

RÉTRO-DONJ

Donjons & Dragons, jeux de rôle et culture rôliste

IL ÉTAIT UNE FOIS DONJONS & DRAGONS

LE GUIDE DU COLLECTIONNEUR

EN QUÊTE DE D&D

Une plongée dans les années 80

LES DIFFÉRENTES RÉVISIONS

Comment s'y retrouver

LES DIFFÉRENTES IMPRESSIONS

De toute la gamme française



HORS-SÉRIE NUMÉRO #1

Ce numéro spécial est la reprise du numéro « Il était une fois Donjons & Dragons » que j'avais réalisé en 2014 et mis à jour jusqu'en 2016.

Cette nouvelle version est recentrée sur « D&D ». Tous les articles qui n'avaient pas de lien direct avec le thème traité dans ces pages ont été supprimés. Nous les avons remplacés par des articles qui nous semblent plus pertinents.

De plus, nous avons décidé de retirer aussi toute la partie critique/avis des modules et des suppléments de la gamme officielle française.

Cette nouvelle version n'est pas qu'un simple changement de format. Elle inclut toutes les nouvelles découvertes faites depuis 2016.

Ce numéro, bien qu'avant tout destiné aux collectionneurs les plus pointus, ceux qui souhaiteraient se procurer toutes les différentes impressions parues au fil des années, devrait néanmoins ravir aussi tous ceux qui s'intéressent tout simplement à Donjons & Dragons.

J'espère que ce numéro spécial sera à la hauteur de vos attentes.

À ceux qui seraient intéressés par l'histoire de notre jeu favori je conseille l'achat de ces livres :

- [L'Empire de l'imaginaire – la biographie de Gary Gygax](#)
- [Arts & Arcanes - Toute l'histoire illustrée d'un jeu légendaire](#)
- [L'Histoire de Donjons & Dragons par Fabrice Sarelli](#)
- Et pour ceux qui maîtrisent l'anglais : [Dave Arneson - The True Genius](#).

BOURNAZEL

POUR QUE TOUT SOIT CLAIR

Avant de rentrer dans le vif du sujet il est important de clarifier certaines choses et de savoir de quoi nous parlons exactement.

Il est essentiel de faire la différence entre une « révision » et une « impression ».

Une **révision** est une refonte, une reprise, une amélioration des règles du jeu.

Les **impressions** sont le nombre de tirages que peut avoir une révision.

TABLE DES MATIÈRES

EN QUÊTE DE DONJONS & DRAGONS	2
ENTRETIEN AVEC LAURENT BARAOU.....	6
PREMIÈRE PARTIE : DONJONS & DRAGONS RÈGLES DE BASE.....	8
- LES DIFFÉRENTES RÉVISIONS.....	9
- DIFFÉRENCES ENTRE LES RÉVISIONS DE D&D.....	11
- LA BOÎTE MAGENTA (RÉVISION MOLDVAY).....	13
- LA PREMIÈRE TRADUCTION FRANÇAISE DE D&D.. UNE VERSION « À PART ».....	15
- LA BOÎTE ROUGE (RÉVISION MENTZER).....	17
- LA BOÎTE NOIRE.....	22
- TABLEAU COMPARATIF DES IMPRESSIONS DES BOÎTES DE BASE.....	23
- LES MODULES B2 À B8.....	24
DEUXIÈME PARTIE : DONJONS & DRAGONS RÈGLES EXPERT.....	31
- LES DIFFÉRENTES RÉVISIONS.....	31
- LA BOÎTE EXPERT (RÉVISION MENTZER).....	32
- TABLEAU COMPARATIF DES IMPRESSIONS DES BOÎTES EXPERT.....	36
- LES MODULES X1 À X4.....	37
TROISIÈME PARTIE : DONJONS & DRAGONS RÈGLES COMPAGNON.....	41
- LA BOÎTE COMPAGNON.....	41
- LES MODULES CM.....	42
QUATRIÈME PARTIE : LES ACCESSOIRES DE JEU.....	44
- LES GAZ 1 ET 2.....	44
CINQUIÈME PARTIE : BONUS	
- TABLEAU GÉNÉRAL DES DATES D'IMPRESSION DE LA GAMME D&D.....	46
- ARBRE DE LA GAMME D&D FRANÇAISE.....	47

EN QUÊTE DE DONJONS & DRAGONS

Afin d'être le plus précis possible et de coller à la réalité des faits, j'ai décidé d'éplucher toute la presse des années 1982 - 1990, Thorin m'a rejoint dans cette quête. Voici un petit compte-rendu de nos explorations.

NAISSANCE D'UNE LÉGENDE

Début 1983, « le prototype » de la boîte magenta en français est livré aux magazines spécialisés de l'époque. Annoncée depuis longtemps, cette version entièrement traduite/éditée/imprimée aux USA est la première adaptation officielle des règles en français.

Dernière heure :
« il » arrive !

Qui, quoi, ? Mais D & D en français, bien sûr !

On nous l'a promis tant de fois que nous n'y croyions plus. Mais cette fois nous avons vu la chose. Ou du moins un « prototype », qui, après la correction de quelques coquilles (Adventure sur la couverture !) devrait être mis en vente dès le début du mois d'avril.



**Présentation du prototype dans
Jeux & Stratégie n°20 (avril-mai 1983)**

Cette boîte française est une traduction du *Basic Set* de Tom Moldvay (paru en 1981 aux USA). C'est la deuxième révision des règles ; la précédente a été effectuée par Eric Holmes (parue en 1977 aux USA). Début mai, la boîte est disponible. Première mauvaise surprise, c'est exactement le même exemplaire envoyé à la presse quelques semaines plus tôt. Oui, vous avez bien lu, il s'agit du prototype (je ne sais pas pourquoi le fameux prototype s'est retrouvé dans les rayons sans aucune correction, sûrement pour une question de budget) ; les détenteurs de ladite boîte peuvent constater que la faute à « Adventures » est toujours présente.

Mais ce n'est pas tout, elle comporte de nombreuses erreurs et approximations parfois graves, dont voici un exemple cité dans le magazine *Runes* n°4 :

« page 21, paragraphe Portes Secrètes :
« Si le joueur déclare que son personnage cherche une porte secrète, le MD doit **seulement** vérifier s'il cherche dans la bonne direction » ; oui, le mot « seulement » est important, et il mérite d'être en gras, mais hélas,

comme le prouve la version anglaise, il est mal placé, puisque la phrase exacte est : « le MD doit vérifier les chances du personnage [de détecter la porte secrète] **seulement** s'il cherche dans la bonne direction ». Légèrement différent, vous ne trouvez pas ? »

Un autre exemple plus loin :

« Les distances de rencontre monstres-aventuriers sont, dans l'édition anglaise de 20 à 120 pieds, soit 2d6 x 10 pieds, et ceci, dans tout le manuel (ce qui paraît logique) ; par contre, dans notre version française, nous trouvons trois références différentes à cette quantité, dont deux sur la même page !

Ce sont : 2d6 (sans unité, page 23), puis 2d4 x 5 mètres (page 23), et 2d4 x 4 mètres (page 55). Avouez qu'il y a de quoi s'embrouiller. »

Malgré tout, c'est un succès et cette mouture connaîtra deux impressions, le prototype et une nouvelle ; pour cette dernière, seules les fautes sur les couvertures ont été corrigées... Les erreurs notées dans le magazine *Runes* y sont toujours présentes.

Deux modules sont publiés durant cette période : le B3 et le B4.

De mai 1983 à avril 1985, le seul matériel disponible en français est donc la boîte de base ainsi que les modules B2, B3 et B4.

LA VERSION MENTZER

Ce qu'il faut savoir, c'est que quand la version Moldvay est sortie en français, la nouvelle version révisée par Frank Mentzer voyait le jour aux USA. Dès 1984, des rumeurs de parution de la boîte expert circulaient. Mais il faut être logique, pourquoi TSR aurait-il sorti une version expert avec des règles différentes de celles de la boîte de base ?

Pour la sortie de la version Mentzer, il y a un flou. Dans le *Casus Belli* d'avril 1985, il est fait mention de la nouvelle boîte de règles. C'est le seul magazine spécialisé de l'époque qui en parle durant cette période. De plus, l'auteur de l'article indique que cette nouvelle version comporte des fautes et inexactitudes ; je pense qu'il s'agit de la troisième impression. Quelques mois plus tard (août) est enfin annoncée la sor-

- Boîte de Base : Oncques ne point y'en savoir si devoir rire ou fleuret. Alors que cette nouvelle version du Basic est très belle, claire et pratique (en américain), la VF est mal traduite, avec non seulement des passages incompréhensibles (les maquettistes anglais ont sans doute cru bien faire), mais ce qui est plus grave avec des erreurs de règles ou de statistiques dans certains tableaux. Ceux qui connaissent le jeu devraient s'y retrouver, mais si vous rencontrez un débutant découragé, dites lui de guetter l'errata qui devrait suivre.

La news paru dans le Casus n°26 de mai 1985.

tie de la fameuse boîte rouge. Remarquez qu'elle est bien rouge et non pourpre/rouge, il s'agit donc de la quatrième impression. Tout porte à croire que la troisième impression (celle comportant les fautes) fut vendue dans les boutiques spécialisées, tout comme le « prototype » de la version Moldvay (?).

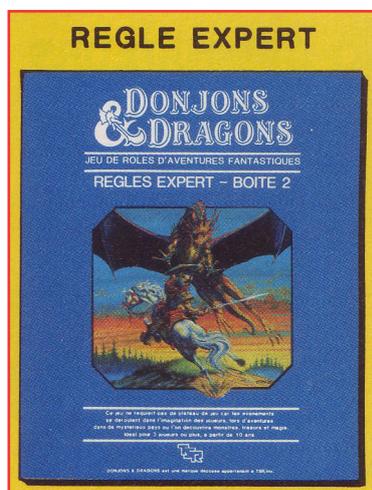


Encart paru dans Jeux & Stratégie d'août 1985

ENFIN LA BOÎTE EXPERT

Après des mois de retard, la boîte expert est enfin disponible en français (septembre/octobre 1985). Ce qui est étonnant est que cette première impression comporte aussi une faute à « Touts Droits Réservés » et que cette faute est toujours présente sur la deuxième impression. Pourquoi n'a-t-elle jamais été corrigée, alors que sur la boîte de base l'erreur est rectifiée ?

De plus, en début d'année 1985, des publicités sont apparues pour Donjons & Dragons en français, et le cadre de l'illustration de la boîte expert est octogonal, alors que sur la ver-



Extrait de la publicité parue dans le Jeux & Stratégie avril 1985. On voit bien le cadre octogonal et le texte en français sur la boîte

sion sortie plus tard, il est arrondi. Mais une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, les modules B5 et B6 sont également en boutique.

La communauté francophone pense que cette fois la gamme est bien lancée et que le rythme des traductions va s'accélérer, mais l'avenir lui donnera tort. Entre novembre 1985 et juin 1987, seulement trois nouveautés seront sorties des rotatives, les modules B7, X2 et X3. Par contre, les différents matériels disponibles connurent plusieurs impressions durant cette période. Il ne faut pas oublier que c'est vers cette époque que parut en français AD&D1, à qui la priorité fut d'ailleurs donnée par rapport à D&D.

LA FIN D'UNE ÉPOQUE

La boîte Compagnon parut en juillet/août 1987 avec le module CM1. Sa sortie se fit dans une relative indifférence, tous les projecteurs étant maintenant tournés vers le « grand frère ». Quelques mois plus tard, en avril 1988, les derniers modules français débarquèrent en boutique. Il s'agissait du B8, du X4 et du CM2. Il n'y aura plus de traduction pour les règles de base (hormis la nouvelle boîte (noire) des règles de 1991).

LES ZONES D'OMBRE

Il y a de nombreuses zones troubles : Pourquoi le prototype n'a-t-il jamais été corrigé ? Entre les deux premières impressions, l'équipe de TSR aurait pu rectifier toutes les erreurs, mais seul le « D » de adventures a été corrigé (et le logo changé).

La boîte de la troisième impression des règles de base comporte une faute à « Touts Droits Réservés » ; elle a été corrigée dès la quatrième impression, mais pourquoi la retrouve-t-on sur les deux premières impressions de la boîte expert ?

Quand est vraiment sorti le module B7 ? Voici les dates de parution des nouveautés selon la presse :

- 1983 : B2 ; B3 et B4
- 1984 : rien
- 1985 : X1 ; B5 ; B6
- 1986 : rien
- 1987 : CM1
- 1988 : B8, X4, CM2

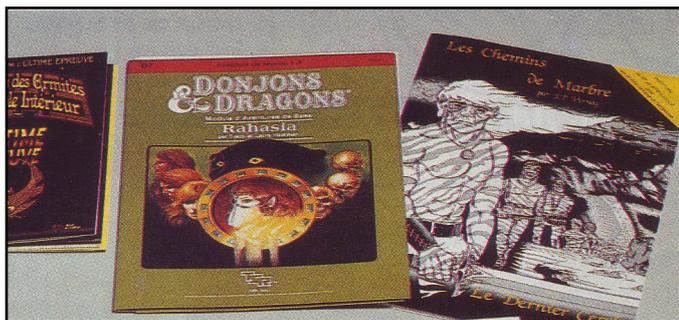
Aucune trace du B7, quand fut-il réellement publié ? Il est indiqué 1984 dans le module, mais cette date est sûrement la date d'impression du module américain. À regarder la chronologie, il serait logique qu'il soit arrivé

en boutique après les B5 et B6 et avant le B8, soit en 1986.

De plus, la mention sur sa couverture est différente de toutes les autres ; pour les modules de la série B, il y a : « Module d'Aventures – Niveau Débutant » pour les premières impressions des B2, B3 et B4, et ensuite « Une Aventure pour les Règles de Base » pour les deuxièmes impressions et les autres scénarios, sauf pour le B7 qui porte la mention « Module d'Aventure de Base ». Exactement le même type de mention que la série X. Est-ce un nouveau prestataire qui à été testé ? Ce qui pourrait expliquer ce traitement atypique.

L'organisation de TSR à l'époque a l'air plutôt chaotique : comment peut-on acheter un espace publicitaire dans un magazine et annoncer qu'un produit est disponible alors que celui-ci ne l'est pas ? Et pire, pour qu'il arrive 5 mois plus tard en boutique...

Les choses se sont améliorées une fois que TSR a créé un véritable pôle en France à partir de 1986.



La première apparition du B7 est sur une photo d'un article du J&S 38 de avril/mai 86. Mais l'article en question ne donne aucune information sur le module

DES TRADUCTIONS NON-OFFICIELLES ?

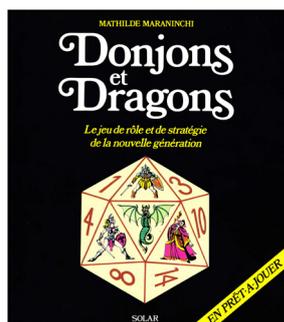
Les connaisseurs ne seront pas surpris mais la toute première traduction des règles date de 1981, deux ans avant la sortie officielle. Les règles traduites sont celles de la version Holmes ; la traduction était ajoutée dans les boîtes VO vendues dans certains magasins parisiens, dont Descartes. Certaines étaient même accompagnées d'une traduction du module B1 !

Mais d'où venait cette traduction ? Les choses ne sont pas si simples car déjà cette traduction existe sous deux formes différentes, l'une qui fait très amateur et l'autre qui a déjà un air un peu plus professionnel avec sa mise en page sur 2 colonnes ! Mais le plus troublant dans l'histoire est que cette traduction pourrait finalement bien être officielle : en effet, un nom de société figure à la toute fin de la traduction,

mais le fichier scanné étant de piètre qualité, il n'est pas aisé de lire le nom, « Metala S.A - 95 Sannois » ? Pendant longtemps les recherches à ce sujet sont restées vaines... jusqu'à ce qu'en 2018 un possesseur d'un original de cette traduction s'est rendu compte que celui-ci possédait une particularité qui n'était pas présente sur le seul fichier scanné connu à ce jour (et qui traîne sur la toile depuis des éons) : au dos de la dernière page se trouve bien l'inscription « imprimerie Métals S.A. – 95 Sannois » et au-dessus il y a un bandeau noir qui recouvre une inscription ! Or avec les moyens numériques actuels il a été possible de faire apparaître ce qui était écrit dessous, et voilà ce qu'on peut lire : « AVALON HILL GAME COMPANY. Imprimé et publié en français avec l'autorisation de THE AVALON GAME COMPANY ». Et là tout s'éclaircit enfin ; en effet, Avalon Hill avait déjà l'habitude de fournir des traductions en français dans les boîtes de ses propres jeux et il était bien implanté dans le petit monde ludique (c'est un éditeur reconnu avec une gamme très fournie dès la seconde partie des années 70). Peut-être était-il le fournisseur des premières boîtes Holmes importées en France (son réseau de distribution était sûrement bien développé, mieux en tous cas que celui de TSR qui n'était encore qu'une jeune compagnie) ?

La question qui se pose maintenant est la suivante : Avalon Hill a-t-il effectué cette traduction en accord avec TSR ou bien était-ce de son propre chef ? De mon point de vue, je dirais qu'il s'agit de la première option (« en accord avec TSR ») car ces deux compagnies étant américaines, je doute que l'une d'elles se serait amusée à passer outre les droits de l'autre, nos amis d'outre-Atlantique étant connus pour dégainer rapidement les avocats. Mais ce n'est que mon opinion, peut-être que la vérité est toute autre, mais là seules des personnes appartenant aux staffs de TSR ou d'Avalon Hill à cette époque-là pourraient peut-être nous répondre...

La seconde traduction non-officielle et professionnelle a été réalisée par les éditions Solar en 1982. Ce n'est pas vraiment une traduction de la boîte Holmes, mais une version personnelle de l'éditeur.



Point de classe de personnage mais une « Profession » ; le voleur fait un jet de « découverte des bruits » ; le nain est « semi-humain » ; vous pouvez être « Neutre Vil » ou « Bon Droit »... Les différences sont nombreuses. Ce jeu fut publié sans l'accord de

Première version de la traduction de la boîte Holmes

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	1
COMMENT UTILISER CE LIVRET.....	1
CREATION DES PERSONNAGES.....	2
- TABLE DES BONUS ET PENALITES DUES AUX CAPACITES.....	1
- AJUSTEMENT DES SCORES DE CAPACITE.....	2
- Caractéristiques des différents personnages	
- Guerriers.....	3
- Magiciens.....	3
- Clercs.....	3
- Voleurs.....	3

Traduction du module B1

DONJONS & DRAGONS, niveau de base
Module spécial d'instruction, Donjon B 1
EN QUÊTE DE L'INCONNU

INTRODUCTION

Ce livret forme un module spécial d'introduction, pour jouer au DONJON & DRAGONS de base, et en tant que tel, est spécialement conçu pour les joueurs et Maîtres Du Donjon débutants. En raison de cette conception spécifique, il a de nombreuses applications et sert à de multiples fins.

Le matériau principal de ce livret est celui du module de base de DONJON & DRAGONS. En quelques occasions, toutefois, des nouveautés ont été introduites (comme des monstres ou des objets magiques additionnels), mais quand cela se produit, tous les efforts ont été faits pour donner les explications pertinentes des aspects et des effets importants.

Seconde version de la traduction de la boîte Holmes

DONJONS ET DRAGONS

INTRODUCTION

Comment utiliser ce livret.....	Utilisation des tables de trésors.....
Création des personnages.....	Cartes et catégories magiques.....
- Table des bonus et pénalités dues aux capacités.....	Table des trésors.....
Ajustement des scores de capacité.....	Jet de dé pour les objets magiques.....
- Caractéristiques des différents personnages :	Description des objets magiques.....
- Guerriers.....	Armes magiques.....
- Magiciens.....	Poisons.....
- Clercs.....	Rouleaux.....
	Anneaux.....
	Épées et bâtons.....
	Objets magiques divers.....
	L'art et la manière du Donjon.....

La mention grisée d'Avalon Hill



Imprimerie Métales S.A. - 95 Sannois

TSR et rapidement retiré de la vente. Le comble dans l'histoire est qu'aujourd'hui cette version de Donjons & Dragons se vend beaucoup plus cher que le jeu officiel.

Il est difficile de trouver des informations, surtout que les faits ont plus de trente ans. Transecom est le partenaire privilégié de TSR durant cette période. Selon Wikipédia, cette société française importait des jeux et jouets et fut rachetée par Saitek dans les années 1980. Elle conserva son nom jusqu'en 2003 où elle prit le nom définitif de « Saitek France ».

J'ai essayé de la contacter à plusieurs reprises afin de savoir s'il existait des archives ou n'importe quel document relatif à cette période, mais mes demandes sont restées sans réponse. Ne voulant pas rester sur un échec, j'ai listé les noms des différents participants mentionnés dans tous les crédits des livres, et par la suite, j'ai essayé de les retrouver via la toile et les réseaux sociaux. Cette démarche est également restée lettre morte.

Si jamais de nouvelles informations sont découvertes, ce hors-série sera mis à jour rapidement.

CONCLUSION

Que retenir de ces recherches ?

Que TSR a vendu ses prototypes comme s'ils étaient des versions finalisées. Cela concerne la 1^{ère} et la 3^{ème} impression de la boîte de Base, mais ce n'est pas tout, la 1^{ère} impression de la boîte Expert comporte elle aussi des fautes ! (voir page 33).

Il y a des incohérences entre les dates d'impression indiquées sur les livrets/boîtes/couvertures et les sorties réelles en boutique. Par

exemple, le B8 : selon la couverture, il a été imprimé en 1987 alors qu'il est arrivé en boutique en mars/avril 1988. Pourquoi ce décalage ? Ma théorie est que les fichiers destinés à l'impression sont préparés à l'avance et il y avait sûrement un planning des impressions prévues ;

À LA RECHERCHE DE TRANSECOM

les dates indiquées correspondent donc à ce planning. Les retards étaient nombreux et il est tout à fait probable qu'une impression prévue pour 1987 se retrouve effectuée plus tard sans qu'aucune modification ne soit apportée au fichier (sûrement pour une question de budget). Une fois imprimés, les livres sont rapidement envoyés en boutique. Nous savons tous que les stocks et leur gestion coûtent cher aux entreprises ; un livre paru en boutique en mars a dû être imprimé peu de temps avant, un mois ou deux maximum, du moins pour les versions imprimées en France par Publi R.A. Pour les impressions faites aux USA, les délais sont forcément plus longs.

BOURNAZEL & THORIN

Les sources :

Magazine : Casus Belli de la « première époque » Jeux & Stratégie, Infos Jeux et Runes

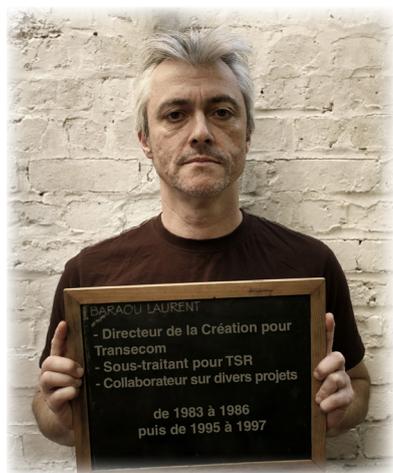
Web : <http://www.acaeum.com>

<http://www.tsrinfo.net>

<http://www.tomeoftreasures.com>

ENTRETIEN AVEC LAURENT BARAOU

Rétro-Donj : peux-tu te présenter ? En quelle année as-tu intégré TSR et quelles étaient tes fonctions ?



Laurent Baraou : putainque que c'est compliqué !

Je n'ai pas beaucoup de documents sous la main (déménagement) mais j'ai été contacté en 1983 et j'ai commencé à travailler en qualité de salarié de l'importateur (FJ2R si je me souviens

bien). Cet importateur a fait faillite avant que je ne m'installe et il a été repris par Transecom dont je suis devenu le Directeur de la Création (parallèlement nommé Directive Creator chez TSR USA mais de façon purement honorifique).

J'étais arrivé avec un jeu de rôle que j'avais créé, mais comme le premier jeu de rôle français était sorti entretemps, le mien n'a pas vu le jour... Je me suis donc contenté de superviser les traductions que les Anglais et les Canadiens sabotaient, car ils n'aimaient pas que les Français viennent mettre leur nez dans une entreprise anglophone.

J'ai aussi assuré le pilotage de divers projets de jeux originaux (pas uniquement JdR). Les actionnaires principaux de Transecom étant des Hollandais, ils ne comprenaient pas l'intérêt de mon travail (formation et accompagnement des commerciaux inclus) et ils m'ont débarqué. J'ai donc créé une société (Les Editions du Dragon Ludique) pour poursuivre mon travail en facturant à Transecom mes prestations pour TSR. Je me suis associé à un ami et nous avons recruté Fabrice Sarelli comme gérant (nous l'avions rencontré lors du premier et unique championnat de France de Donjons et Dragons dont les droits m'avaient été accordés par Gary Gygax à titre personnel et non à l'importateur). Nous avons un fanzine : DDFQ (Dieux et Dieux Font Quatre).

La dernière prestation assurée pour TSR fut le pilotage de la traduction de Star Wars je crois... en 86 ? Puis, après, Fabrice Sarelli a poursuivi avec d'autres éditeurs américains avant de signer les droits de Dragon Magazine en français (ce fut

mon retour, de fin 95 à mi 97, pour une dernière collaboration avec les produits de AD&D).

Rétro-Donj : donc tu es arrivé en 1983 après la traduction de la boîte Moldvay. As-tu des infos à son sujet ? Pourquoi cette version n'a-t-elle jamais été corrigée ? Pourquoi est-ce le prototype présenté aux magazines de l'époque qui fut vendu en boutique ? Est-il vrai qu'il y a eu une rupture de boîtes et que pendant un moment le livret des règles et le module B2 étaient vendus tels quels ?

Laurent Baraou : il n'y a eu qu'une version « officieuse », par Jeux Descartes, sous forme de photocopies, avant que le premier importateur (FJ2R ou un truc dans le genre, dirigé par Frédéric Riés et son épouse) signe une exclusivité avec TSR.

Quand Transecom a repris (sans l'épouse de Frédéric), j'ai supervisé la première traduction officielle, mais une traduction a aussi été réalisée par les Canadiens avec un francophone non joueur...

Les anglais s'en sont mêlés... Je n'ai jamais vu de commercialisation hors boîte (peut-être du temps de Jeux Descartes, avant que tout ne se structure – À l'époque j'étais proche de l'équipe de Runes et non de celle de Casus Belli).

Rétro-Donj : donc ce sont les Canadiens qui ont traduit la première boîte, celle imprimée en novembre 1982. Celle que tu as supervisée, c'est la « boîte rouge » avec l'illustration d'Elmore sur la boîte (ainsi que les deux autres boîtes, l'Expert et la Compagnon). Sais-tu à combien d'exemplaires ont été imprimées les boîtes ?

Laurent Baraou : c'est bien possible que les Canadiens soient passés les premiers et que j'ai oublié la chronologie. En tout cas, cette traduction posait de nombreux problèmes : droits (n'oublie pas, c'était avant Pokémon) et termes différents de ceux utilisés par les joueurs français. Le tirage était très différent d'une version à l'autre car il y a eu des impressions aux USA, d'autres au Royaume-Uni, une en France, puis une en Slovénie (peut-être même une en Italie mais pas sûr que ce fut concrétisé). C'était « avant le numérique », les prix variaient beaucoup d'un pays à l'autre et il fallait des quantités importantes pour amortir le coût. Quand aujourd'hui on tire à 5 000 ex, à l'époque il en

fallait 30 000 ! Je n'ai plus tout en tête mais je crois que les modules étaient tirés à 5 000 exemplaires.

Rétro-Donj : sur les neuf impressions trouvées, il n'y a pas de mention d'impression pour l'Italie ou la Slovénie, pourquoi ?

Laurent Baraou : un imprimeur en Slovénie c'est sûr, mais il s'agissait de sous-traitance... Donc je ne crois pas que cela apparaisse.

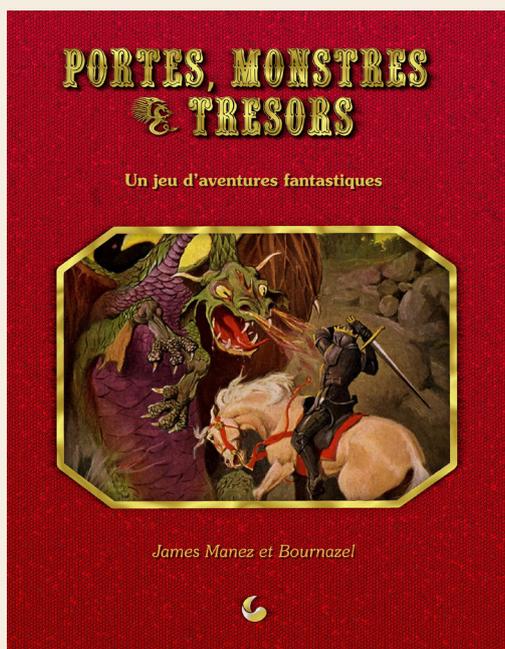
Le choix de l'imprimeur n'était pas confié aux Français. En fait, je n'ai passé que peu de temps en qualité de salarié, et quand nous avons travaillé en tant que prestataires (avec Fabrice Sarelli et mes investisseurs) nous

avons le pilotage de tous nos contrats d'import (les 3 Mousquetaires fut le premier) et juste la « trad » et un peu de « com » pour TSR et son importateur officiel.

Rétro-Donj : as-tu des anecdotes à raconter sur l'époque TSR ? ton meilleur et ton pire souvenir ?

Laurent Baraou : le tout meilleur souvenir, c'est la rencontre à Paris avec Gary Gygax, qui après une belle soirée au restaurant me donne l'accord pour l'organisation du Championnat de France de AD&D et dédicace l'original de l'affiche par un « Rendez-Vous in Paris » ! Le pire souvenir... Non, restons discrets, « il » est encore vivant.■

Portes, Monstres & Trésors



Portes, Monstres & Trésors vous transporte à l'aube du jeu de rôle, à l'époque où la valeur d'un héros se mesurait au nombre de monstres vaincus et à la quantité de trésors amassés ! Si les règles s'inspirent de la vénérable édition B/X du Grand Ancêtre, des options sont proposées pour simplifier certains aspects du jeu, comme la classe d'armure ascendante, les lots d'équipement, ou un système d'expérience épuré...

Dans ce livre, vous trouverez tout le nécessaire pour jouer : création de personnages, combats, exploration, conception de labyrinthes... Et, bien entendu, une pléthore de sorts, de monstres, et d'objets magiques !

Alors, qu'attendez-vous ? Enfilez votre armure, affûtez votre épée, révisez votre livre de sorts, et partez à l'aventure !

Si vous êtes un aventurier dans l'âme, mais que vous n'osez pas abîmer votre D&D boîte rouge lors de vos incursions dans des donjons mal-famés, Portes, Monstres & Trésors est fait pour vous !

[Téléchargez le pdf du jeu](#)
[Achetez au format US Letter](#)
[Achetez en petit format](#)

DONJONS & DRAGONS
RÈGLES DE BASE

Les révisions, les dix impressions de la boîte de Base et la série des modules B

Fin des années 1960, Gary Gygax, Dave Arneson, Jeff Perren et quelques autres amis étaient des joueurs assidus de wargames. Ensemble, ils avaient créé un jeu à base médiévale fantastique, « *Chainmail* » largement inspiré de l'œuvre de Tolkien. En 1968, Arneson et Dave Wesley voulurent donner un côté plus intéressant au jeu en incorporant des « buts » pour les personnages. En 1974, Arneson reprit le système de *Chainmail* et, avec l'aide de Gary Gygax, créa le premier jeu de rôle !

Les années suivantes, Gygax et Arneson jouèrent et testèrent leur jeu qui allait devenir *Dungeons & Dragons*, le premier jeu de rôle, nommé plus tard *Original Dungeons & Dragons* (OD&D) pour le distinguer de D&D 3.0. Il fut édité en 1974 sous la forme d'une boîte contenant trois livrets et une *reference sheet* (jamais traduits en français).

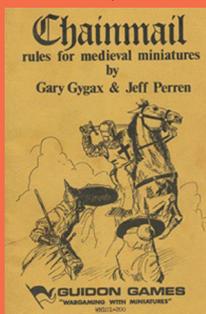
Seules six classes sont disponibles dans la

première édition : *Fighting Man* (guerrier), *Magic User* (magicien), *Cleric* (clerc), l'Elfe, le Nain et le Hobbit ; Les classes de *Thief* (voleur), le Paladin, le *Druid* (druide) et le *Monk* (moine) furent introduites au fil des suppléments.

Les nombreuses références au wargame avec figurines *Chainmail* font que cette première édition ressemble plus à un supplément qu'à un jeu à part entière. Notamment, le système de combat qui constitue la base des éditions suivantes n'est ici qu'une option, et il est recommandé d'utiliser plutôt le système de *Chainmail*.

En 1977, TSR mit en place une stratégie de division du jeu en deux gammes distinctes, normalement compatibles. D'un côté la boîte *Dungeons & Dragons* (D&D), destinée à l'initiation, et de l'autre *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), destiné à un public déjà habitué au jeu. D&D est issu de OD&D, qui lui-même était issu de *Chainmail*.

AVANT DONJONS & DRAGONS

Chainmail
(Jamais traduit)

Jeu de guerre avec figurines, écrit par Gary Gygax et Jeff Perren en 1971, et publié par *Guidon Games*, puis par *Tactical Studies Rules*. C'est l'ancêtre de *Donjons & Dragons*

OD&D
(Jamais traduit)

Boîte contenant 3 livrets :
- *Men & Magic*
- *Monsters & Treasure*
- *The Underwold & Wilderness Adventures*
1^{ère} impression : 1974
Nbre d'impressions : 9
(7, et 1 alpha et 1 bêta)

GYGAX & ARNESON



Ernest Gary Gygax

Activités : écrivain, créateur de jeux de rôle

Naissance : 27 juillet 1938
Chicago, Illinois, États-Unis

Décès : mars 2008 (à 69 ans)

DATES MARQUANTES

- 1967 : fondateur de la convention de jeu Gen Con
- 1969 : fondateur de la *Castle & Crusade Society*
- 1971 : publication de *Chainmail*
- 1973 : co-fondateur de l'entreprise *Tactical Studies Rules* avec Don Kaye (renommée plus tard TSR Hobbies, Inc., puis TSR Inc.)
- 1974 : créateur et éditeur de *The Strategic Review* (ancêtre de *DRAGON* magazine)
Publication d'OD&D
- 1977 - 1979 : publication d'AD&D
- 1986 : départ de TSR



Dave Lance Arneson

Activités : créateur de jeux de rôle

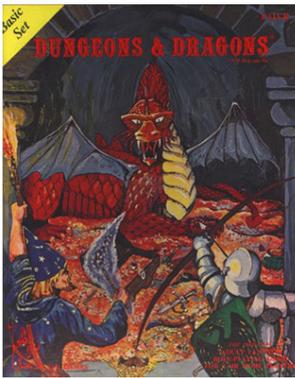
Naissance : 1^{er} octobre 1947
Comté de Hennepin, Minnesota,
États-Unis

Décès : avril 2009 (à 61 ans)

DATES MARQUANTES

- 1969 : rencontre de Gygax à la Gen Con
- 1974 : publication d'OD&D
- 1975 : publication de *Blackmoor*
- 1976 : départ de TSR
- 1985 - 1987 : retour chez TSR pour la série de modules *Adventures in Blackmoor* (DA), Arneson participera aux trois premiers volumes de la série. Le dernier (DA4) s'est fait sans lui et le cinquième scénario ne verra jamais le jour
- 1987 : départ définitif de TSR

LES DIFFÉRENTES RÉVISIONS



▷ 1977 À 1981

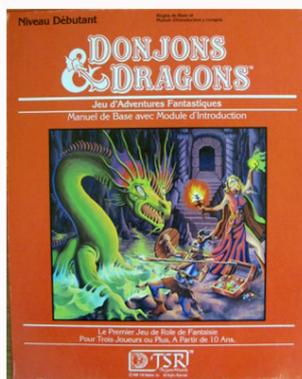
La Blue Box

Première révision, la « blue box »,
jamais traduite officiellement.
(voir « Des traductions non-officielles » page 4.)

Révision de Holmes



=

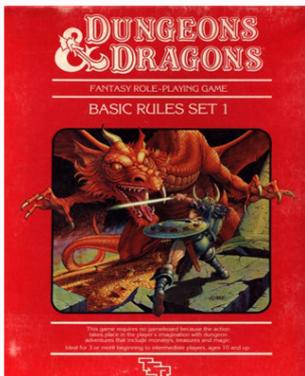


▷ 1982 À 1984

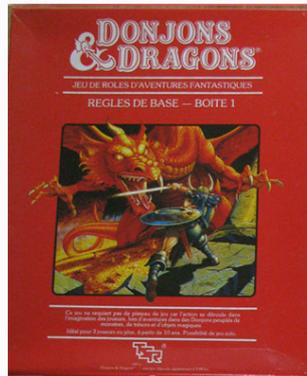
La Magenta Box

Est considérée comme la deuxième
révision (elle correspond à la
1^{ère} impression de la boîte
française en 1982).

Révision de Moldvay



=



▷ 1985 À 1990

La Red Box

Est considérée comme la troisième
révision (elle correspond à la
3^e impression de la boîte
française en 1985).

Révision de Mentzer



=



▷ 1991

La Black Box

Quatrième révision (elle correspond à
la 10^e impression de la boîte
française en 1991).

Révision de Brown

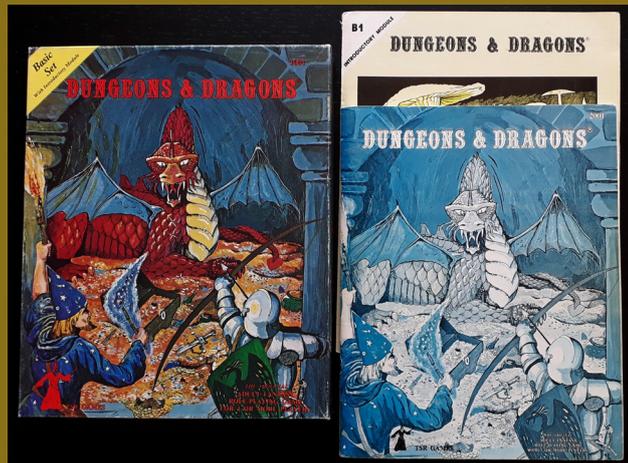
SI JE DIS MOLDVAY, HOLMES, MENTZER, VOUS ME RÉPONDEZ... D&D BIEN SÛR !

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, c'est à dire 1974 – 1991. Au départ, en 1974, il y a donc les 3 livrets marrons, 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 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 Gygax et son équipe (qui paraîtront en 1978). 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^e 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 compa-

LA BOÎTE « HOLMES » ET SON LIVRET BLEU

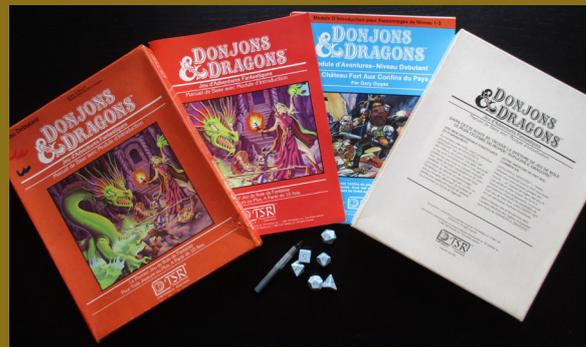


tible ; ça explique d'ailleurs pourquoi on parle de règles de Base et de règles Avancées). Cette version des règles de Base est dénommée version « *Holmes* » ou encore « *Blue book* » (du fait que la couverture du livret de règles est bleue).

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. 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 dans la foulée l'apparition des 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 BOÎTE « MOLDVAY »

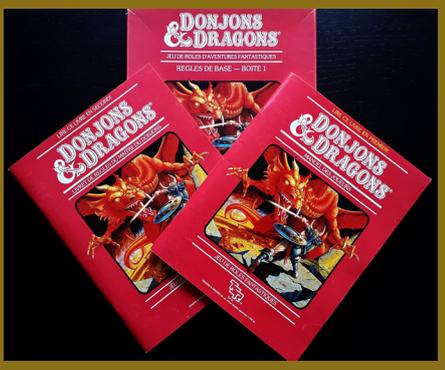


LA RÉVISION MENTZER

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^e). 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
MYTHIQUE
BOÎTE
« ROUGE »
DE
MENTZER



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 Cyclopedia* » 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^e 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 Cyclopedia*).

DIFFÉRENCES ENTRE LES RÉVISIONS

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 Assortment 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 :

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

2. 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.
3. Armes : dans la version Holmes, toutes les armes font 1d6 de dommages ; Moldvay donne des dommages individuels.
4. 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.
5. Un magicien (ou elfe) de la version Holmes ne peut pas emporter son grimoire avec lui et doit donc retourner à son étude pour remémorer 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.
6. Holmes propose des dizaines de sorts niveaux 1-3, Moldvay réduit fortement cette liste.
7. 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.
8. Il y a des différences dans l'avancement pour les classes. Par exemple les Elfes dans 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.

9. Moldvay ajoute le moral des monstres.
10. 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 :

1. 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, per-

met dans sa forme BECMI d'aller au-delà du niveau 36.

2. Moldvay déclare que les clercs obtiennent leurs sorts de leurs dieux. Mentzer trouve « fade » cet aspect du jeu et parle uniquement de « leurs croyances ».
3. 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.
4. 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).
5. 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'essaim 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).

THORIN

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



LA RÉVISION DE MOLDVAY

DONJONS & DRAGONS, NIVEAU DÉBUTANT

La révision de Moldvay ou boîte magenta est la première adaptation officielle des règles de Donjons & Dragons. Elle est basée sur la deuxième révision des règles effectuée par Tom Moldvay. Les termes français utilisés dans cette traduction n'ont pas fait l'unanimité. Cette version a connu deux impressions qui correspondent aux deux premières impressions françaises.

PRÉSENTATION DE LA BOÎTE MAGENTA



Contenu commun aux deux impressions

- Une boîte en carton souple
- Un livret de règles
- Un jeu de dés (d4, d6, d8, d10, d12 et d20) et un crayon gras
- L'illustration de la couverture est d'Erol Otus
- Le Module B2 « Le château fort aux confins du pays »
- Les deux impressions ont été effectuées aux USA

MENTIONS DEVANT DE LA BOÎTE : « Niveau débutant » (en haut à gauche) ; en haut à droite : « Règles de Base et Module d'introduction y compris » pour la 1^{ère} impression, « Règles de Base, Module d'Introduction, un Jeu de Six Dés, plus un Crayon ci-inclus » pour la 2^e ; « Jeu d'Aventures Fantastiques » et « Manuel de Base avec Module d'Introduction » (sous le logo D&D) ; « Le Premier Jeu de Role de Fantaisie » et « Pour Trois Joueurs ou Plus, A Partir de 10 Ans » (sous l'illustration).

MENTIONS DOS DE LA BOÎTE : en haut « Jeu d'Aventures Fantastiques » et « Manuel de Base avec Module d'Introduction » (sous le logo D&D) ; En bas « DONJONS & DRAGONS is a trademark owned by TSR Hobbies, Inc. 1982 TSR Hobbies, Inc. All rights reserved » et « DONJONS & DRAGONS est une marque déposée et la propriété de TSR Hobbies, inc. 1982 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés. » ; « imprimé aux USA » sous le face logo TSR.

Titre : Donjons & Dragons, Niveau Débutant - Jeu d'Aventures Fantastiques

Version des règles : D&D Règles de Base révision de Tom Moldvay

Code TSR : 4501

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : D&D Générique

Première impression : novembre 1982

Deuxième impression : mai ou juin 1983

ISBN : 0-88038-005-5

Auteurs : Ernest Gary Gygax, David Arneson. Révisé par J. Eric Holmes, puis Tom Moldvay

Cartographes : David S. « Diesel » LaForce

Illustrateurs : Erol Otus, Jim Roslof, Jeff Easley, Larry Elmore

Illustrateur de couverture : Erol Otus

Traducteurs : Michael Price, Martine Robin, Anne Moreau

Format : boîte en carton souple contenant deux livrets, le 1^{er} à couverture souple de 64 pages (règles) et le 2^e de 32 pages (module B2), un jeu de dés : d4, d6, d8, d10, d12, et d20 et un crayon.

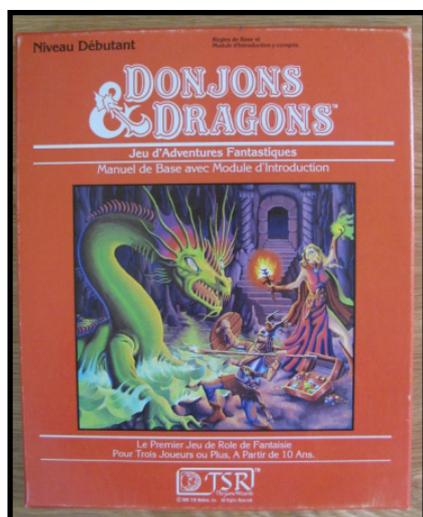
Type : carton souple

Lieu d'impression : USA

LES DEUX IMPRESSIONS DE LA BOÎTE MAGENTA

1982 - PREMIÈRE IMPRESSION

Imprimée aux USA en novembre 1982, cette boîte présentée comme prototype début 1983 puis vendue vers le mois d'avril ou mai 1983.



Boîte :

- La boîte est de couleur rouge orangé
- Il y a une faute d'orthographe à « Aventures » qui est écrit « Adventures »
- Le logo est le « Face logo »

Livret des règles :

- Même faute d'orthographe à « Aventures » (sur la couverture du livret) qui est là aussi écrit « Adventures »

Module B2 :

- Première impression du module avec le « Face logo »

La faute à « Adventures » sur la boîte et le livret

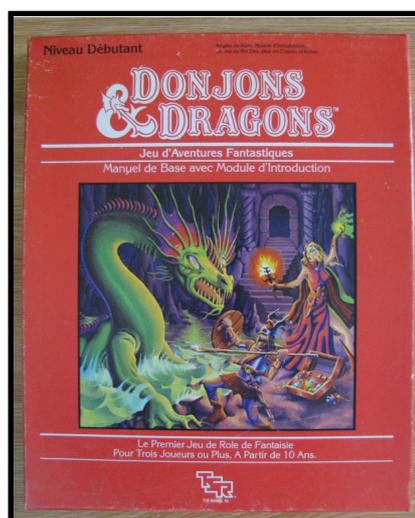
Jeu d'Adventures Fantastiques



1983 - DEUXIÈME IMPRESSION

Il n'y a pas eu de correction majeure pour la seconde impression, pourtant les erreurs à corriger sont nombreuses.

L'avis de Rétro-Donj : si l'impression précédente a bien été en rupture de boîte, cette deuxième impression a dû être lancée rapidement, ce qui expliquerait aussi pourquoi seule la faute à « Adventures » a été corrigée. Elle a dû être imprimée en mai ou juin 1983 aux USA.



Boîte :

- La boîte est de couleur rouge
- La faute d'orthographe à « Adventures » est corrigée
- Le logo est le « Angled logo »

Livret des règles :

- La faute d'orthographe à « Adventures » (sur la couverture du livret) est corrigée

Module B2 :

- Deuxième impression du module avec le « Angled logo »

La faute à été corrigée

Jeu d'Adventures Fantastiques



Le « Angled Logo »

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 des copies 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 phrase par phrase du livret français avec celui en version originale et j'ai relevé certaines petites choses intéressantes.

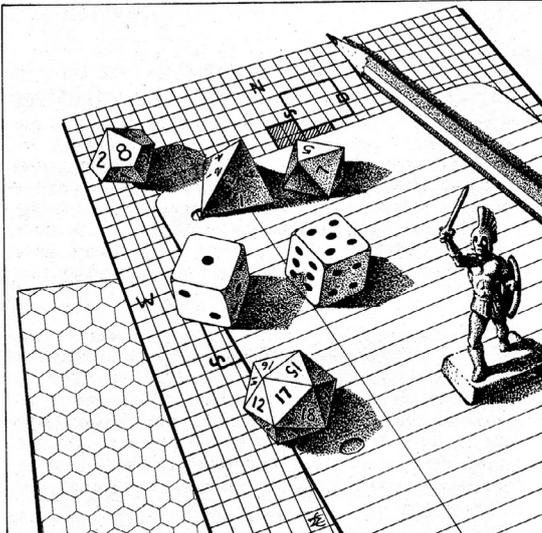
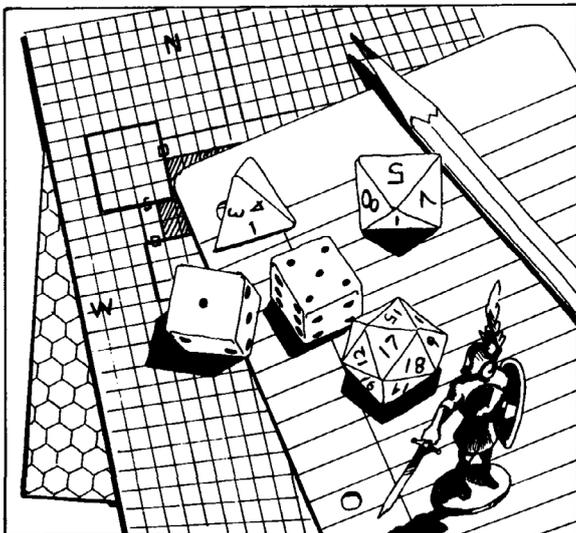
Bon, je ne vais pas revenir sur tout ce qui a été dit au sujet de la qualité de la traduction, des termes employés ni même des « oublis » et erreurs qui la parsèment, mais plutôt sur tout ce qui en fait une version « unique ». J'ai repéré de nombreux petits passages qui ont été rajoutés dans le texte, certains apportant parfois un éclaircissement, d'autres étant seulement 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 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...

D'ailleurs, dans la section sur les objets magiques se trouve un nouvel indice ! Dans la description de la potion d'invisibilité page B48, la version originale nous dit « *The DM may allow players to sip this potion 6 times causing a shorter duration* »

(que l'on traduira par « Le MD peut autoriser les joueurs à boire cette potion en 6 fois, chacune d'elles ayant une durée réduite »). Or, dans la version française page B50, il est écrit « Le MD peut autoriser les joueurs à boire





cette potion en 6 fois, diminuant ainsi la durée de l'effet qui durera un tour ». Un tour !?! Al- lons bon, mais d'où vient cette précision ? hé bien il suffit d'aller voir encore une fois dans la version Mentzer pour trouver la réponse à cette question ; en effet, dans le *Dungeon Mas- ters Rulebook* des règles de Base de D&D, à la page 43, on peut lire la phrase suivante « *The DM may allow players to drink small amounts of this potion 6 times, each drink being effective but only for 1 turn* » (c'est-à-dire « Le MD peut autoriser les joueurs à boire cette potion en 6 fois, chacune d'elles ayant une durée de 1 tour »).

Au vu de ces découvertes, j'ai donc l'intime conviction que la traduction française de la version Moldvay a bel et bien emprunté des passages à la version Mentzer. Oui mais intime conviction ne tient pas lieu de preuve, pour bien faire il faudrait retrouver quelqu'un qui aurait participé même de loin à cette traduction, ou du moins qui aurait fait partie de l'équipe TSR à cette époque...

Quoi qu'il en soit, à la lumière de tous ces élé- ments, 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 ceci mé- rite bien un petit « cocorico ».

THORIN



LES
ANCIENNES
ILLUSTRATIONS
SONT AU-DESSUS
ET LES
NOUVELLES
EN-DESSOUS

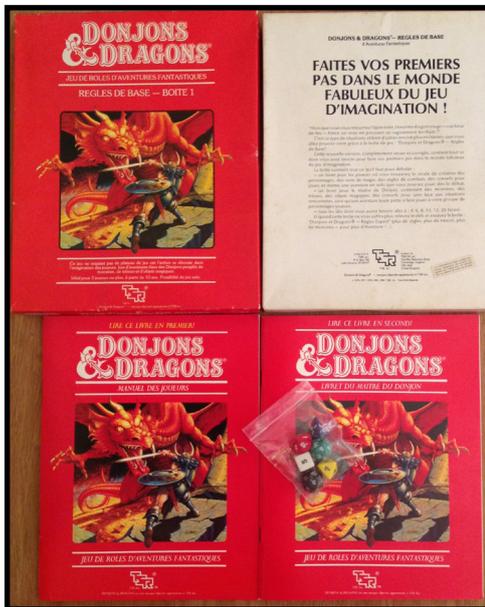


LA RÉVISION DE MENTZER

DONJONS & DRAGONS, RÈGLES DE BASE - BOÎTE 1

La révision de Frank Mentzer « la boîte rouge », parue en français courant 1985, a connu pas moins de sept impressions qui correspondent donc aux 3^e, 4^e, 5^e, 6^e, 7^e, 8^e et 9^e impressions françaises.

PRÉSENTATION DE LA BOÎTE ROUGE



Contenu commun aux sept impressions

- Une boîte en carton
- Un livret pour les joueurs (le manuel des joueurs)
- Un livret pour le Maître du donjon (le livret du maître du donjon)
- Un set de dés (d4, d6, d8, d10, d12 et d20)
- L'illustration de la couverture est de Larry Elmore
- Le logo est le « angled TSR »

MENTIONS DEVANT DE LA BOÎTE :

En haut : « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES » (sous le logo D&D) ; « REGLES DE BASE - BOITE 1 » (au-dessus de l'illustration).

En bas : « Ce jeu ne requiert pas de plateau de jeu car l'action se déroule dans l'imagination des joueurs, lors d'aventures dans des Donjons peuplés de monstres, de trésors et d'objets magiques » et « Idéal pour 3 joueurs ou plus, à partir de 10 ans. Possibilité de jeu solo (sous l'illustration) ; « Donjons & Dragons est une marque déposée appartenant à TSR Inc. » (sous le « angled logo »).

MENTIONS AU DOS DE LA BOÎTE :

En haut : « Donjons & Dragons - REGLES DE BASE » et « d'Aventures Fantastiques » et « FAITES VOS PREMIERS PAS DANS LE MONDE FABULEUX DU JEU D'IMAGINATION ».

En bas : « Donjons & Dragons est une marque déposée appartenant à TSR Inc. » et en dessous « 1974, 1977, 1979, 1981, 1983 TSR Inc. Tous Droits Réservés ».

Titre : Donjons & Dragons, Règles de Base - Boîte 1

Version des règles : D&D Règles de Base - révision de Frank Mentzer

Code TSR : 1011

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : D&D Générique

Première impression : 1985 (sept impressions)

ISBN : 0-88038-005-5

Auteurs : Ernest Gary Gygax, David Arneson. Révisé par J. Eric Holmes, puis Tom Moldvay et Frank Mentzer

Illustrateurs : Jeff Easley, Larry Elmore, Jim Holloway

Illustrateur de couverture : Larry Elmore

Traducteurs : Bruce Heard, Laurent Baraou

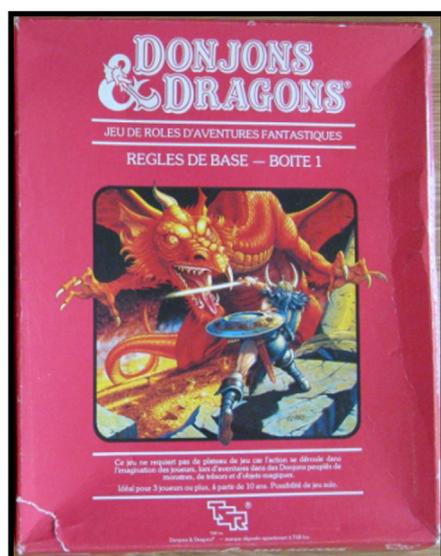
Format : boîte en carton souple à rigide contenant deux livrets, le 1^{er} à couverture souple de 64 pages (Manuel des joueurs) et le 2^e de 56 pages (Livret de Règles du MD), un jeu de dés : d4, d6, d8, d10, d12 et d20.

LES SEPT IMPRESSIONS DE LA BOÎTE ROUGE

1985 - TROISIÈME IMPRESSION

L'avis de Rétro-Donj : cette première impression de la révision de Frank Mentzer est-elle une sorte de prototype également ? Elle comporte des fautes comme le prototype de la version Moldvay. Tout porte à croire que c'est cette 3^e impression qui est mentionnée dans *Casus Belli* n°26 de mai/juin 1985.

Cette boîte a dû être imprimée en février ou mars 1985.



Boîte :

- En carton souple tirant vers le pourpre/violet
- Il y a une faute d'orthographe sur les côtés, à « tous droits réservés » il est écrit « tous droits réservés »
- L'arrondi du cadre est plus large

Manuel des joueurs :

- Le sous-titre du livret est « JEU DE ROLES FANTASTIQUES »
- Page 1 - est mentionné « 3ème Edition »
- Il y a une faute à « corrigé » qui est écrit « corrigé »
- Il est indiqué « Première Impression - 1985 »
- Publicité pour SOLAR en 3^e de couverture

Livret du maître du donjon :

- Sur la couverture est indiqué « LIVRET DE REGLES DU MAITRE DU DONJONS »
- Le sous-titre est « JEU DE ROLES FANTASTIQUES »
- Page 1 - il est indiqué « Première Impression - 1985 »
- Page 1 - il y a une faute à « bienvenue » qui est écrit « BIENVE-NU! »



LES ERREURS DE LA TROISIÈME IMPRESSION



La faute à «Touts » sur le côté de la boîte

LIVRET DE REGLES DU MAITRE DU DONJONS

Le titre correct est : « LIVRET DU MAITRE DU DONJON » ; de plus il y a une faute à « DONJONS »

3ème Edition
Révision: Frank Mentzer
 Traduit par Bruce Heard, Corrigé par Laurent Baraou
 Illustrations: Larry Elmore et Jeff Easley
 © 1974, 1977, 1978, 1981, 1983
 TSR Inc.
 Tous Droits Réservés

La faute à «corrigè » page 1 du livret des joueurs

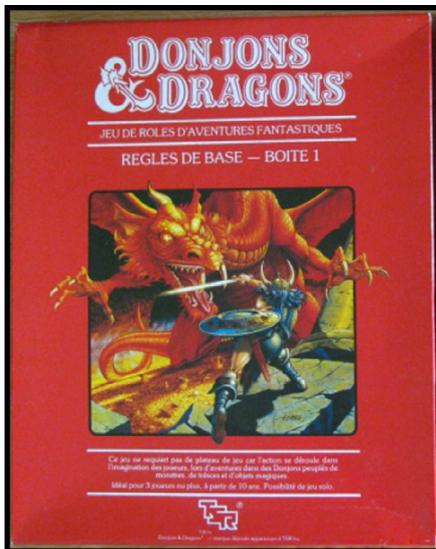
FORCE Pour toucher, Dégâts, Ouverture des Portes	adjustment
INTELLIGENCE Langues Supplémentaires	adjustment
SAGESSE Bonus contre les sorts ou Bâtons Magiques	adjustment

La faute à «adjustement » sur la feuille de perso

1985 - QUATRIÈME IMPRESSION

L'avis de *Rétro-Donj* : tout porte à croire que c'est cette 4^e impression qui est mentionnée dans *Jeux & Stratégie* n°34 d'août/septembre 1985.

Cette boîte a dû être imprimée en juin 1985 et vendue fin août voire début septembre.



Boîte :

- En carton souple et de couleur rouge terne
- La faute d'orthographe à « Touts... » a été corrigée

Manuel des joueurs :

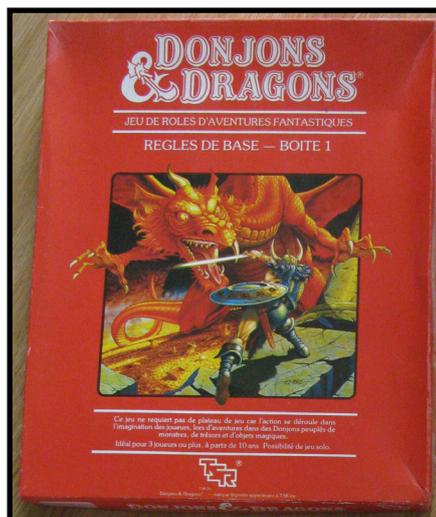
- Le sous-titre du livret est « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES »
- Page 1 - est mentionné « 3ème Edition »
- Il n'y a plus de faute à « corrigé »
- Il est indiqué « Première Impression - 1985 »
- Pas de publicité pour SOLAR en 3^e de couverture
- Pas de préface ni de rubrique « Comment utiliser ce manuel » en 2^e de couverture

Livret du maître du donjon :

- Sur la couverture est indiqué « LIVRET DU MAITRE DU DONJON »
- Le sous-titre est « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES »
- Page 1 - est indiqué « Première Impression - 1985 »
- Page 1 - il y a une faute à « bienvenue » qui est écrit « BIENVENU! »

1986 - CINQUIÈME IMPRESSION

L'avis de *Rétro-Donj* : cette boîte a dû être imprimée en septembre ou octobre 1986.



Boîte :

- En carton souple et de couleur rouge terne
- Rajout d'un autocollant sur la « conformité du produit » en bas du dos de la boîte (à noter qu'il se retire facilement)

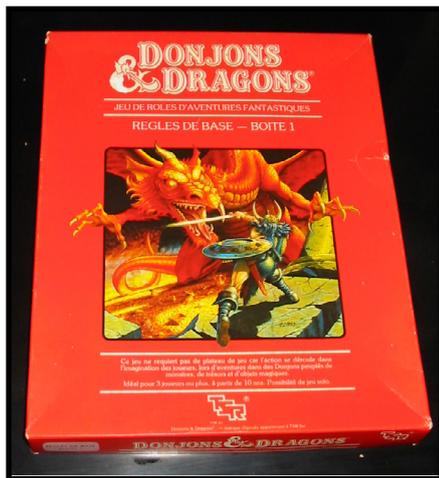
Manuel des joueurs :

- Le sous-titre du livret est « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES »
- Page 1 - est mentionné « 4ème Edition »
- Il est indiqué « Première Impression - 1985 »
- Publicité pour SOLAR en 3^e de couverture
- Retour de la préface et de la rubrique « Comment utiliser ce manuel » en 2^e de couverture

Livret du maître du donjon :

- Sur la couverture est indiqué « LIVRET DU MAITRE DU DONJON »
- Le sous-titre est « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES »
- Page 1 - est indiqué « Première Impression - 1985 »
- Page 1 - il y a une faute à « bienvenue » qui est écrit « BIENVENU! »
- Rajout de la mention de « conformité du produit » en 4^{ème} de couverture tout en bas de l'index

1987 (mai) - SIXIÈME IMPRESSION



Boîte :

- Identique à la cinquième impression

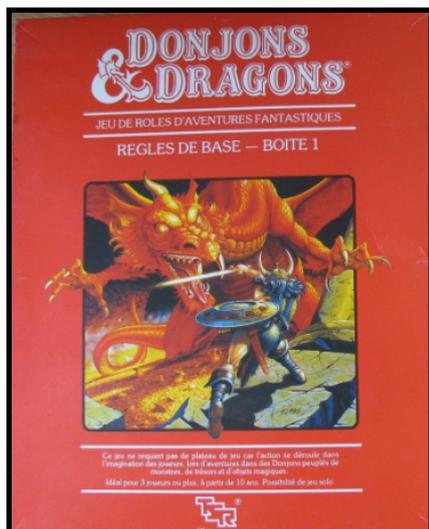
Manuel des joueurs :

- Identique à la cinquième impression à l'exception d'une date rajoutée en bas à gauche, à côté du logo TSR : « mai 1987 »

Livret du maître du donjon :

- Identique à la cinquième impression à l'exception d'une date rajoutée en bas à gauche, à côté du logo TSR : « mai 1987 »

1987 (novembre) - SEPTIÈME IMPRESSION



Boîte :

- En carton semi-rigide et de couleur rouge terne
- La mention de conformité n'est plus sous forme d'autocollant mais directement imprimée sur la boîte

Manuel des joueurs :

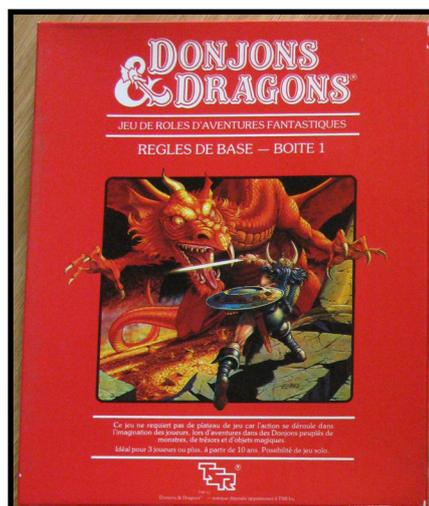
- Identique à la cinquième et à la sixième impression à l'exception de la date rajoutée en bas à gauche, à côté du logo TSR, qui est différente : « novembre 1987 »

Livret du maître du donjon :

- Identique à la cinquième impression à l'exception d'une date rajoutée en bas à gauche, à côté du logo TSR : « novembre 1987 »

1988 - HUITIÈME IMPRESSION

L'avis de Rétro-Donj : cette version brillante est la plus belle. Imprimée avant l'été 1988.



Boîte :

- En carton semi-rigide, de couleur rouge et brillante
- Le reste est identique à la septième impression

Manuel des joueurs :

- Pas de publicité pour SOLAR en 3^e de couverture
- Aucune date n'est indiquée à côté du logo TSR
- Le reste est identique aux cinquième, sixième et septième impressions

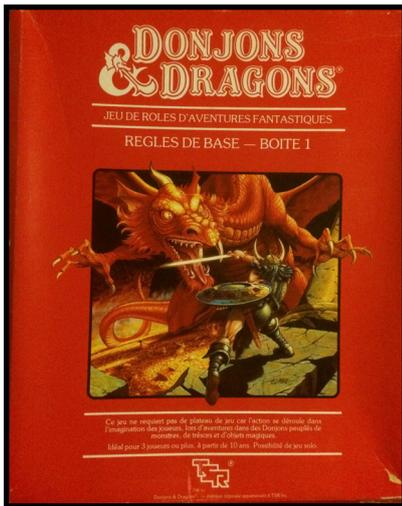
Livret du maître du donjon :

- Aucune date n'est indiquée à côté du logo TSR
- Le reste est identique aux cinquième, sixième et septième impressions mais aucune date n'est indiquée

1989 - NEUVIÈME IMPRESSION

L'avis de Rétro-Donj : il est quasiment certain que c'est la dernière impression avant la boîte noire. Mais en y regardant de plus près, cette version suggère une impression antérieure qui n'aurait pas été encore trouvée... Pourquoi ? Un carton a été ajouté au dos de la boîte (voir image plus bas) car l'adresse de TSR UK a changé. Cela signifie que TSR a recyclé des anciennes boîtes, le souci est que sur l'impression précédente, la mention de conformité n'est pas imprimée au même endroit.

Mon avis est qu'il existe une autre impression, comportant l'ancienne adresse TSR UK, avec la mention de conformité imprimée à gauche des adresses et peut-être avec la faute à « Bienvenu! » corrigée. Si c'est le cas, il y aurait onze impressions et non dix... Mais ce n'est qu'une hypothèse.



Le rectangle avec la nouvelle adresse TSR UK rajouté au dos



Boîte :

- En carton souple, de couleur rouge terne
- Un rectangle à été ajouté au dos de la boîte avec la nouvelle adresse de TSR UK
- La mention de conformité est imprimée à gauche des adresses TSR
- Le reste est identique aux cinquième, sixième, septième et huitième impressions

Manuel des joueurs :

- Pas de publicité pour SOLAR en 3^e de couverture
- Page 1 - la mention « sur le marché » est différente des autres impressions
- La date « Première Impression - 1985 » a été supprimée
- Le reste est identique aux cinquième, sixième, septième et huitième impressions

Livret du maître du donjon :

- Page 1 - la faute à « bienvenue » à été corrigée
- Page 1 - la mention « sur le marché » est différente des autres impressions
- La date « Première Impression - 1985 » a été supprimée
- Le reste est identique aux cinquième, sixième, septième et huitième impressions



La faute à « BIENVENUE » est corrigée sur cette 9^e impression

Si vous n'avez pas lu le Manuel des Joueurs, vous ne serez pas à même d'assimiler le contenu de ce livret. Mais si vous avez joué l'aventure solo, achevé la lecture du Manuel des Joueurs, et que vous vouliez devenir Maître de Donjons, — BIENVENUE !

Mention « sur le marché » de la 9^e impression

Distribué sur le marché du livre des Etats-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd et pour toute l'Europe par TSR Limited 120 Church End - Cherry Hinton - Cambridge - CB1 3LB - England. Version française distribuée en France, Belgique et Suisse par TSR Limited

La faute est présente dans les 3/4/5/6/7/8^e impressions

Si vous n'avez pas lu le Manuel des Joueurs, vous ne serez pas à même d'assimiler le contenu de ce livret. Mais si vous avez joué l'aventure solo, achevé la lecture du Manuel des Joueurs, et que vous vouliez devenir Maître de Donjons, — BIENVENU!

Mention « sur le marché » des 3/4/5/6/7/8^e impressions

Distribué sur le marché de livre des Etats-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd. Version française distribuée en France, Belgique et Suisse par Transscocm S.A.

LA RÉVISION DE BROWN

DUNGEONS & DRAGONS, « LE NOUVEAU JEU FACILE À APPRENDRE »

Nouvelle révision des règles, la quatrième et la dernière. Elle sert d'amorce au Rules Cyclopeda, livre de règles qui réunit toutes les anciennes boîtes (Base, Expert, Compagnon, Master Set) en un seul volume. Contrairement aux autres boîtes, elle couvre les niveaux 1 à 5. C'est la dernière version française sortie ; elle a connu une seule impression. Elle correspond donc à la 10^e impression française.

Cette révision a été effectuée par Timothy B. Brown.

1991 - DIXIÈME IMPRESSION



Version révisée par Timothy B. Brown et renommée « LE NOUVEAU JEU facile à Apprendre - Dungeons & Dragons - Le Jeu »

- Boîte en couleur (mais surtout noire)
- Le logo est le « Gold Angled Logo »
- L'illustration de la couverture est de Jeff Easley

DONJONS & DRAGONS®, le Jeu

SOMMAIRE	
Introduction.....	3
Les Personnages.....	4
Le Clerc.....	5
Le Guerrier.....	6
Le Mage.....	7
Le Magicien.....	8
Le Voleur.....	9
Le Nain.....	10
Le Halfling.....	11
Autres Caractéristiques des personnages.....	12
La magie.....	15
Le Tour de Jeu.....	20
La Rencontre.....	23
Les Aventures.....	24
Les Liens de Serps.....	29
Les Monstres.....	36
Trésors.....	35
La Création d'un Donjon.....	62
Glossaire.....	64



La page 1 du livre des règles qui reste dans l'esprit des impressions précédentes



Le « Gold Logo »

Titre : Dungeons & Dragons, « LE NOUVEAU JEU Facile à Apprendre »

Version des règles : D&D Règles de Base - révision de Timothy B. Brown

Code TSR : 1070F

Niveaux : 1 à 5

Cadre de campagne : D&D Générique

Première impression : 1991 (une impression)

ISBN : 1-56076-536-4

Auteurs : Ernest Gary Gygax, David Arneson. Révisé par J. Eric Holmes, puis Tom Moldvay, Frank Mentzer, Timothy B. Brown

Illustrateurs : Terry Dykstra, Brom, Clyde Caldwell, Jeff Easley, Fred Fields

Illustrateur de couverture : Jeff Easley

Cartographe : Troy Denning

Traducteur : Michel Serrat

Format : boîte en carton rigide contenant l'écran du maître de donjon, le jeu d'apprentissage, des cartes-dragons, deux planches de pions détachables, une carte couleur de format 53 cm x 80 cm, un livret de règles et un jeu de dés : d4, d6, d8, d10, d12, et d20.

TABLEAU COMPARATIF DES DIFFÉRENTES IMPRESSIONS* DES BOÎTES DE BASE

Impressions	Logo TSR	Illustration	Carton	Couleur	Fautes	Pub Solar	Préface & rubrique	Conformité	Édition	Date *
Première	Face	Otus	Souple	Rouge orangé	Oui ¹	Non	Préface	Non	Non indiqué	Nov 1982
Deuxième	Angled	Otus	Souple	Rouge	Non	Non	Préface	Non	Non indiqué	Nov 1982
Troisième	Angled	Elmore	Souple	Rouge terne tirant vers le pourpre/violet	Oui ² et ³	Oui	Les deux	Non	3ème	1 ^{ère} impression 1985
Quatrième	Angled	Elmore	Souple	Rouge terne	Oui ³	Non	Non	Non	3ème	1 ^{ère} impression 1985
Cinquième	Angled	Elmore	Souple	Rouge terne	Oui ³	Oui	Les deux	En autocollant sur la boîte et imprimé sur le livret du MD	4ème	1 ^{ère} impression 1985
Sixième	Angled	Elmore	Souple	Rouge terne	Oui ³	Oui	Les deux	En autocollant sur la boîte et imprimé sur le livret du MD	4ème	1 ^{ère} impression 1985 et mai 1987
Septième	Angled	Elmore	Semi-rigide	Rouge terne	Oui ³	Oui	Les deux	Imprimé sur la boîte et le livret du MD	4ème	1 ^{ère} impression 1985 et nov. 1987
Huitième	Angled	Elmore	Semi-rigide	Rouge brillant	Oui ³	Non	Les deux	Imprimé sur la boîte et le livret du MD	4ème	1 ^{ère} impression 1985
Neuvième	Angled	Elmore	Souple	Rouge terne	Non	Non	Les deux	Imprimé sur la boîte et le livret du MD	4ème	Aucune
Dixième	Gold angled	Easley	Rigide	Noire	Non	NA	NA	NA	Non indiqué	1991

* Date indiquée sur la page 1 des livrets

1 : faute à « Adventure »

2 : faute à « Tous droits réservés » sur la boîte

3 : faute à « Bienvenu! » page 1 du livret du Maître

LES MODULES B2 À B8

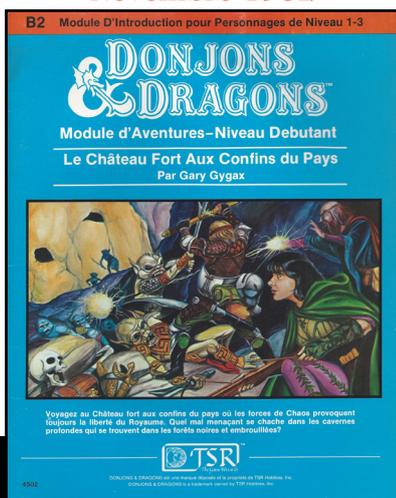
Module B2 - Le Château fort aux confins du pays

Ce module a connu deux impressions.

Il était inclus dans la « boîte magenta » de Tom Moldvay. Par la suite, le module fut vendu séparément. À part l'illustration d'Holloway à la page 1 (la représentation d'un ours-hibou combattant un groupe d'aventuriers), le reste du module est exempt de toute illustration.

Le code TSR du module de la seconde impression n'est pas le même dans le livret que sur la couverture (sur la couverture c'est 4502, dans le livret c'est 5002).

Première impression
Novembre 1982

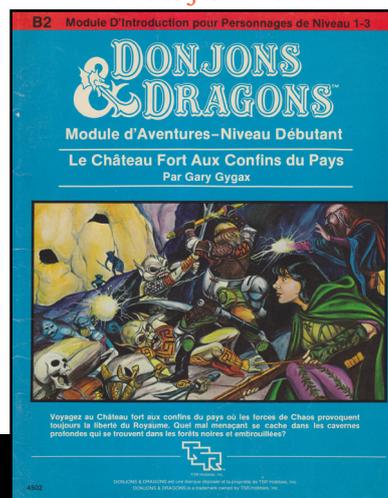


Logo : Face logo

Éléments communs aux deux impressions

- Le module est de couleur bleu clair
- Lieu d'impression : USA
- Mention dans le bandeau rouge : « Module d'Introduction pour Personnages de Niveau 1-3 »
- Mention sur la couverture : « Module d'Aventures - Niveau Débutant »
- Illustration de la couverture : James Holloway

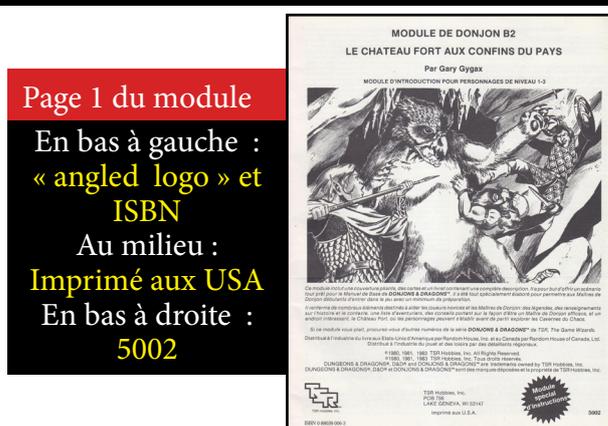
Seconde impression
Mai ou juin 1983



Logo : Angled logo



Page 1 du module
En bas à gauche :
« face logo » et ISBN
Au milieu :
Imprimé aux USA
Printed in USA



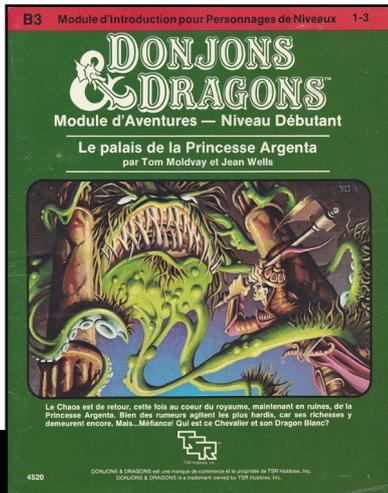
Page 1 du module
En bas à gauche :
« angled logo » et
ISBN
Au milieu :
Imprimé aux USA
En bas à droite :
5002

- Code TSR : 4502 (B2)
- Version des règles : D&D Règles de Base (Moldvay)
- Niveaux : 1 à 3
- Cadre de campagne : Mystara
- Première impression : novembre 1982 (2 impressions)
- ISBN : 0-88038-006-3
- Auteurs : Ernest Gary Gygax
- Cartographes : David S. « Diesel » LaForce
- Illustrateurs : Erol Otus, Jim Roslof
- Illustrateur de couverture : James « Jim » Holloway
- Traducteur : Anne Moreau
- Format : Livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Module B3 - Le Palais de la princesse Argenta

Ce module a connu trois impressions. Par rapport à la version US, la moitié des illustrations intérieures sont manquantes et parmi celles qui restent, certaines ont changé de place. La première page est également différente.

Première impression
Mai ou juin 1983



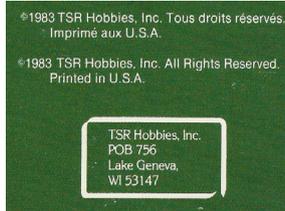
Couleur : **vert foncé**
Lieu d'impression : **USA**
Mention dans le bandeau rouge :
« **B3 Module d'Introduction pour
Personnages de Niveaux 1-3** »
Mention sur la couverture : « **Mo-
dule d'Aventures - Niveau Débu-
tant** »

Page 1 du module

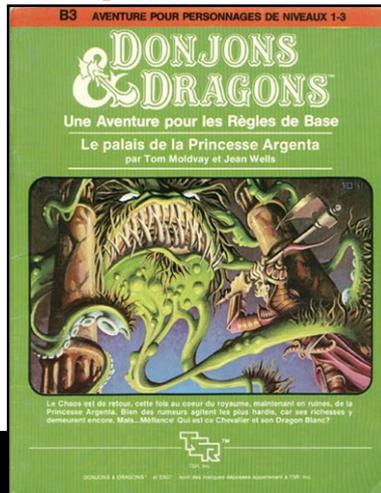


En bas à gauche : **ISBN et numéro
du module**
En bas à droite : **Imprimé aux
USA
Printed in USA**

Dos de la couverture



Deuxième impression
Sept. ou oct. 1985



Couleur : **vert clair**
Lieu d'impression : **France par
PUBLI R.A**
Mention dans le bandeau rouge :
« **B3 Aventure pour Personnages
de Niveaux 1-3** »
Mention sur la couverture : « **Une
Aventure pour les Règles de Base** »

Le numéro de référence propre
à TSR n'apparaît plus dans le
coin inférieur gauche ; deux
traits horizontaux encadrent le
« Angled logo »

Page 1 du module

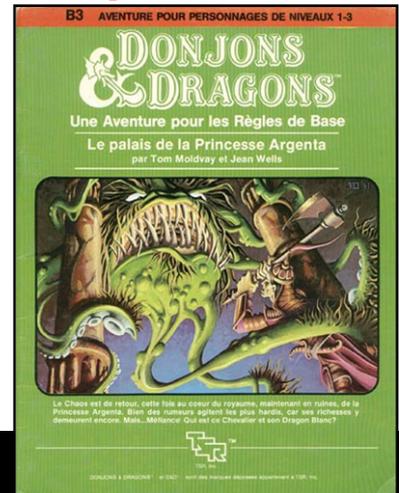


En bas à gauche : **ISBN et numéro
du module**
En bas à droite : **Imprimé en
France par PUBLI R.A.**

Dos de la couverture

©1983 TSR, Inc. Tous droits réservés.
Imprimé en FRANCE

Troisième impression
Sept. ou oct. 1986



Couleur : **vert clair**
Lieu d'impression : **France par
PUBLI R.A**
Mention dans le bandeau rouge :
« **B3 Aventure pour Personnages
de Niveaux 1-3** »
Mention sur la couverture : « **Une
Aventure pour les Règles de Base** »

Copie conforme de la deuxième
impression. La seule différence
est l'ajout d'un rectangle
vert foncé au dos de la couverture
sur le copyright.

Page 1 du module



En bas à gauche : **ISBN et numéro
du module**
En bas à droite : **Imprimé en
France par PUBLI R.A.**

Dos de la couverture

©1986 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.
Imprimé en France

Code TSR : 4520 (B3)

Version des règles : D&D Règles de Base (1^{ère} im-
pression Moldvay, 2^e et 3^e impressions Mentzer)

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : 1983 (trois impressions)

ISBN : 0-88038-032-2

Auteurs : Tom Moldvay, Jean Wells

Cartographes : David S. « Diesel » LaForce, Jean Wells

Illustrateurs : Darlene, Jeff Dee, Jim Roslof, Laura
Roslof, Stephen D. Sullivan, Jean Wells, Bill Willin-
gham

Illustrateur de couverture : Erol Otus

Traducteur : Anne Moreau

Format : livret de 32 pages avec couverture carton-
née souple non attachée.

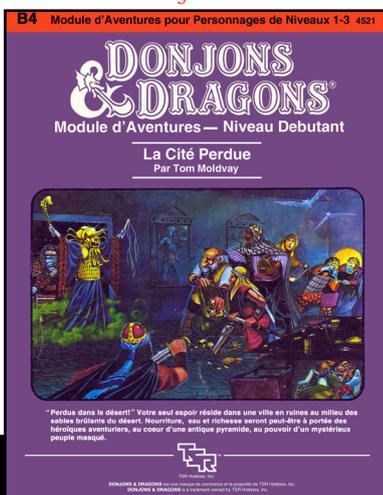
Module B4 - La Cité perdue

Ce module a connu deux impressions.

Le module ressemble à la troisième impression US, avec une exception : à peu près un tiers des illustrations sont manquantes et la plupart de celles qui restent ont été redimensionnées et déplacées.

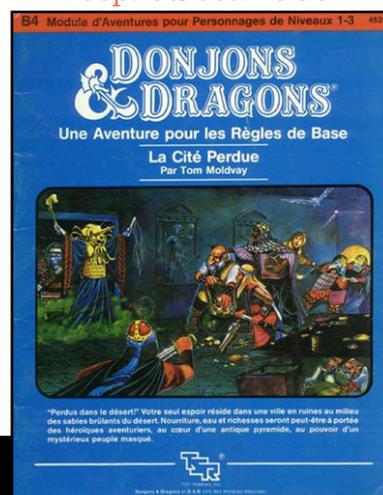
Première impression

Mai ou juin 1983



Seconde impression

Sep. ou oct. 1986



Éléments communs aux deux impressions

- Illustration de couverture : James Holloway
- Logo TSR : « Angled logo »
- Mention dans le bandeau rouge : « B4 Module d'Aventures pour Personnages de Niveau 1-3 4521 »

Couleur : violet

Lieu d'impression : USA

Mention sur la couverture : « **Module d'Aventures - Niveau Débutant** »

Couleur : bleu royal

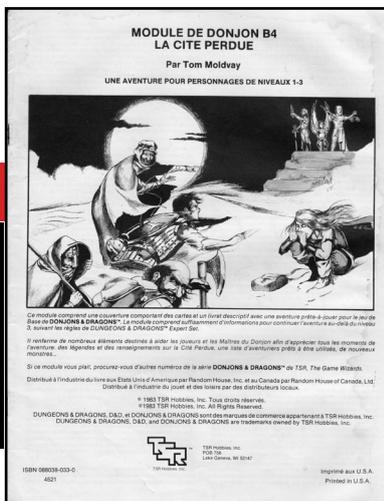
Lieu d'impression : France par PUBLI R.A

Mention sur la couverture : « **Une Aventure pour les Règles de Base** »

Page 1 du module

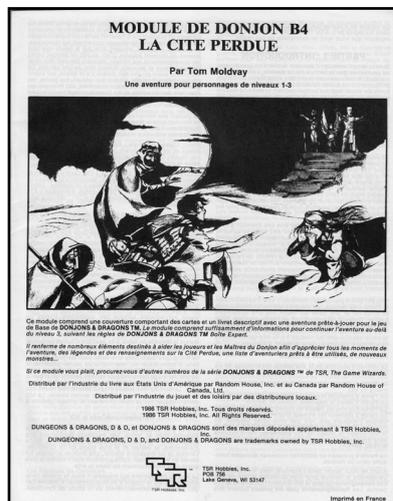
En bas à gauche : **ISBN et numéro du module**

En bas à droite : **Imprimé aux USA Printed in USA**



Page 1 du module

En bas à droite : **Imprimé en France**



Code TSR : 4521 (B4)

Version des règles : D&D Règles de Base (1^{ère} impression Moldvay, 2^e impression Mentzer)

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : mai ou juin 1983 (deux impressions)

ISBN : 088038-033-0

Auteur : Tom Moldvay

Cartographe : David S. « Diesel » LaForce

Illustrateurs : James « Jim » Holloway, Harry Quinn, Stephen D. Sullivan

Illustrateur de couverture : James « Jim » Holloway

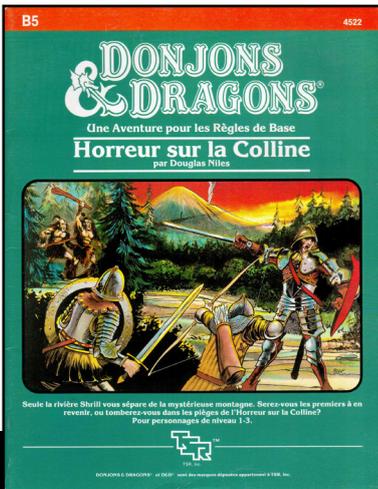
Traducteurs : Anne Moreau, Michael Price, Bruce Heard

Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

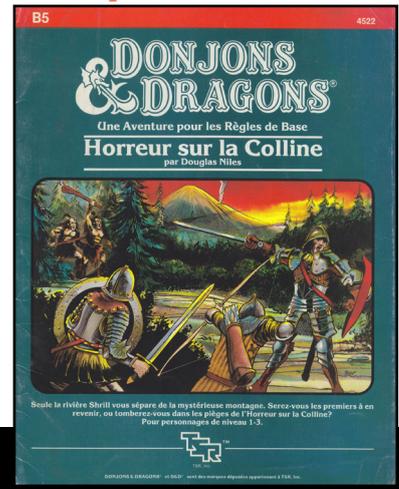
Module B5 - Horreur sur la colline

Ce module a connu deux impressions.
Les pages de la 1^{ère} impression sont un peu plus épaisses.

Première impression
Sept. ou oct. 1985



Seconde impression
Sept. ou oct. 1986



Éléments communs aux deux impressions

- Le logo TSR : « Angled logo »
- Illustration de couverture : Jim Roslof
- Aucune mention dans le bandeau rouge hormis les numéros d'identification TSR
- Mention sur la couverture : « Une Aventure pour les Règles de Base »

Couleur : vert malachite

Lieu d'impression : Royaume-Uni

Dos de la couverture : en bas « 1983 Tous Droits Réservés Imprimé au Royaume-uni »

Couleur : vert pin

Lieu d'impression : France par PUBLI R.A

Dos de la couverture : Un rectangle noir à la place de l'ancien copyright et rajout du nouveau copyright en dessous : « 1986 Tous Droits Réservés Imprimé en France »



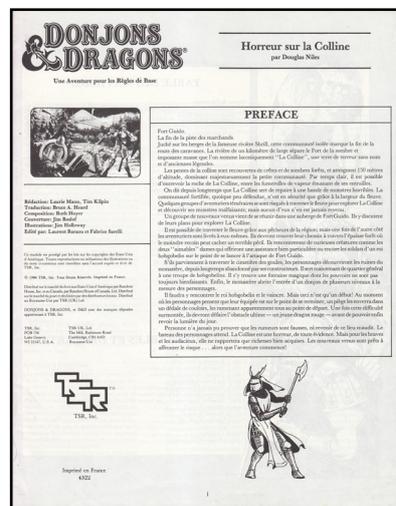
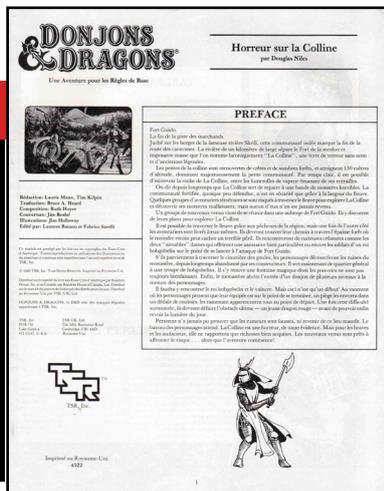
Dos de la couverture



Dos de la couverture

Page 1 du module

Colonne de gauche : 1983 TSR, Inc. Tous droits Réservés. Imprimé au Royaume-Uni
En bas à gauche : Imprimé au Royaume-Uni Numéro du module



Page 1 du module
Colonne de gauche : 1986 TSR, Inc. Tous droits Réservés. Imprimé en France
En bas à gauche : Imprimé en France Numéro du module

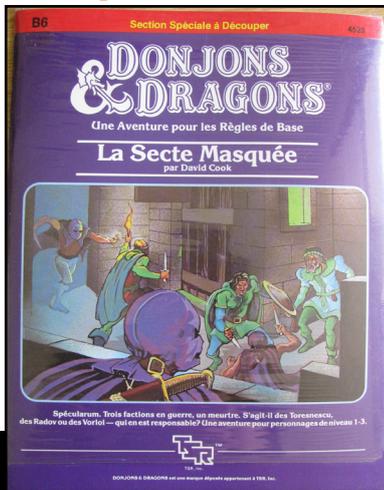
Code TSR : 4522 (B5)
Version des règles : D&D Règles de Base (Mentzer)
Niveaux : 1 à 3
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : septembre ou octobre 1985 (deux impressions)
ISBN : 0-88038-046-2
Auteur : Douglas Niles
Cartographe : inconnu
Illustrateurs : James « Jim » Holloway
Illustrateur de couverture : Jim Roslof
Traducteur : Bruce A. Heard
Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Module B6 - La Secte masquée

Ce module a connu deux impressions.

Les pages de la 1^{ère} impression sont un peu plus épaisses, la couleur du module est différente, elle est plus violette que mauve.

Première impression
Sept. ou oct. 1985

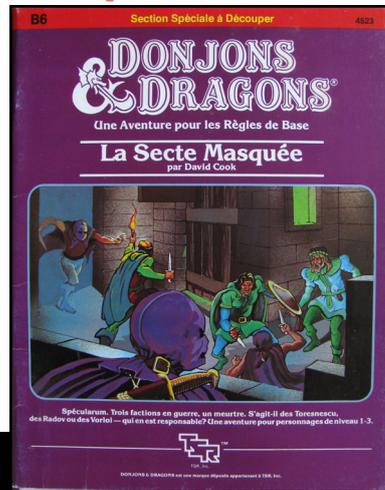


Couleur : violet

Lieu d'impression : Royaume-Uni

Dos de la couverture : en bas « 1984 Tous Droits Réservés Imprimé au Royaume-uni »

Seconde impression
Sept. ou oct. 1986



Couleur : mauve

Lieu d'impression : France par PUBLI.R.A

Dos de la couverture : un rectangle violet à la place de l'ancien copyright et rajout du nouveau copyright, tout en bas : « 1986 Tous Droits Réservés Imprimé en France »

Éléments communs aux deux impressions

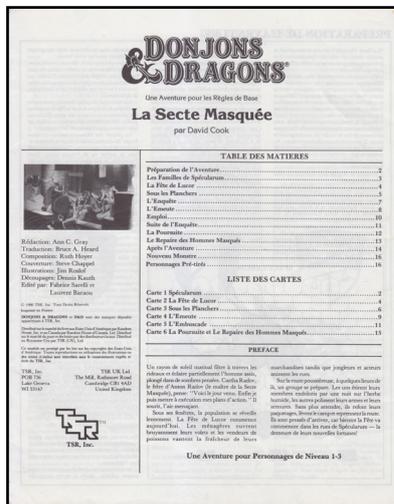
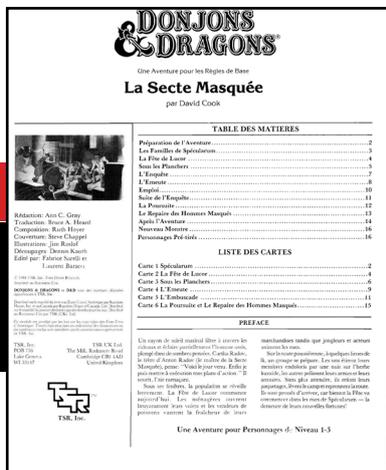
- Illustration de couverture : Steve Chappel
- Logo TSR : « Angled logo »
- Mention dans le bandeau rouge : « B6 Section Spéciale à découper 4523 »
- Mention sur la couverture : « Une Aventure pour les Règles de Base »

Dos de la couverture

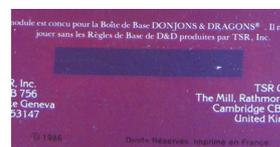


Page 1 du module

Colonne de gauche :
1986 TSR
Imprimé au
Royaume-Uni



Dos de la couverture



Page 1 du module

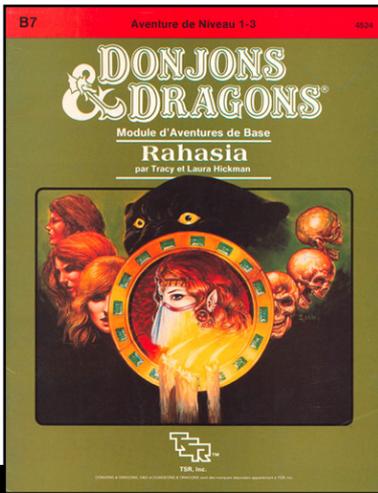
Colonne de gauche :
1986 TSR
Imprimé en France

Code TSR : 4523 (B6)
Version des règles : D&D Règles de Base (Mentzer)
Niveaux : 1 à 3
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : septembre ou octobre 1985 (deux impressions)
ISBN : inconnu
Auteur : David « Zeb » Cook
Cartographe : Dennis Kauth
Illustrateur : Jim Roslof
Illustrateur de couverture : Steve Chappell
Traducteur : Bruce Heard
Format : livret de 16 pages avec couverture cartonnée souple non attachée et une section à découper.

Module B7 - Rahasia

Ce module a connu deux impressions quasiment identiques, seul le dos de la couverture comporte une petite différence.

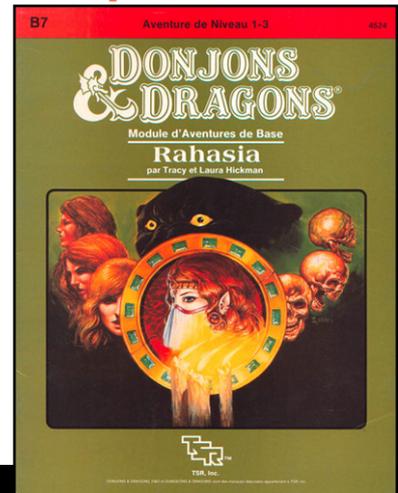
Première impression
Novembre 1985



Éléments communs aux deux impressions

- Illustration de couverture : Jeff Easley
- Logo TSR : « Angled logo »
- Mention dans le bandeau rouge : « B7 Aventure de Niveau 1-3 4524 »
- Mention sur la couverture : « Module d'Aventures de Base »
- Module de couleur : vert olive
- Livret du module

Seconde impression
Sept. ou oct. 1986



Lieu d'impression : Royaume-Uni
Dos de la couverture : en bas « 1984 Tous Droits Réservés. Imprimé au Royaume-uni »

Lieu d'impression : France par PUBLI R.A (couverture), le livret est celui de la 1^{ère} impression
Dos de la couverture : un rectangle vert à la place de l'ancien copyright et rajout du nouveau copyright tout en bas : « TSR, Inc Tous Droits Réservés. Printed in France by publi R.A. Paris »

Dos de la couverture

Cette aventure est conçue pour la boîte de Base de DONJONS & DRAGONS (R) et ne peut être jouée sans les Règles de D&D (R) produites par TSR, Inc.

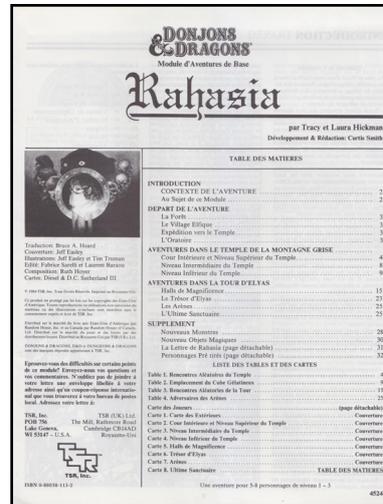
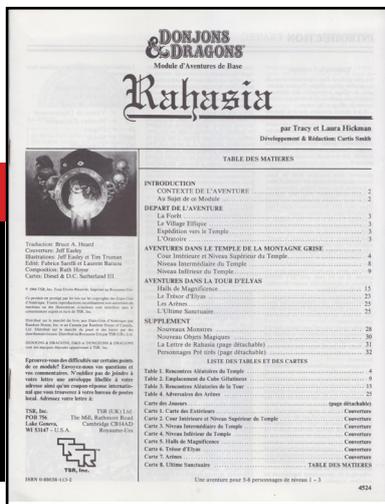
© 1984 TSR, Inc. Tous Droits Réservés. Imprimé au Royaume-Uni.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147 - U.S.A.

TSR (UK)
The Mill, Rathmore
Cambridge CB1
Royaume-Uni

Page 1 du module

Colonne de gauche :
1984 TSR
Imprimé au Royaume-Uni
ISBN
En bas à droite :
numéro du module



Dos de la couverture

Cette aventure est conçue pour la boîte de Base de DONJONS & DRAGONS (R) et ne peut être jouée sans les Règles de Base de D&D (R) produites par TSR, Inc.

© TSR, Inc. Tous Droits Réservés. Printed in France by PUBLI R.A. Paris

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147 - U.S.A.

TSR (UK) Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB14AD
Royaume-Uni

Page 1 du module

Colonne de gauche :
1984 TSR
Imprimé au Royaume-Uni
ISBN
En bas à droite :
numéro du module

Code TSR : 4524 (B7)
Version des règles : D&D Règles de Base (Mentzer)
Niveaux : 1 à 3
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : novembre 1985 (deux impressions)
ISBN : 0-88038-113-2

Auteurs : Tracy Hickman, Laura Hickman, Curtis H. Smith
Cartographes : David S. « Diesel » LaForce, David C. Sutherland III
Illustrateurs : Jeff Easley, Timothy Truman
Illustrateur de couverture : Jeff Easley
Traducteur : Bruce Heard
Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

La petite histoire :

Rahasia est un module qui a été initialement édité par la compagnie Daystar West Media en 1979 (100 à 200 exemplaires).

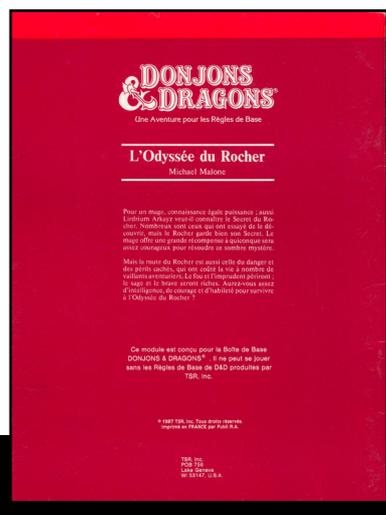
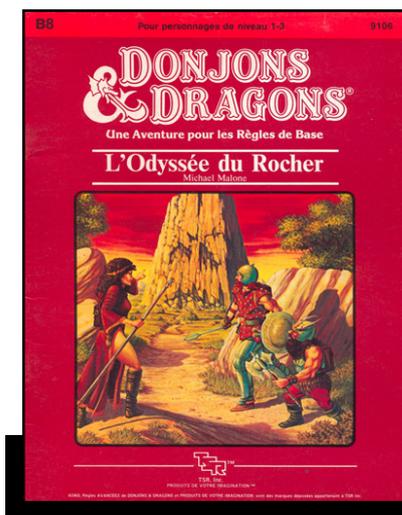
L'aventure est achetée par TSR qui l'édite comme module RPGA (1983), puis dans sa version B7 pour la gamme D&D. B7 Rahasia combine d'ailleurs les modules RPGA 1 (Rahasia) et RPGA 2 (Black Opal Eye).

Module B8 - L'Odyssée du rocher

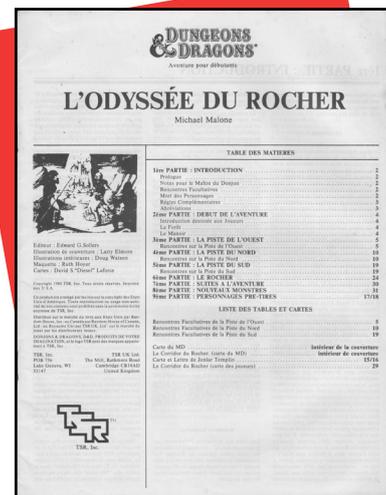
Ce module a connu une impression.

Première impression
Janvier ou février 1988

- De couleur rouge cardinal
- Illustration de couverture : Larry Elmore
- Logo TSR : « Angled logo »
- Mention dans le bandeau rouge : « Pour Personnages de Niveau 1-3 »
- Mention sur la couverture : « Une Aventure pour les Règles de Base »
- Imprimé en France par Publi R.A Paris



Code TSR : 9103 (B8)
Version des règles : D&D Règles de Base (Mentzer)
Niveaux : 1 à 3
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : janvier ou février 1988 (une impression)
ISBN : inconnu
Auteur : Michael Malone
Cartographe : David S. « Diesel » LaForce
Illustrateurs : Doug Watson
Illustrateur de couverture : Larry Elmore
Traducteur : Bruce A. Heard
Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.



NOTE : les modules B2, B3 et B4 ont été traduits au moment où seule la version Moldvay était en français. Lorsque la version Mentzer est sortie, les modules B3 et B4 ont été révisés pour correspondre à cette nouvelle version (mais pas le B2). Le travail a malheureusement été à moitié fait ; si les tinigens sont bien devenus des petites-gens et les abréviations ont bien été modifiées (Br en Mo, SC en JP, etc.), les noms des monstres ne l'ont pas été. De même, certains sorts et équipements ont bien leur nom modifié, mais pas tous. Pire, si les renvois à des pages des livres de règles ont bien été mis à jour dans le B3, ce n'est pas le cas du B4 où là les renvois font toujours référence au livret Moldvay. La couverture du B4 n'a d'ailleurs eu que sa couleur de modifiée mais pas son texte car là on retrouve toujours des tinigens. Bref une jolie cacophonie.

BON À SAVOIR : La qualité des impressions : une différence majeure entre les ouvrages imprimés au Royaume-Uni et ceux imprimés en France concerne le papier utilisé ; les ouvrages imprimés en France le sont généralement sur un papier d'un grammage inférieur, beaucoup plus fin et d'une qualité moindre.

Deuxième
Partie

1012

DONJONS & DRAGONS
RÈGLES EXPERT

Les révisions, les cinq impressions de la boîte Expert et la série des modules X

Eric Holmes fut le premier à réviser le travail de Arneson et Gyax. Il eut pour mission de rendre le jeu plus accessible et d'en faire une initiation pour AD&D, c'était le *Basic Set* de 1977. Quelques années plus tard, Tom Moldvay effectua une nouvelle révision des règles, la boîte rouge était née (1981). Pendant cette période un différend opposa Arneson à Gyax et il ne fut plus question d'en faire une initia-

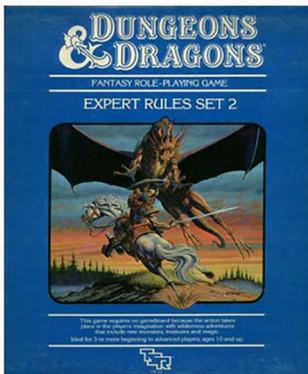
tion pour AD&D mais en faire un jeu vraiment indépendant. David Cook créa l'*Expert Set* en se basant sur le travail effectué par Moldvay. En 1983, Frank Mentzer effectua une nouvelle révision pour en faire vraiment un jeu indépendant de AD&D et l'étala sur 5 boîtes : *Set 1 : Basic Rules ; Set 2 : Expert Rules ; Set 3 : Companion Rules ; Set 4 : Master Rules ; Set 5 : Immortals Rules.*

LES DIFFÉRENTES RÉVISIONS

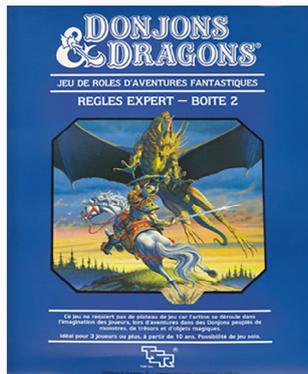
Jamais
traduit► 1981 À 1982
D&D Expert Set

Première publication effectuée par Dave Cook, jamais traduite (elle est compatible avec la deuxième révision des règles de base effectuée par Tom Moldvay, 1^{ère} et 2^e impressions française).

Révision de Cook

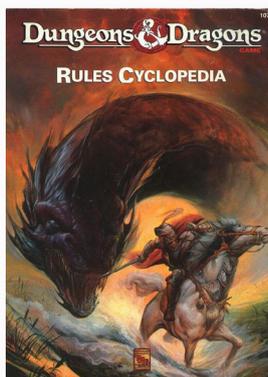


=

► 1983 À 1989
D&D Expert Rules Set 2

Révision effectuée par Frank Mentzer, correspond à la 1^{ère} impression française de 1985 (compatible avec les 3^e, 4^e, 5^e, 6^e, 7^e, 8^e, 9^e impressions des règles de base).

Révision de Mentzer

Jamais
traduit

► 1990

D&D Rules Cyclopedia

Révision effectuée par Aaron Allston, jamais traduite. « D&D Rules Cyclopedia » est le remplacement des boîtes *Basic*, *Expert*, *Companion* et *Master*.

Révision de Allston

LA RÉVISION DE MENTZER

DONJONS & DRAGONS, RÈGLES EXPERT - BOÎTE 2

La boîte bleue est arrivée en boutique en octobre 1985.
Elle a connu cinq impressions.

PRÉSENTATION DE LA BOÎTE BLEUE



Contenu commun aux cinq impressions

- Une boîte en carton souple
- Un livret de règles
- Le module X1
- Un jeu de dés (d4, d6, d8, d10, d12 et d20)
- L'illustration de couverture est de Larry Elmore
- Le logo est le « angled TSR »

MENTION DEVANT DE LA BOÎTE : en haut : « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES » (sous le logo D&D) ; « REGLES EXPERT - BOITE 2 » (au-dessus de l'illustration). En bas : « Ce jeu ne requiert pas de plateau de jeu car l'action se déroule dans l'imagination des joueurs, lors d'aventures dans des Donjons peuplés de monstres, de trésors et d'objets magiques » et « Idéal pour 3 joueurs ou plus, à partir de 10 ans. Possibilité de jeu solo (sous l'illustration) ; « Donjons & Dragons est une marque déposée appartenant à TSR Inc. » (sous le angled logo).



MENTION DOS DE LA BOÎTE : en haut : « Donjons & Dragons - REGLES EXPERT » et « d'Aventures Fantastiques » et « Lorsque vous MAITRISEREZ bien la boîte de base, rejoignez les professionnels de DONJONS ET DRAGONS avec la boîte : Donjons et Dragons – Règles Expert ».

En bas : « Donjons & Dragons est une marque déposée appartenant à TSR Inc. » et en dessous « 1974, 1977, 1979, 1981, 1983, 1985 TSR Inc. Tous Droits Réservés ».

Titre : Donjons & Dragons, Règles Expert - Boîte 2

Version des règles : D&D Règles Expert - révision de Frank Mentzer

Code TSR : 1012

Niveaux : 4 à 14

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : septembre 1985 (cinq impressions)

ISBN : inconnu

Auteurs : Ernest Gary Gygax, David Arneson. Révisé par Dave Cook puis Frank Mentzer

Illustrateurs : Jeff Easley, Larry Elmore, Jim Holloway

Illustrateur de couverture : Larry Elmore

Traducteurs : Bruce Heard, Laurent Baraou

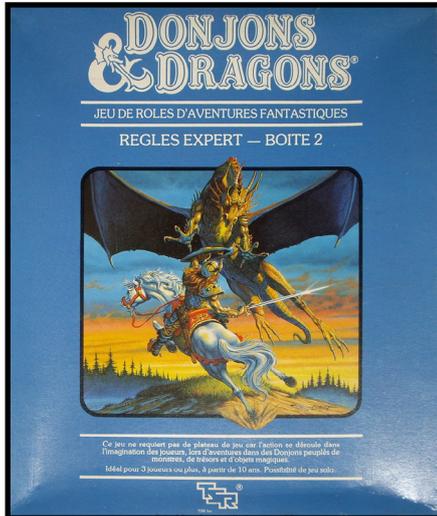
Format : boîte en carton souple contenant deux livrets, le 1^{er} à couverture souple de 68 pages (Livret de règles) et le 2^e de 32 pages à couverture souple détachée (module X1 L'île de la Terreur), un jeu de dés : d4, d6, d8, d10, d12 et d20.

LES CINQ IMPRESSIONS DE LA BOÎTE BLEUE

1985 - PREMIÈRE IMPRESSION

Cette première impression a été effectuée au Royaume-Uni.

L'avis de Rétro-Donj : ce qui est surprenant c'est que la boîte comporte une faute à « Tous droits réservés » comme la 3^e impression de la boîte de base. Cette boîte a dû être imprimée en septembre 1985.



Boîte :

- De couleur bleu azuré
- Il y a une faute d'orthographe sur les côtés, à « tous droits réservés » il est écrit « Touts droits réservés »
- Le cadre de l'illustration est arrondi
- La mention en bas « Donjons & Dragons – marque déposée appartenant à TSR inc. » se trouve imprimée sur la tranche de la boîte
- Pas de mention sur la conformité

Livret de règles :

- Page 1 est indiqué : « Imprimé au Royaume-Uni » et juste en-dessous « Première impression »

Module X1 :

- Première impression du module

La faute à «Touts droits réservés »



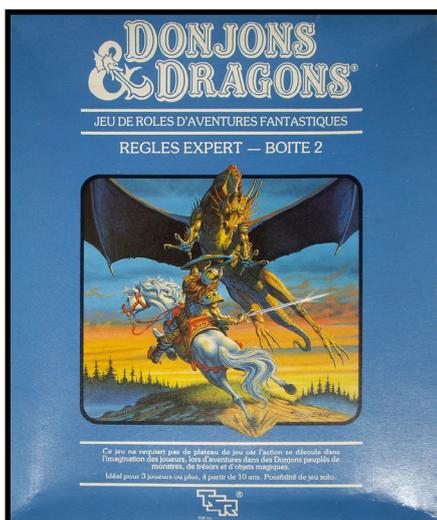
La mention imprimée sur la tranche



1986 - DEUXIÈME IMPRESSION

Cette deuxième impression a été effectuée au Royaume-Uni.

L'avis de Rétro-Donj : la faute est toujours présente, seul le livret est différent. Elle a dû être imprimée en janvier ou février 1986.



Boîte :

- Identique à la première impression

Livret de règles :

- Page 1 est indiqué : « Imprimé au Royaume-Uni » et juste en dessous « Première impression »
- Publicité pour Star Frontiers et AD&D1 en 3^e de couverture

Module X1 :

- Première impression du module

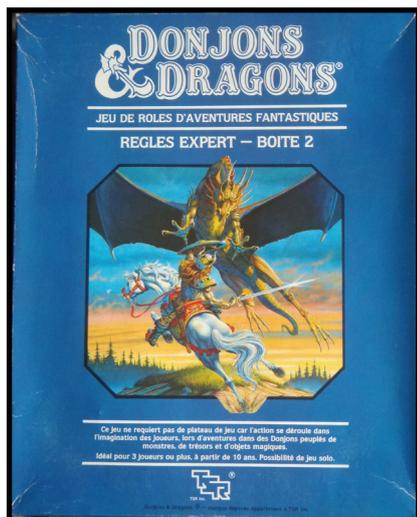


La publicité en 3^{ème} de couverture

1986 - TROISIÈME IMPRESSION

Cette troisième impression a été effectuée en France.

L'avis de Rétro-Donj : cette boîte a dû être imprimée en septembre ou octobre 1986.



Boîte :

- De couleur bleu denim
- La faute d'orthographe à « Touts... » a été corrigée
- Le cadre de l'illustration est octogonale et lors du changement d'encadrement, la signature d'Elmore a disparu
- Pas de mention sur la conformité
- Rajout au dos et en bas à droite : Publi R.A RC324.4778.841

Livret de règles :

- Identique à la deuxième impression

Module X1 :

- Deuxième impression du module



Lors du changement d'encadrement la signature de Elmore a disparu



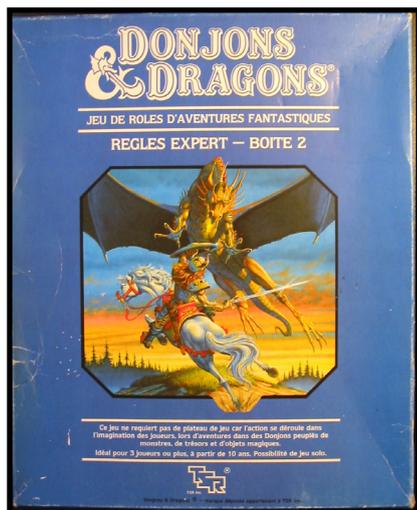
« Publi R.A »
au dos de la
boîte

Publi R.A. RC 324.478.841

1987 - QUATRIÈME IMPRESSION

Cette quatrième impression a été effectuée en France.

L'avis de Rétro-Donj : cette boîte a pu être imprimée dans la même période que les règles de base, en mai 1987. C'est la plus belle impression de toutes les boîtes Expert.



Boîte :

- De couleur bleu denim
- La mention sur la conformité est présente et imprimée au dos
- Le reste est identique à la troisième impression

Livret de règles :

- Page 1 est indiqué : « Imprimé au Royaume-Uni » et juste en dessous « Première impression »
- Publicité pour Star Frontiers et AD&D1 en 3^e de couverture
- Mention verticale au dos du livret de règles « Publi R.A Paris »

Module X1 :

- Deuxième impression du module

La mention sur la conformité au dos de la boîte

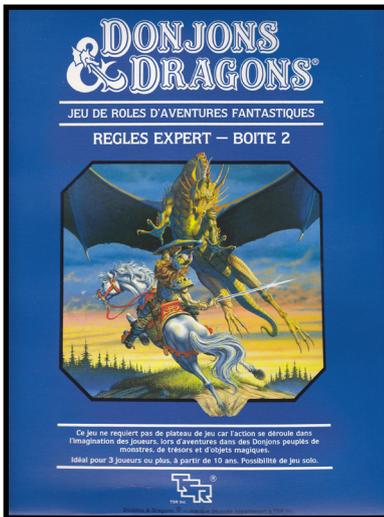
La conformité du présent produit aux normes obligatoires de sécurité est garantie par l'importateur. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

1987 - CINQUIÈME IMPRESSION

Cette cinquième impression a été effectuée en France.

L'avis de Rétro-Donj : cette boîte a pu être imprimée dans la même période que les règles de base de 1988.

La qualité du papier du livret est inférieure à la version précédente ; plus fin, il a tendance à baver par endroits.



Boîte :

- De couleur bleu smalt
- Le reste est identique à la quatrième impression

Livret de règles :

- Identique à la quatrième impression

Module X1 :

- Troisième impression du module

N'oubliez pas de lire les autres numéros de Rétro-Donj



[Disponible ici](#)

Ce magazine est entièrement gratuit – ne peut être vendu – son contenu ne peut en aucun cas être utilisé dans un but lucratif.

TABLEAU COMPARATIF DES DIFFÉRENTES IMPRESSIONS DES BOÎTES EXPERT

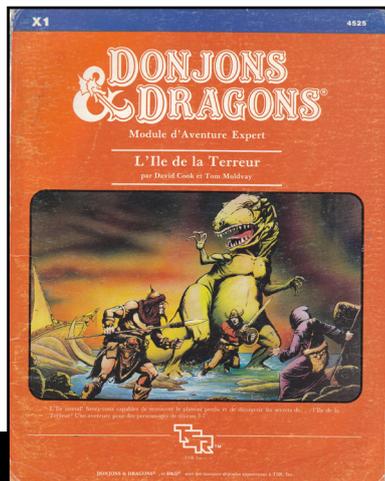
Impressions	Logo TSR	Cadre	Carton	Couleur	Fautes	Publicité	Conformité sur la boîte	Mention Publi RA sur la boîte	Mention verticale au dos du livret	Module X1
Première	Angled	Arrondi	Souple	Bleu azuré	Oui sur la boîte	Non	Non	Non	Non	1 ^{ère} impression
Deuxième	Angled	Arrondi	Souple	Bleu azuré	Oui sur la boîte	3 ^e de couv du livret	Non	Non	Non	1 ^{ère} impression
Troisième	Angled	Octogonal	Souple	Bleu denim	Non	3 ^e de couv du livret	Non	Oui	Non	2 ^e impression
Quatrième	Angled	Octogonal	Souple	Bleu denim	Non	3 ^e de couv du livret	Oui imprimé au dos	Oui	Oui	2 ^e impression
Cinquième	angled	octogonal	souple	bleu smalt	Non	3 ^e de couv du livret	Oui imprimé au dos	Oui	Oui	3 ^e impression

LES MODULES X1 À X4

Module X1 - L'Île de la Terreur

Ce module a connu trois impressions. Les trois livrets sont rigoureusement identiques. Les couvertures par contre ont leur couleur qui varie de abricot à orange, ainsi qu'un rectangle rouge rajouté en surimpression au dos. De plus, la taille du bandeau bleu diffère d'une impression à l'autre.

Première impression
Sept. ou oct. 1985

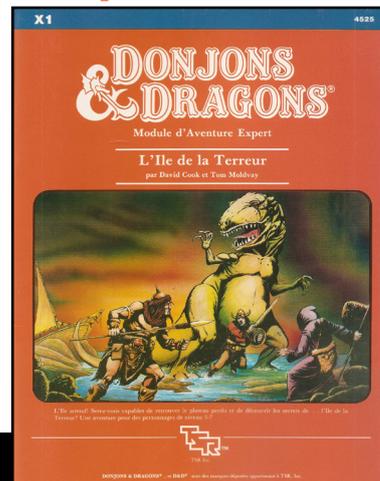


Couleur : **abricot**
Lieu d'impression : **Royaume-Uni**
Dos de la couverture : **en bas**
«1981, 1983 Tous Droits Réservés Imprimé au R.U.»
Fourni avec la 1^{ère} et 2^e impressions de la boîte D&D Expert

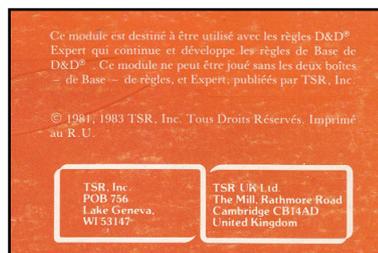
Éléments communs aux trois impressions

- Illustration de couverture : Steve Chappell
- Logo TSR : « Angled logo »
- Pas de mention dans le bandeau bleu
- Mention sur la couverture : « Module d'Aventure Expert »

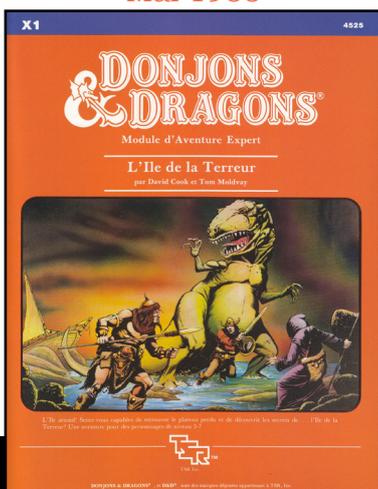
Deuxième impression
Sept. ou oct. 1986



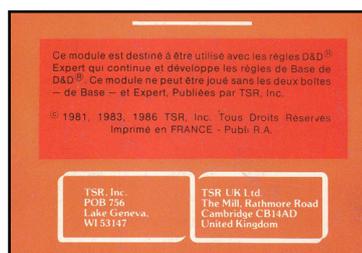
Couleur : **orange**
Lieu d'impression : **France par PUBLI R.A**
Dos de la couverture : **en bas**
«1981, 1983, 1986 TSR Inc. Tous Droits Réservés Imprimé en France - Publi R.A.»
Fourni avec la 3^e et 4^e impressions de la boîte D&D Expert



Troisième impression
Mai 1988



Couleur : **abricot**
Lieu d'impression : **France par PUBLI R.A**
Dos de la couverture : **en bas** « 1981, 1983, 1986 TSR Inc. Tous Droits Réservés Imprimé en France - Publi R.A. »
Fourni avec la 5^e impression de la boîte D&D Expert



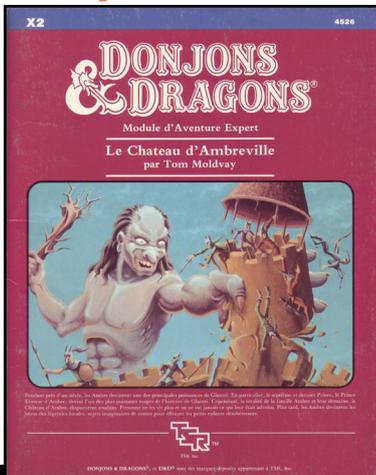
Code TSR : 4525 (X1)
Version des règles : D&D Règles Expert
Niveaux : 3 à 7
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : septembre ou octobre 1985 (trois impressions)
ISBN : inconnu
Auteur : David « Zeb » Cook, Tom Moldvay
Cartographe : inconnu
Illustrateur : Timothy Truman
Illustrateur de couverture : Steve Chappell
Traducteur : Bruce Heard
Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Module X2 - Le Château d'Ambreville

Ce module a connu deux impressions.

Elles sont facilement identifiables ; en effet, l'image de couverture de l'impression effectuée au Royaume-Uni est celle du dos de l'impression française.

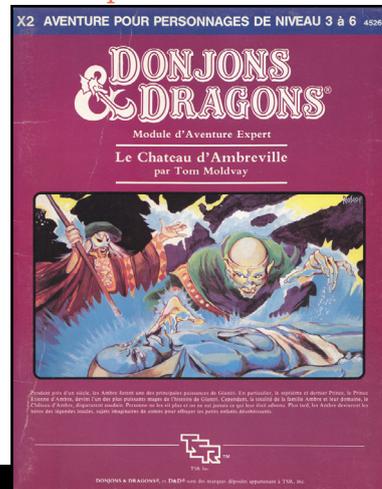
Première impression
Sept. ou oct. 1985



Éléments communs aux deux impressions

- Logo TSR : « Angled logo »
- Mention sur la couverture : « Module d'Aventure Expert »

Seconde impression
Sept. ou oct. 1986

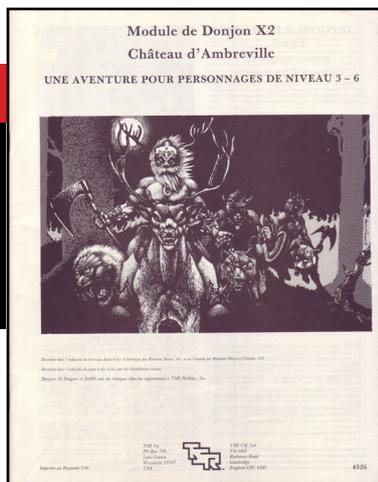


Lieu d'impression : **Royaume-Uni**
Mention dans le bandeau bleu : **aucune**

Lieu d'impression : **France par PUBLI R.A**
Mention dans le bandeau bleu : « **AVENTURE POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 3 à 6** »
L'illustration de la couverture est celle du dos de la 1^{ère} impression

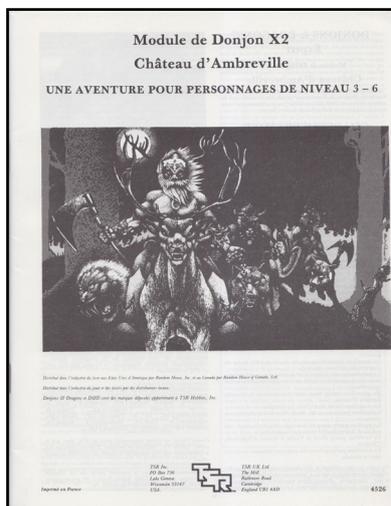
Page 1 du module

En bas à gauche :
Imprimé au Royaume-Uni
En bas à droite :
numéro du module



Page 1 du module

En bas à gauche :
Imprimé en France
En bas à droite :
numéro du module



Code TSR : 4526 (X2)

Version des règles : D&D Règles Expert

Niveaux : 3 à 6

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : septembre ou octobre 1985 (deux impressions)

ISBN : 0-935696-51-2

Auteur : Tom Moldvay

Cartographe : inconnu

Illustrateurs : James « Jim » Holloway, Harry Quinn, Jim Roslof, Stephen D. Sullivan

Illustrateur de couverture : Erol Otus

Traducteur : Bruce A. Heard

Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Module X3 - La Malédiction de Xanathon

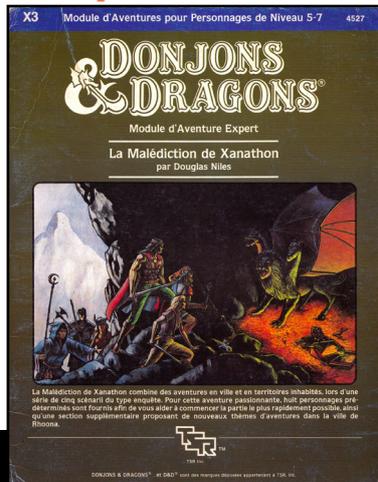
Ce module a connu quatre impressions. C'est le plus imprimé de tous les modules.

Éléments communs aux quatre impressions

- Illustration de couverture : Steve Chappel
- Logo TSR : « Angled logo »
- Mention dans le bandeau bleu : « Module d'Aventures pour Personnages de Niveau 5-7 »
- Mention sur la couverture : « Module d'Aventure Expert »

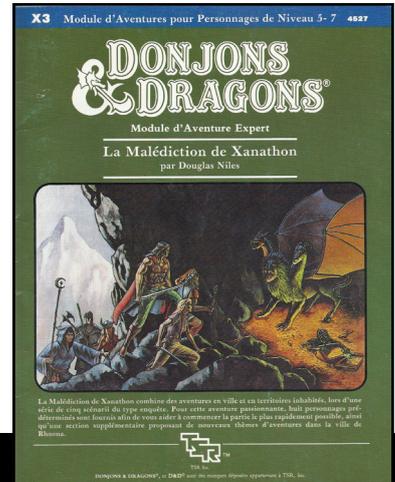
Code TSR : 4527 (X3)
 Version des règles : D&D Règles Expert
 Niveaux : 5 à 7
 Cadre de campagne : Mystara
 Première impression : septembre ou octobre 1985 (quatre impressions)
 ISBN : inconnu
 Auteur : Douglas Niles
 Cartographe : inconnu
 Illustrateur : Timothy Truman
 Illustrateur de couverture : Timothy Truman
 Traducteur : Bruce Heard
 Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Première impression
 Sept. ou oct. 1985



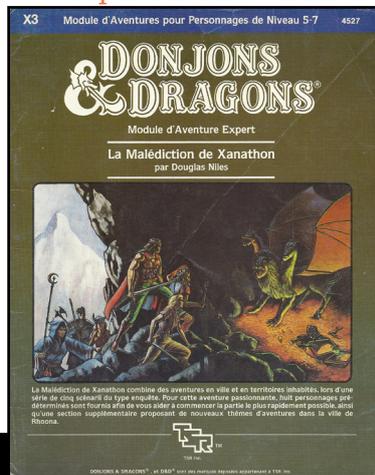
Couleur : vert militaire
 Cadre : carré
 Lieu d'impression : Royaume-Uni

Deuxième impression
 Janvier ou février 1986



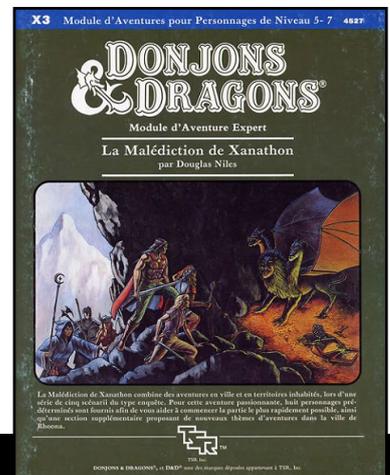
Couleur : vert avocat
 Cadre : arrondi
 Lieu d'impression : Royaume-Uni
 La police de caractères utilisée sur la couverture est différente

Troisième impression
 Sept. ou oct. 1986



Couleur : vert kaki
 Cadre : carré
 Lieu d'impression : France par PUBLI R.A
 Police identique à la 1^{ère} impression

Quatrième impression
 Novembre 1987



Couleur : vert Véronèse
 Cadre : arrondi
 Lieu d'impression : France par PUBLI R.A
 Police identique à la 2^e impression



Page 1 des livrets UK



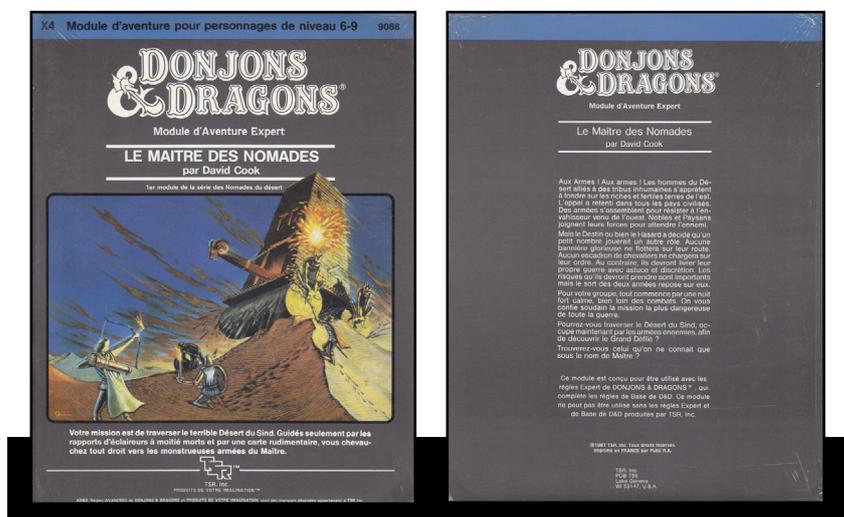
Page 1 des livrets FR

Module X4 - Le Maître des nomades

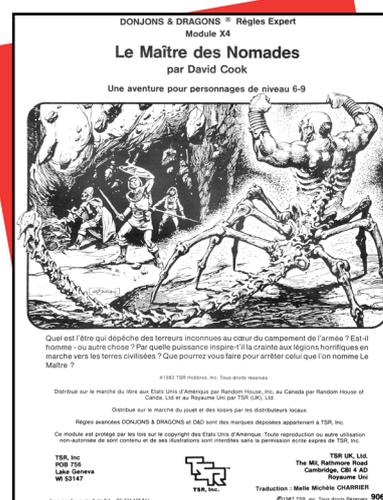
Ce module a connu une impression.

Première impression
Janvier ou février 1988

- De couleur grise
- Illustration de couverture : Timothy Truman
- Logo TSR : « Angled logo »
- Mention dans le bandeau bleu : « Module d'Aventure pour Personnages de Niveau 6-9 »
- Mention sur la couverture : « Module d'Aventure Expert »
- Imprimé en France par Publi R.A Paris



Code TSR : 9068 (X4)
Version des règles : D&D Règles Expert
Niveaux : 6 à 9
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : janvier ou février 1988
(une impression)
ISBN : inconnu
Auteur : David « Zeb » Cook
Cartographe : inconnu
Illustrateur : Jeff Easley
Illustrateur de couverture : Timothy Truman
Traducteur : Michèle Charrier
Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.



Les scénarios de D&D sont tous regroupés par code

- La série des modules B pour l'édition D&D Règles de Base, niveau 1 à 3.
- La série des modules X pour l'édition D&D Règles Expert, niveau 4 à 14.
- La série des modules CM pour l'édition D&D Règles Compagnon, niveau 15 à 25.

Mystara

Au départ, les scénarios n'étaient pas situés dans un monde précis. À partir de la série de modules Expert (de X1 à X13), TSR décida de les localiser de manière plus précise, en situant les royaumes dans une vaste région nommée le *Known World* (le Monde connu), plus communément appelée Mystara.

DONJONS & DRAGONS RÈGLES COMPAGNON

L'impression de la boîte Compagnon et la série des modules CM

Créée par Frank Mentzer lors de sa révision du système de jeu en 1984, la boîte Compagnon permet de gérer des personnages de niveaux 15 à 25.

Dernière boîte traduite officiellement, elle n'a pas connu de révision, contrairement aux deux précédentes. L'arrivée des Règles Avancées a malheureusement sonné le glas de la gamme D&D française.

DONJONS & DRAGONS, RÈGLES COMPAGNON - BOÎTE 3

PRÉSENTATION DE LA BOÎTE COMPAGNON

La boîte Compagnon est arrivée en boutique à l'été 1987. Elle a connu une seule impression.



La boîte Compagnon

- Une boîte en carton souple de couleur bleu ciel
- Deux livrets de règles
- L'illustration de couverture est de Larry Elmore
- Le logo est le « angled TSR »
- Imprimée en France par Publi R.A Paris
- Conformité imprimée au dos de la boîte

MENTIONS DEVANT DE LA BOÎTE : en haut : « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES » (sous le logo D&D) ; « REGLES COMPAGNON - BOITE 3 » (au-dessus de l'illustration).

En bas : « Ce jeu ne requiert aucun plateau car l'action se situe dans l'imagination des joueurs : ils découvriront des aventures en extérieurs, ainsi que de nouveaux monstres, trésors et objets magiques » et « Idéal pour 3 joueurs confirmés ou plus : à partir de 10 ans. »

Logo TSR et en dessous « AD&D, Règles Avancées, Donjons & Dragons et Produits de votre imagination sont une marque déposée appartenant à TSR Inc. »



MENTIONS DOS DE LA BOÎTE : en haut : « D&D » et « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES » ; en dessous « COMPAGNON BOITE N°3 » et « Règles d'expansion pour les boîtes D&D de base et Expert » ; en dessous : « Voici la boîte n°3. Pour vous servir du Compagnon, il vous faudra avoir utilisé les boîtes D&D de Base et Expert » ; En bas : « AD&D, Règles Avancées, Donjons & Dragons et Produits de votre imagination sont une marque déposée appartenant à TSR Inc. » (tout en majuscule). En bas à gauche : 1987 TSR Inc, Tous Droits Réservés. En bas à droite : mention sur la conformité imprimée.

Code TSR : 1013

Version des règles : D&D Règles Compagnon

Niveaux : 15 à 25

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : 1987 (une impression)

ISBN : inconnu

Auteur(s) : Ernest Gary Gygax, David Arneson et Frank Mentzer

Cartographe : inconnu

Illustrateur : Jeff Easley

Illustrateur de couverture : Larry Elmore

Traducteur : Michel Pagel

Format : boîte en carton souple contenant deux livrets, le livret destiné aux joueurs (32 pages) et le livret destiné aux maîtres de donjon (64 pages).

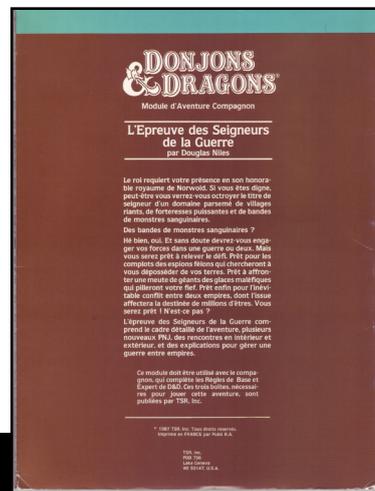
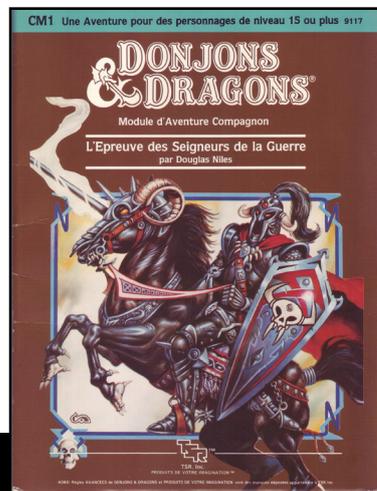
LES MODULES CM1 ET CM2

Module CM1 - L'Épreuve des seigneurs de la guerre

Ce module a connu une impression.

Première impression
Juin ou juillet 1987

- De couleur marron
- Illustration de couverture : Jeff Easley
- Logo TSR : « Angled logo »
- Mention dans le bandeau bleu : « Une Aventure pour des personnages de niveau 15 ou plus »
- Mention sur la couverture : « Module d'Aventure Compagnon »
- Imprimé en France par Publi R.A Paris



Code TSR : 9117 (CM1)

Version des règles : D&D Règles Compagnon

Niveaux : 15 ou +

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : juin ou juillet 1987
(une impression)

ISBN : inconnu

Auteur : Douglas Niles

Cartographe : David S. « Diesel » LaForce

Illustrateur : Jeff Easley

Illustrateur de couverture : Clyde Caldwell

Traducteur : Michèle Charrier

Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.



LES PROBLÈMES DE TRADUCTION :

Les distances : lors de l'adaptation française, un choix bien étrange a été fait pour la conversion des distances dans le jeu. Normalement 1' = 3 mètres, mais pour une raison inconnue 1' = 4 mètres dans la version française ! Pourquoi ce choix ? D'ailleurs c'est parfois 3,50 m ou 4,50 m.

Cette particularité ne concerne pas que les plans mais aussi les portées des sorts et les vitesses de déplacement des monstres. Par exemple l'ours-hibou a un déplacement de 12 m en donjon, dans la version française « Mentzer » 20 m ! Pour le goblin 9 m contre 12 m, etc.

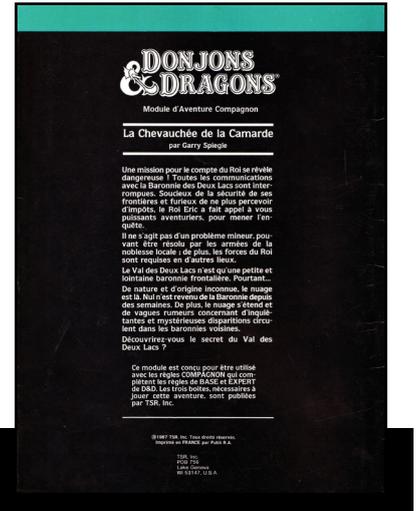
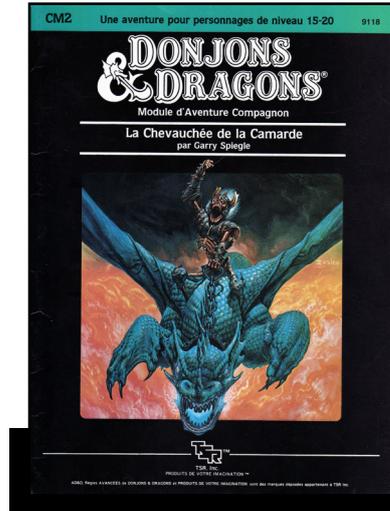
Les baguettes et bâtonnets magiques : durant la traduction de la boîte de Base Mentzer, les traducteurs ont fait un choix étonnant lors de la retranscription en français des mots « wand » et « rod » ; en règle générale, on traduit « wand » par baguette, le mot « rod », même s'il peut également être traduit 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.

Module CM2 - La Chevauchée de la camarde

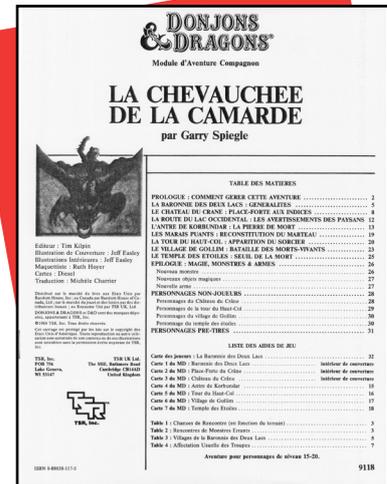
Ce module a connu une impression.

Première impression
Janvier ou février 1988

- De couleur noire
- Illustration de couverture :
• Jeff Easley
- Logo TSR : « Angled logo »
- Mention dans le bandeau bleu :
« Une Aventure pour des personnages de niveau 15 - 20 »
- Mention sur la couverture :
« Module d'Aventure Compagnon »
- Imprimé en France par Publi R.A Paris



Code TSR : 9118 (CM2)
Version des règles : D&D Règles Compagnon
Niveaux : 15 - 20
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : 1988 (une impression)
ISBN : 0-88-038-117-5
Auteur : Gary Spiegle
Cartographe : David S. « Diesel » LaForce
Illustrateur : Jeff Easley
Illustrateur de couverture : Jeff Easley
Traducteur : Michèle Charrier
Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.



COURANT 2021 - HORS-SÉRIE #2

RÉTRO-DONJ

IL ÉTAIT UNE FOIS
LES RÈGLES AVANCÉES
DE DONJONS & DRAGONS

LE GUIDE DU COLLECTIONNEUR

QUATRIÈME PARTIE : LES ACCESSOIRES DE JEU

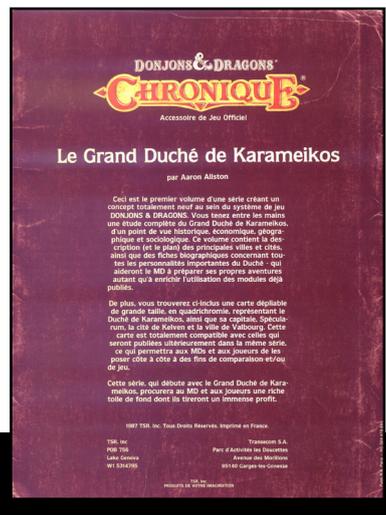
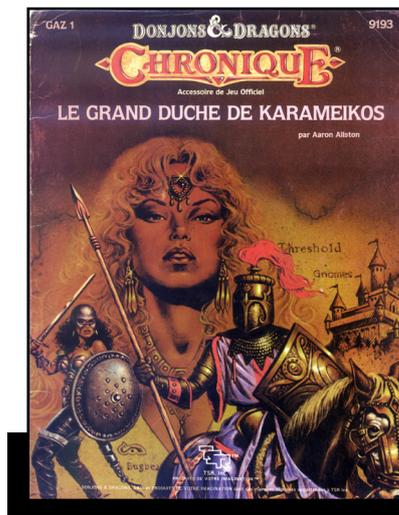
GAZ1 - Le Grand Duché de Karamaikos

Ce supplément a connu une impression.

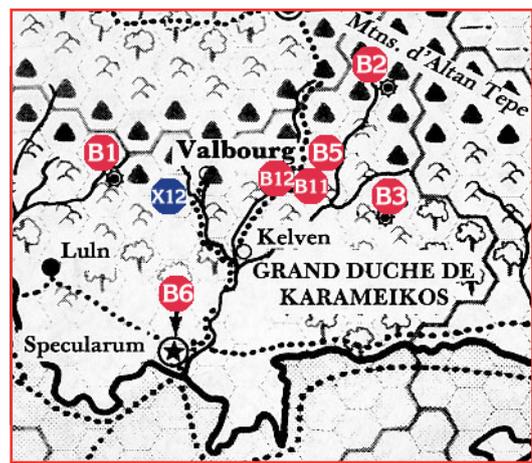
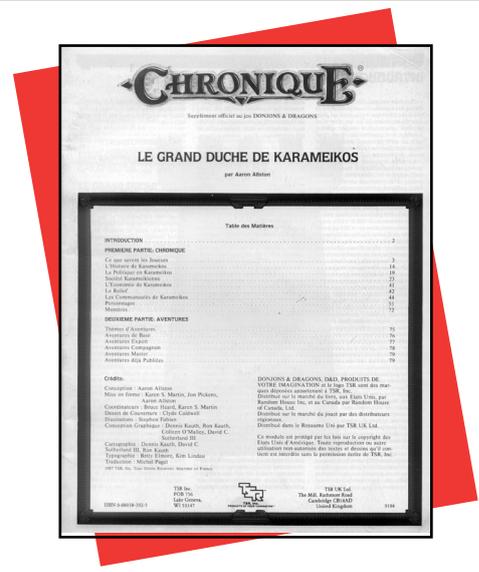
Bien qu'il soit indiqué 1987 sur la couverture, ce supplément n'est apparu dans les boutiques qu'après l'été 1988.

Première impression
juillet ou août 1988

- De couleur marron
- Illustration de couverture : Clyde Caldwell
- Logo TSR : « Angled logo »
- Imprimé en France par Publi R.A Paris



Code TSR : 9193 (GAZ1)
Version des règles : Donjons & Dragons
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : juillet ou août 1988
(une impression)
ISBN : 0-0-88038-392-5
Auteur : Aaron Allston
Cartographes : Dennis Kauth, David C. Sutherland III, Ron Kauth
Illustrateur : Stephen Fabian
Illustrateur de couverture : Clyde Caldwell
Traducteur : Michel Pagel
Format : livret de 80 pages avec couverture cartonnée souple non attachée et deux cartes posters en couleur.



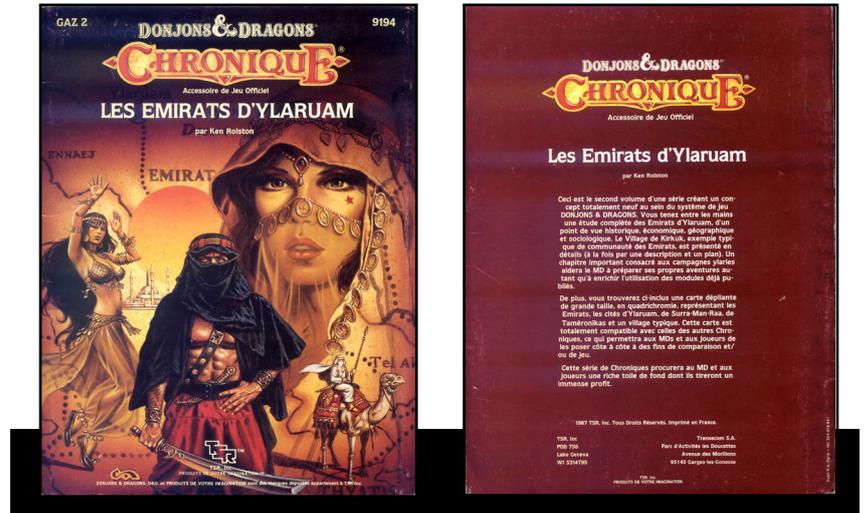
Un environnement propice aux aventures
Pour les aventures de bas niveau, comme vous pourrez le constater sur la carte ci-contre, sept modules de la « série B » et un de la « série X » se déroulent dans la région du grand-duché.
« B1*, B2, B3, B5, B6, B11*, B12* et X12* »
* non traduit en français

GAZ2 - Les Émirats d'Ylaruam

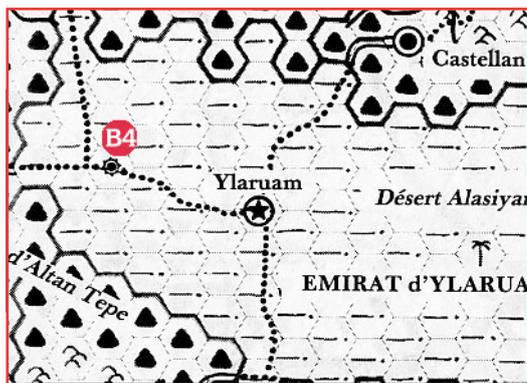
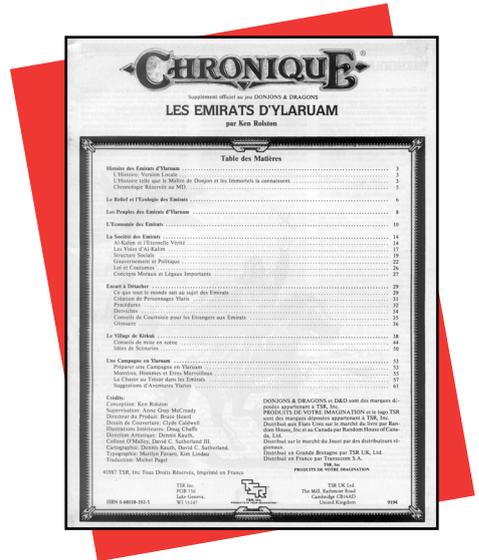
Ce supplément a connu une impression.
 Bien qu'il soit indiqué 1987 sur la couverture, ce supplément n'est apparu dans les boutiques qu'après la rentrée 1988.

Première impression
 Septembre ou octobre 1988

- De couleur marron
- Illustration de couverture : Clyde Caldwell
- Logo TSR : « Angled logo »
- Imprimé en France par Publi R.A Paris



Code TSR : 9194 (GAZ2)
 Version des règles : Donjons & Dragons
 Cadre de campagne : Mystara
 Première impression : septembre ou octobre 1988
 (une impression)
 ISBN : 0-0-88038-392-5
 Auteur : Ken Rolston
 Cartographes : Dennis Kauth, David C. Sutherland III
 Illustrateur : Doug Chaffee
 Illustrateur de couverture : Clyde Caldwell
 Traducteur : Michel Pagel
 Format : livret de 64 pages avec couverture cartonnée souple non attachée et deux cartes posters en couleur.



Un environnement très isolé
 Contrairement au GAZ1 dont l'environnement est utilisé par 8 modules de la gamme officielle, un seul module, le B4, se déroule dans les environs des émirats d'Ylaruam.

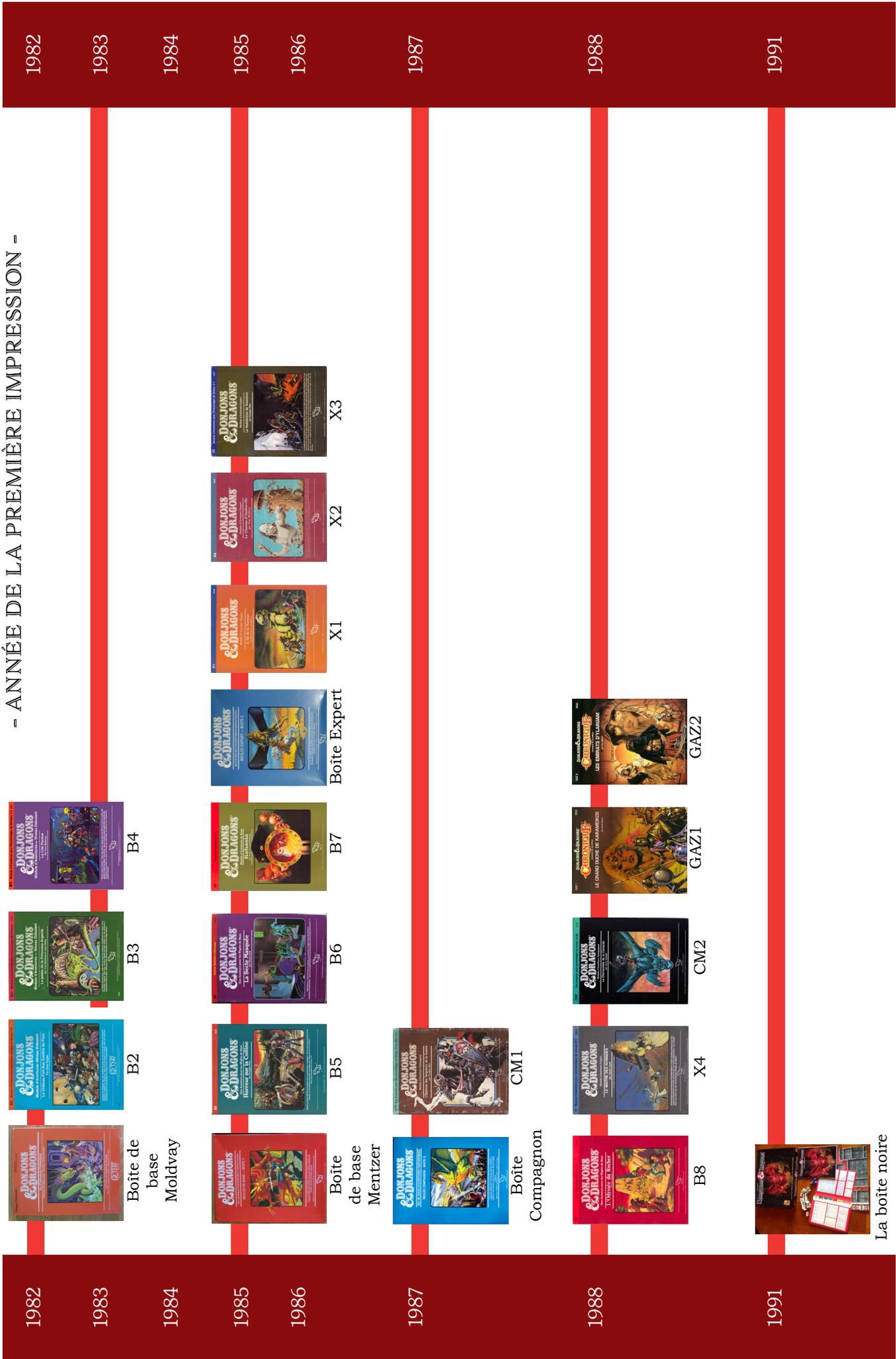
TABLEAU GÉNÉRAL DES DATES D'IMPRESSION DE LA GAMME D&D*

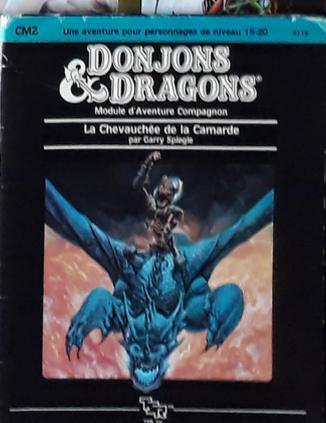
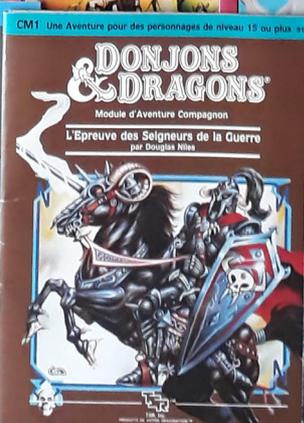
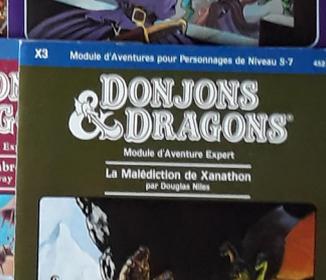
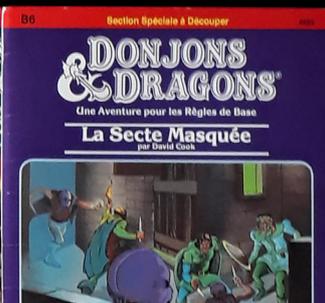
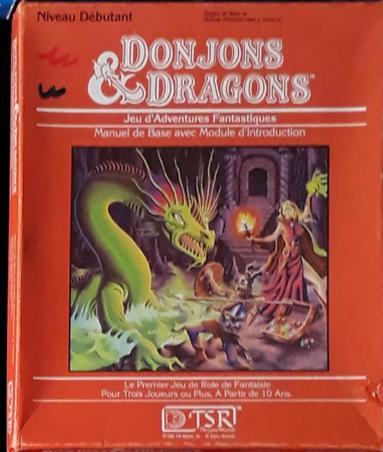
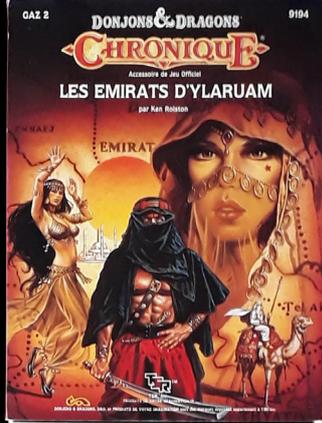
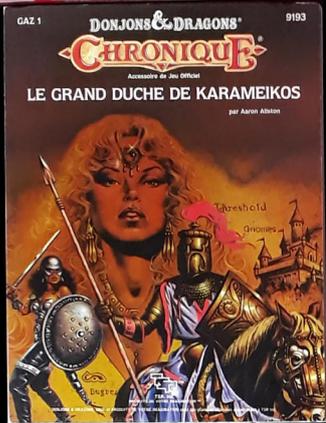
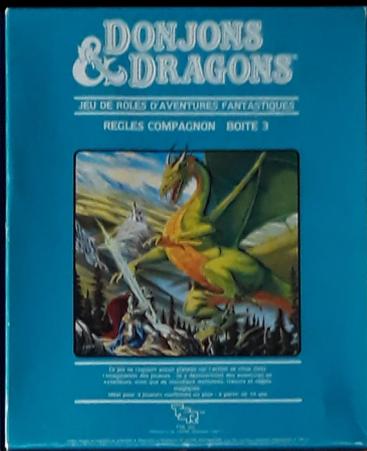
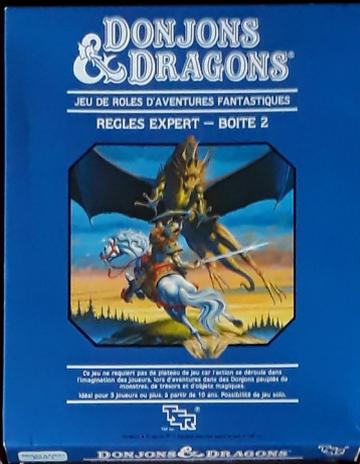
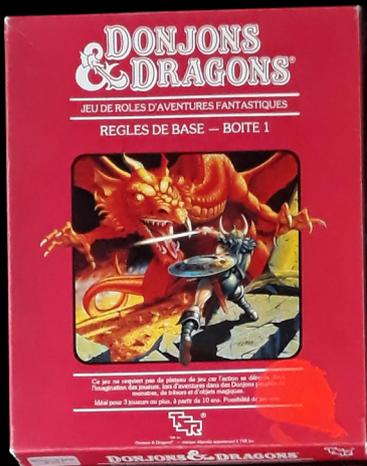
Années	Mois	Produits TSR
1982	Novembre	Première impression de la boîte de base ¹ et du module B2
1983	Mai / Juin	Seconde impression de la boîte de base et du module B2 Première impression des modules B3 et B4
1985	Février / Mars Juin Septembre / Octobre Novembre	Troisième impression de la boîte de Base Quatrième impression de la boîte de Base Première impression de la boîte Expert et du module X1 ; Première impression des modules B5, B6 et X2, X3 ; Seconde impression du B3 Première impression du module B7
1986	Janvier / Février Du troisième au quatrième trimestre	Deuxième impression de la boîte Expert et du module X1 ; deuxième impression du module X3 Seconde impression des modules B4, B5, B6, B7 Seconde impression du module X2 Troisième impression du module B3 et X3 Cinquième impression de la boîte de Base Troisième impression de la boîte Expert et deuxième du module X1
1987	Mai Juillet Novembre	Sixième impression de la boîte de Base ¹ ; Quatrième impression de la boîte Expert Première impression de la boîte Compagnon et du module CM1 Septième impression de la boîte de Base ¹ ; Quatrième impression du module X3
1988	Janvier / Février Mai Août / Octobre	Première impression du module B8, X4 et CM2 Huitième impression de la boîte de Base ; Cinquième impression de la boîte Expert et troisième du module X1 Première impression des GAZ1 et GAZ2
1989	Premier trimestre	Neuvième impression de la boîte de Base
1991	Premier semestre	Dixième impression de la boîte de Base

* Une grande majorité de ces dates sont théoriques, elles sont basées sur la presse spécialisée de l'époque et ne sont pas officielles (hormis certaines dates spécifiques comme pour les 1^{ère}, 6^e, 7^e impressions de la boîte de base).

¹ - Date indiquée page 1 du livre

ARBRE DE LA GAMME COMPLÈTE D&D OFFICIELLE
- ANNÉE DE LA PREMIÈRE IMPRESSION -





IL ÉTAIT UNE FOIS DONJONS & DRAGONS

LE GUIDE DU COLLECTIONNEUR

Apparues au début des années 1980 et disparues à l'aube des années 1990, les règles de Donjons & Dragons ont connu pas moins de :

- 5 boîtes de règles
- 13 modules
- 2 accessoires de jeu

Tous ces livres ont connu de multiples impressions et il est difficile de s'y retrouver dans la nébuleuse TSR, Inc.

Si vous souhaitez compléter votre collection ou tout simplement découvrir cette période importante de l'histoire du jeu de rôle, ce numéro hors-série de Rétro-Donj est fait pour vous.



HORS-SÉRIE NUMÉRO 1.0

Mars 2021

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

Illustration de couverture : Erol Otus (avec son accord)

Les illustrations des pages 15, 16 et de la couverture sont la propriété de Wizards of the Coast LLC

Conception du numéro : Bournazel & Thorin

Maquette : Bournazel

Photos : Thorin, Bournazel, Le Rahib, Myvyrrian, Ronin

Merci à tous ceux qui ont pris la peine de vérifier leurs exemplaires, pris des photographies et réalisé des scans. Sans vous ce numéro n'aurait jamais été possible. Si vous avez une boîte ou un module ne figurant pas dans ce numéro, contactez-nous.

Merci à Erol Otus pour avoir autorisé l'utilisation de son illustration.

Email de contact : bournazel@dd-add.fr

