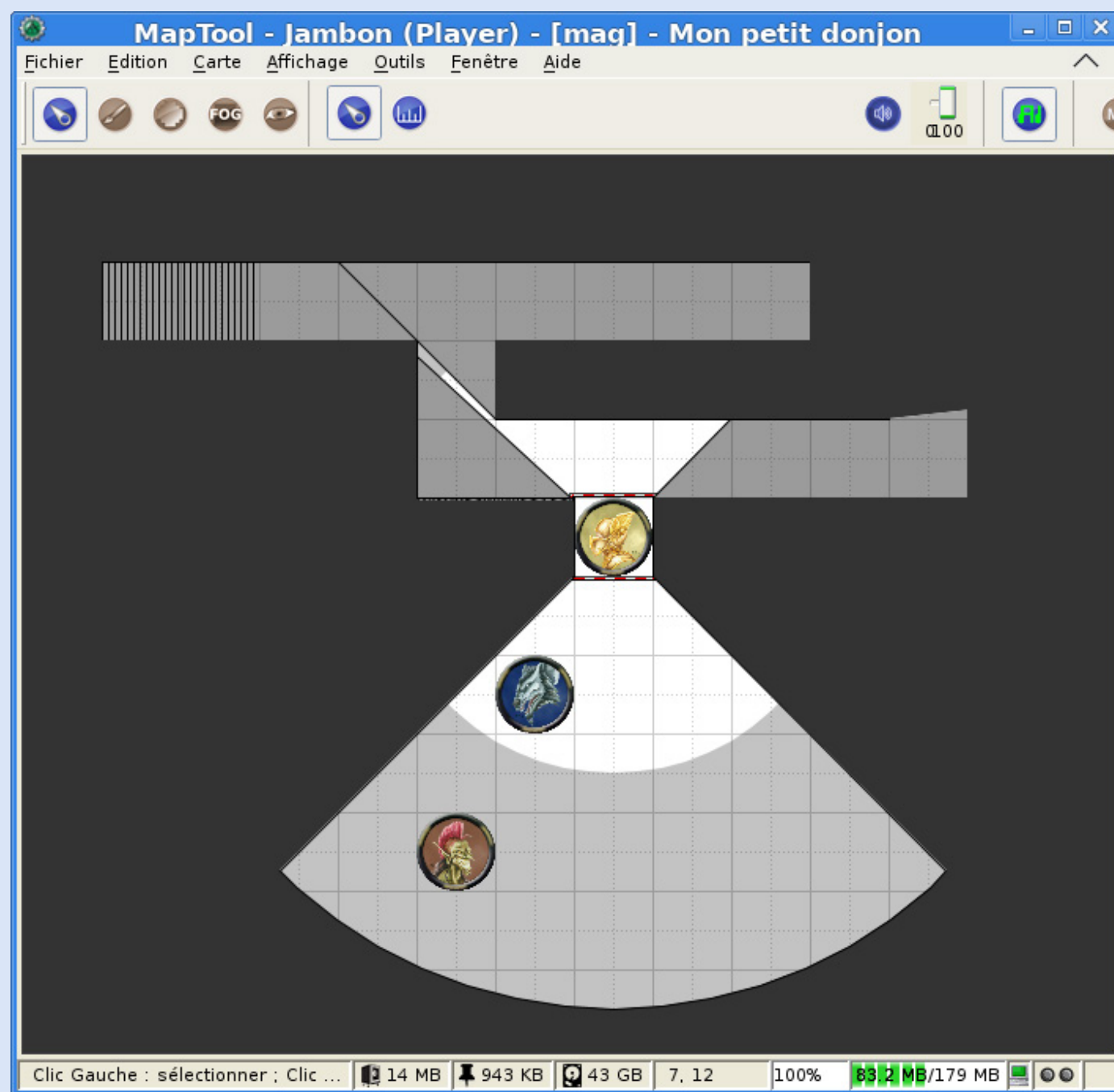
Voici ce que verra le joueur, un loup en pleine lumière, et un troll dans la pénombre... mais il reste un loup non visible car dans le noir.

Si pour une raison inconnue, le 3^e loup décide d'allumer lui aussi une bougie, utilisez la même procédure que pour notre héros. Les sources de lumière étant visibles par tous, les joueurs profiteront de la bougie tenue par le loup.

Avec presque la même méthode, il est possible pour le MJ de placer des sources d'éclairage, transformons notre loup en « torche ».

L'idée est d'avoir un jeton invisible pour les joueurs, mais avec une source de lumière visible. Pour cela faite :

- Clic droit sur le loup => Change to => Hidden



- Puis placez-le où bon vous semble. Note : aucun animal n'a été maltraité durant ce tournage.

7) Les frameworks

Dans Maptool, un « framework » est un fichier, généralement un .cmpgn qui contient un ensemble de macros, images et réglages pour un jeu de rôle spécifique.

Certains sont très simple, d'autres au contraire automatisent un maximum de tâches. Si vous voulez en utiliser un, commencez par télécharger puis allez dans :

- Menu Fichier => ouvrir Campagne (Ctrl+O)
- Sélectionnez le framework
- Cliquez sur le bouton « ouvrir »

Vous pouvez ensuite commencer à intégrer vos cartes, jetons... prenez juste soin de ne pas modifier ce qui était déjà existant.

CONCLUSION

Comme nous l'avons vu, Maptool est très polyvalent. Du Jeu de rôle au jeu de l'oie en passant par le wargame, il est possible de s'en servir en tant que support de jeu. Il est possible de l'utiliser pour jouer à distance ou de s'en servir de « table de jeu » sur un écran télé. Cette polyvalence est son point fort, mais aussi sa faiblesse, car il demande à l'utilisateur (principalement le MJ) un minimum d'investissement personnel pour le prendre en main et configurer les différents outils contrairement à d'autres tables virtuelles « clef en main » plus simple d'utilisation mais aux fonctionnalités réduites et/ou payantes. Maptool recèle encore de nombreuses possibilités que je n'ai pas évoquées dans cet article, mais en attendant un éventuel futur article, je vous invite à les expérimenter.

RESSOURCES :

MAPTOOL

<https://www.rptools.net/toolbox/maptool/>

<https://github.com/RPTools/maptool/releases>

WIKI

http://lmwcs.com/rptools/wiki/Main_Page

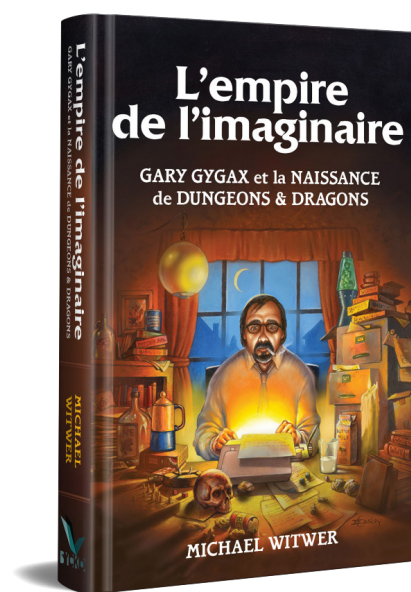
FRAMEWORK

<http://forums.rptools.net/viewforum.php?f=33&-sid=57c0185971b3f37eef8067f2a880a018>

<https://www.jdrvirtuel.com/viewforum.php?f=279&-sid=cdb5d5dee8605d03fe75bc37d9d79985>

L'EMPIRE DE L'IMAGINAIRE

Gary Gygax et la Naissance de Dungeons & Dragons



Après deux ans de retard « l'empire de l'imaginaire » est enfin disponible !

Retrouvez pour la première fois en français la biographie complète du roi des geeks, depuis son enfance à Lake Geneva jusqu'à son décès en 2008.

Si le nom de Gary Gygax est aujourd'hui mondialement connu et pas que dans le cercle rôliste, qu'en est-il de l'homme ? Beaucoup d'histoires plus ou moins vraies circulent à propos du personnage, Michael Winter se propose de démêler le vrai du faux.

Cette biographie est dite dynamique c-à-d rédigée comme un roman. Ce type de biographie est très en vogue outre-atlantique. La liste des références et des sources est impressionnante ainsi que les interviews et correspondances directes comme : Frank Mentzer, Jeff Perren, Jeff Easley, Larry Elmore, Mike Carr, la famille Gygax... toutes les grandes figures de l'époque sont là hormis la famille Blumes et Lorraine Williams, et vu certaines choses avancées dans la bio avoir leur point de vue sur ces histoires aurait été le bienvenue.

Un élément qui personnellement m'a dérangé dans cette biographie c'est que l'auteur a choisi de reconstituer une partie des scènes et dialogues... L'auteur indique « dans bien des cas des scènes et dialogues on été recréés, combinés, voire complètement imaginés, pour mieux enrichir les bases documentaires... ». Je ne vous cache pas que j'ai failli refermer le livre après ce passage et laisser tomber la lecture de la biographie.

On sent bien que l'auteur a voulu rendre hommage au créateur de Dungeons & Dragons, quitte à faire quelques entorses à la réalité. Pour autant Gary Gygax n'est pas non plus représenté comme un saint (coup de colère, prise de drogue et j'en passe). Le livre dresse le parcours d'un homme créatif qui tente de vivre de ses passions malgré les difficultés propres au monde de la finance, des entreprises, des « actions », ce milieu n'ayant pas de place pour les « rêveurs » comme Gary Gygax.

Le livre se lit bien et reste passionnant hormis le début et la jeunesse de Gary Gygax, personnellement je ne trouve pas intéressant de savoir quand il a pêché son premier poisson... mais on y découvre ses premières passions, ses lectures pulp et Conan. D'ailleurs Gary Gygax pensait souvent au barbare quand des difficultés se présentait à lui (que ferait Conan ? se demande-t-il souvent). Le livre devient vraiment intéressant quand il rentre dans le vif du sujet. Les premiers wargames et la fameuse table en sable de son sous-sol, la naissance de notre hobby préféré, les débuts de la Gencon... et bien sûr la création de TSR jusqu'à son départ forcé de sa société.

Je recommande la lecture de cette biographie, tout passionné de Dungeons & Dragons y trouvera largement son compte et certaines révélations risquent d'en surprendre plus d'un.

BOURNAZEL

Entrevue avec Michael Witwer

1 - Réaliser cette biographie à du être un travail colossal, vous avez eu cette idée en faisant une thèse, il vous a fallu combien de temps pour la réaliser ?

En fin de compte, j'ai investi environ trois ans dans le projet. C'était un travail d'amour et j'en ai apprécié chaque minute, mais il a aussi été assorti de nombreux défis. Disons simplement qu'entre un emploi à plein temps et une famille qui s'agrandit dans ma vie personnelle, je n'ai eu aucun mal à me connecter au genre de défis auxquels Gary était confronté. En fait, j'ai souvent plaisanté pendant le processus en disant que je pensais devenir Gary Gygax. Comme vous l'avez mentionné, c'était un livre que je n'avais pas l'intention d'écrire. *Empire of Imagination* a commencé par une thèse de maîtrise à l'Université de Chicago. À la fin de mon programme, j'ai dû choisir un sujet et commencer à travailler sur un mémoire de maîtrise ou un projet spécial pour terminer le programme. Ayant récemment lu quelques brefs articles biographiques sur la vie de Gary Gygax, le co-créateur du jeu auquel j'ai joué par intermittence pendant près de 30 ans, j'ai appris qu'il avait mené une vie très intéressante, mais les détails semblaient flous et il y avait beaucoup de désaccords sur de nombreux événements. Lorsque j'ai cherché plus d'informations,

j'ai été stupéfait d'apprendre qu'une biographie complète de Gary sous forme de livre n'avait jamais été écrite. Je pense que la plupart de ceux qui ont grandi en jouant à des JDR en conviendront, il y a tant de phénomènes de la culture pop – des aspects des médias sociaux aux MMO, des jeux de rôle sur ordinateur aux jeux de tir à la première personne (*doom-like*) – qui trouvent leurs racines dans Donjons & Dragons®, mais Gary, la force motrice/l'inspiration derrière beaucoup de ces phénomènes, était relativement inconnu du grand public, et pourtant vénéré par les joueurs du monde entier. J'ai donc décidé de me lancer dans un projet biographique sur Gary pour mon programme de maîtrise. Au moment où j'ai soumis mon projet de master, j'avais un article assez long qui, selon moi, pourrait être publié, s'il était modifié et développé. Ensuite je me suis mis à chercher un agent et, quelques semaines plus tard, j'ai reçu un appel téléphonique extrêmement intéressant de Jacques de Spoelberch, qui voulait représenter mon livre. Jacques et moi avons travaillé sur le projet au cours des mois suivants, puis il a acquis les droits du livre, ce qui a attiré l'attention de plusieurs éditeurs, dont *Bloomsbury*. *Bloomsbury* s'est avéré être la solution idéale pour de nom-



25

L'EMPIRE DE L'IMAGINAIRE

LIVRE DE 304 PAGES DONT 16 EN COULEURS. DISPONIBLE EN COUVERTURE SOUPLE OU RIGIDE

PUBLIÉ ET TRADUIT PAR : SYCKO

breuses raisons, notamment le fait qu’il s’agit de l’éditeur d’origine de l’une de mes franchises de livres préférées, Harry Potter.

2 - Vous parlez de tout sans filtre. Avez-vous eu des pressions pour que certains faits ne soient pas divulgués ? comme le fait que G. Gygax à un moment de sa vie prenait de la cocaïne ?

Non, je ne me souviens pas d’un seul moment où je me suis senti obligé d’exclure certains propos ou détails. Il y avait parfois des histoires ou des détails quelque peu sensationnels que je n’ai pas pu corroborer et que je n’ai donc pas inclus, mais il était important pour moi de fournir un récit bien équilibré de sa vie qui incluait ses triomphes et ses défaites ; ses forces et ses défauts.

3 - Ou de la part de la famille Blumes ? dont vous dites clairement que Brian était un dictateur.

Je ne suis pas sûr de comprendre votre question, mais l’un des plus grands défis de TSR était que c’était une entreprise dirigée par des gens qui n’avaient que peu ou pas d’expérience des affaires. Aucun de ses dirigeants (y compris Gary) n’était un grand homme d’affaires, ce qui était bien quand c’était une petite entreprise de loisirs, mais quand TSR/D&D® a commencé à prendre son envol, cela est devenu un problème important. Je pense que les véritables luttes de pouvoir ont commencé à peu près au

même moment où l’entreprise a connu un succès fulgurant à la fin des années 1970, à la suite de l’incident James Dallas Egbert (et de le « scandale satanique » qui a suivi), mais il y avait certainement des prémisses avant cela.

4 - Certaines personnes ont-elles refusé de vous rencontrer ou de répondre à vos questions ? comme Lorraine Williams ?

Pour la plupart, les gens étaient désireux d’aider et prolixes dans leur connaissance et leurs souvenirs de Gary, ce qui était vraiment excitant pour moi en tant que nouvel auteur sortant de nulle part. J’ai vraiment essayé de parler avec les personnes qui étaient présentes à chaque époque de sa vie et je pense que nous avons réussi à obtenir un échantillon représentatif des gens. Cela dit, il y avait beaucoup de personnes que je ne pouvais pas atteindre ou que je refusais d’interviewer.

5 - Avez-vous lu « *Dave Arneson’s True Genius* » de Robert J. Kuntz, qui pour lui au final G. Gygax n’a fait que récupérer les idées d’Arneson et son *Blackmoor* ?

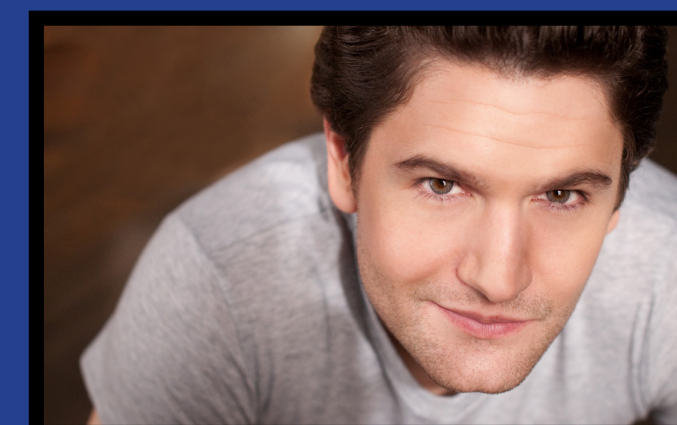
C’est toujours un sujet compliqué car, dans l’univers hyper-collaboratif des jeux de loisirs à la fin des années 60/début des années 70, aucun de ces concepts n’étaient clairement définis. Il y avait beaucoup de partage d’idées, de brassage et d’expérimentation. Par exemple, le *Chainmail* de Gygax et la campagne *Braunstein* de Dave Wesely ont

eu une influence majeure sur les thèmes et les mécanismes de *Blackmoor* d’Arneson. Je n’ai pas encore lu « *True Genius* », mais j’ai fait une tonne de recherches sur le thème de Gygax contre Arneson (concernant la création de D&D et la bataille juridique qui s’en est suivie) avant et depuis la sortie d’*Empire of Imagination*. Ils ont certainement eu une relation de travail (et plus tard juridique) tumultueuse. Selon divers témoignages, Arneson « se plaignait amèrement que le jeu n’était pas comme il faut ». Pendant ce temps, Gygax prenait les idées qu’il voulait, puis en ajoutait, en omettait, en combinait et en modifiait d’autres. Deux choses que je peux dire avec certitude, c’est que premièrement ils étaient définitivement en désaccord sur la vision du jeu, et secondo D&D®, tel que nous le connaissons, n’existerait pas sans leurs efforts à tous les deux travaillant comme ils l’ont fait.

6 - Depuis que votre biographie à été publiée avez-vous eu des nouveaux éléments que vous aimeriez y ajouter ?

Une chose qui se produit quand on écrit un livre comme celui-ci, c’est que beaucoup de gens sortent du bois et veulent (ou ont envie de) partager leurs histoires. C’est une bonne chose car cela vous offre de nouvelles perspectives et une profondeur sur les personnes et les événements qui gravitent autour de votre sujet, mais aussi des informations (parfois importantes) que vous aimeriez avoir eues avant de terminer le livre. De plus, ayant travaillé depuis sur Donjons & Dra-

gons : *Art & Arcanes - A Visual History* (2018 – maintenant disponible en français sous le titre *Art & Arcanes* publié par Huginn & Muninn), j’ai une connaissance beaucoup plus approfondie de l’histoire de TSR et de plusieurs autres phénomènes culturels qui se sont produits parallèlement au jeu et en réaction à celui-ci. Par conséquent, j’ajouterais probablement de nouveaux éléments si j’écrivais le livre aujourd’hui, mais je suis quand-même très satisfait du contenu d’*Empire of Imagination*.



Michael Witwer est rôliste et passionné de jeu depuis toujours ; il est diplômé de la Northwestern University et de Chicago, où l’idée de ce livre est née d’un projet de thèse de master. Aussi acteur, comédien et professionnel du marketing, il est le frère de l’acteur Sam Witwer, qui l’a le premier initié à *Dungeons & Dragons*.

RÉTRO-DONJ

Numéro 2.0

Avril 2020

Dungeons & Dragons, D&D, leurs logos respectifs, et tous les produits de la gamme sont la propriété de Wizards of the Coast LLC.

L'empire de l'imaginaire est publié par SYCKO

MapTool est une production de Swing Components

Photo de la traduction *Where Be Dragons* : Wikipédia et <http://kriegsspieler.blogspot.com/>

Photo de la couverture et du dossier D&D : Thorin

Illustrations de la campagne : Poulpar

Maquette : Bourny