

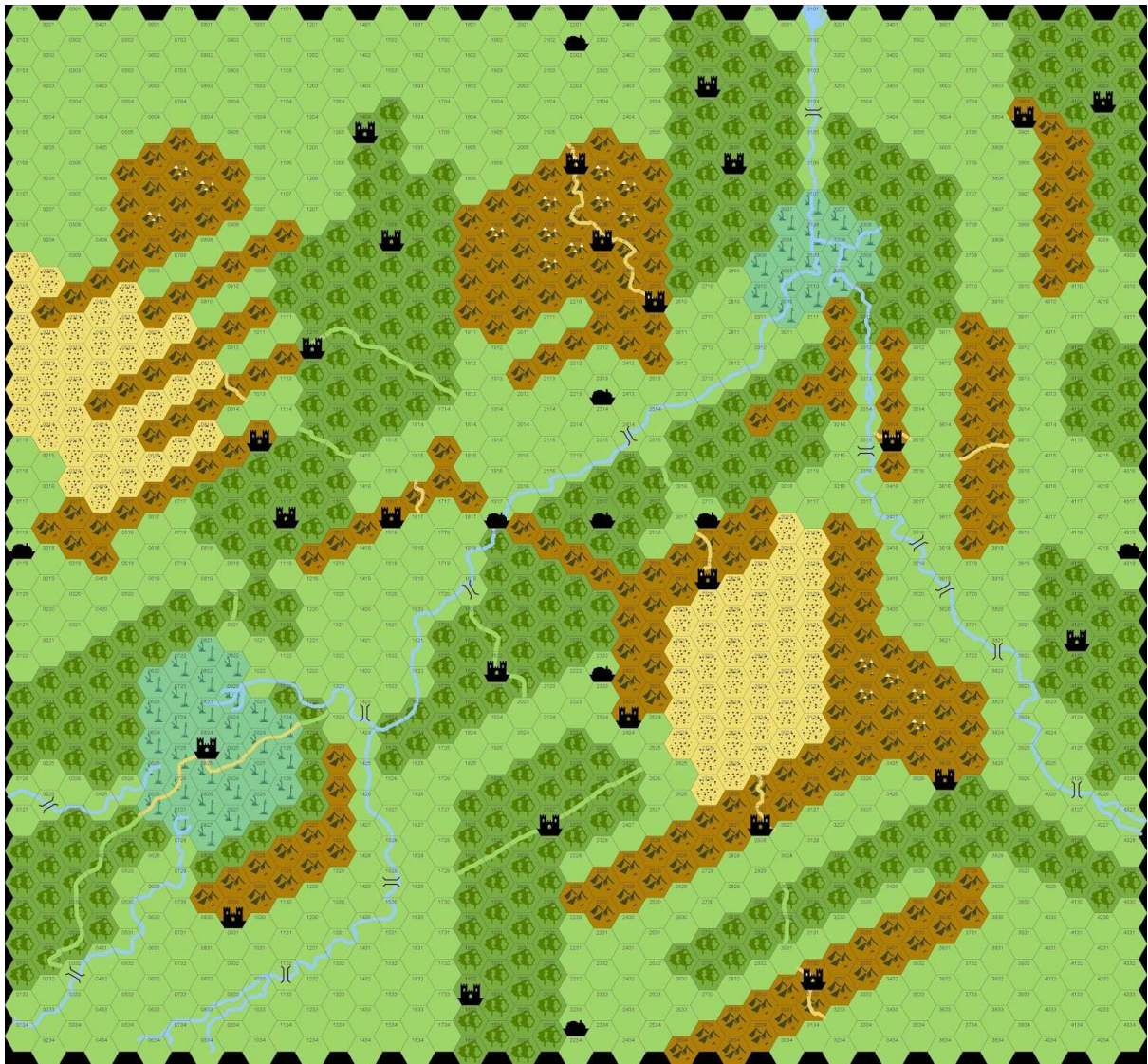
L'univers du jeu originel !

Une compilation de posts de Wayne Rossi sur le blog Semper Initiativus unum.

<http://initiativeone.blogspot.com>

La carte est une version de la carte originelle réalisée par James Mishler et disponible sur son blog Adventures in Gaming à cette adresse :

<http://adventuresingaming2.blogspot.com/2013/05/southland-new-version-of-outdoor.html>



Avant-propos de la traduction

Le texte qui suit est la traduction, qu'on espère la plus claire possible d'une série de textes que Wayne Rossi a écrits sur son blog en 2013. Ces posts ont ensuite été compilés dans un document pdf. Le document est disponible au lien indiqué sur la première page.

Cette série de postes est le résultat d'une démarche d'archéologie ludique. Wayne Rossi, un joueur et un créateur tenant le blog *semper intiativus unum*, s'est posé la question de savoir ce qu'était le « implied setting » ou « univers sous-entendu » de OD&D.

Pour ceux qui ne sont pas familier de cette abréviation, OD&D signifie Original Dungeons and Dragons. Ce terme a été inventé, a posteriori, c'est pourquoi je lui préférerais en ces pages celui de « règles originelles de D&D » ou simplement de « règles originelles ». Quoiqu'il en soit, l'appellation désigne ce qu'on appelle également les « Boîte Brune » et « Boîte blanche ». La « boîte brune », publiée en 1974, est l'édition originelle de *Donjons et Dragons*. Sous-titré, *Jeu de campagne médiévales fantastiques avec papier, crayon et figurines*, *Donjons et Dragons* était un supplément au jeu de figurines *Chainmail* publié en 1971. Ses règles permettaient d'incarner un combattant, un mage ou un clerc explorant des donjons en quête de trésors défendus par des monstres. Le contenu de la boîte fut republié en 1976 sous la forme d'une boîte blanche. La suite de l'histoire est connue. En 1977, TSR développa deux jeux à partir de ces règles : la gamme D&D (dite BECMI pour Basics, Expert, Companion, Master et Immortal) et la gamme AD&D (pour Advanced Dungeons & Dragons) laquelle, malgré son nom était plus proche d'OD&D que D&D. Le succès de ces deux rejetons fit qu'on oublia quelque peu les règles originelles, lesquelles s'étaient vendues en milliers d'exemplaires tandis que ses descendants tutoyaient des volumes de vente se chiffrant en millions.

Ce qui intéressait Wayne Rossi dans sa série d'articles constatés aux règles originelles était de combler un vide. A part les règles imprimées et, on ne sait pas vraiment comment les maîtres de donjon et les joueurs jouaient vraiment à l'époque. Notre époque propose des Actual Plays d'intérêt variable mais qui aideront les ludologues de demain à avoir une vision (probablement déformée) de comment on jouait à D&D dans les premières décennies du XXI^e siècle. Ils pourront également s'appuyer sur ce qui se dit et s'écrit dans les forums pour affiner ce qu'ils auront déduits des règles ou de ces milliers d'heures de vidéos regardées. Rien de tout cela n'existe pour savoir comment on jouait à l'époque des premiers temps de D&D. De plus, les récits et les souvenirs des Anciens n'ont commencé à être collectés que dans les années 1990. Et, parmi eux, ceux de la scène wisconsinoise qui fut le creuset de D&D, sont particulièrement marqués par des querelles d'Ego (et parfois d'argent) qui ont accompagné le développement de D&D. De plus, on connaît encore plus mal les pratiques des joueurs hors de ce creuset, même s'il est sûr que les variations devaient être nombreuses. A l'époque, se procurer des dés polyédriques ou accéder aux fanzines qui publiaient des comptes-rendus et des règles optionnelles tenait donc de la gageure.

On en est donc souvent réduit à des hypothèses. Est-ce grave ? non. Un historien honnête mesure l'étendue de son savoir à celle, encore plus grande, de ce qu'il ne sait pas et ne pourra pas savoir de son vivant. Je ne sais si Wayne Rossi est un historien mais on sent dans ses postes qu'il a adopté la bonne posture : on ne sait pas grand-chose mais si on explore le texte et l'analyse, on peut déduire des informations implicites. Wayne Rossi a choisi comme objet le livret 3 des règles originelles qui s'intitulent en français « Aventures et milieux souterrains et les terres sauvages », en particulier la vingtaine de pages portant sur les terres sauvages, c'est-à-dire sur les aventures en extérieures. En combinant les règles et les commentaires qui les accompagnent aux règles des deux autres livrets, Wayne Rossi cherche à répondre à une question à la fois simple et complexe : « Dans quel univers jouaient les joueurs de D&D ? ».

En soi la question est en effet relativement simple. Elle peut être reformulée pour savoir si les règles originelles impliquent un univers particulier, ce qui est le cas de la nombreux jdr. Et la réponse pourrait être oui puisque le livret 3 fait allusion à Fangenoire ou à Faucongris. On sait en effet qu'à l'époque, Dave Arneson et Gary Gygax, les créateurs respectifs de ces deux univers, les faisaient déjà jouer à la clique de joueurs wisconsinois. Mais dans ce livret 3 des règles originelles, aucun détail n'est donné sur ces deux lieux : Fangenoire est un village, Faucongris une cité, c'est tout ce qu'on sait. Aucune carte, aucune information ne dessine les contours d'univers spécifiques qui ne sortiront sous forme publiée qu'en 1975. En revanche, le livret 3 propose au joueur de jouer leurs aventures en extérieur en utilisant un accessoire. Cet accessoire est une carte, à savoir celle d'un jeu de plateau appelé Outdoor Survival. Bestseller d'Avalon Hill, ce jeu vendu dans les magasins de camping et de randonnée, simulait une randonnée qui tourne mal. Perdus au milieu de la nature sauvage, les joueurs incarnaient des randonneurs égarés ou, en fonction du scénario, des sauveteurs chargés de les retrouver. Les joueurs devaient revenir à la civilisation, trouver des ressources pour survivre en traversant des terrains plus ou moins difficiles. De manière amusante, plus de la moitié du livret règles d'Outdoor Survival était consacrée à de vrais conseils de survie. On y apprenait par exemple comment éventrer du gibier pour éviter de consommer des organes non comestibles.

Du jeu de plateau, le livret 3 des règles originelles ne gardait que la carte à hexagones, qu'on appellera dans ce qui suit la carte originelle. Les réservoirs et bâtiments de celle-ci étaient transformés dans le livret 3 en châteaux (terme désignant des châteaux-forts mais aussi des tours de mage ou des abbayes et églises fortifiées) et en villes. Le livret 3 donnait pour chaque type de terrain les vitesses de déplacement, les chances de s'y perdre ainsi que les tables de rencontre. Il précisait également ce qui se passait dans les châteaux et les villes. En reliant ces règles et cette carte, Wayne Rossi a essayé de déduire ce à quoi ressemblait le monde par défaut dans lequel évoluaient les personnages des règles originelles.

S'il y a carte, il y a territoire. S'il y a un territoire, il y a un monde. Wayne Rossi donne donc vie dans ces postes à un monde oublié et même pas nommé, celui des règles originelles. Et c'est une expérience décoiffante qu'on espère restituer en bon français.

Note sur la traduction :

Il convient cependant de noter que la meilleure manière de parcourir les pages qui suivent et en tirer la substantifique moëlle nécessite d'avoir une idée de la carte ou de pouvoir s'y référer et de connaître ou d'avoir accès au livret 3 des règles originelles. Celui-ci existe en anglais et est vendu sur une boutique en ligne bien connue pour une somme relativement modique, il existe également une traduction non lucrative en français. De même, le ton et l'écriture des textes de Wayne Rossi est parfois difficile à rendre pour un traducteur non professionnel et la traduction est parsemée de notes de traduction pour désamorcer d'éventuels écueils à la compréhension.

J'ai choisi de m'en tenir à la traduction pour les termes techniques à celle proposée par le document amateur publié en français par une équipe de haut niveau. J'ai cependant fait quelques choix afin de faciliter la lecture des articles sans alourdir l'appareil de notes de traduction.

Sache donc Ô lecteur que :

1. J'ai gardé la structure en paragraphes originelle, même si cela contraint parfois à d'étranges sauts logiques, que j'ai parfois laissé en l'état et parfois corrigé au moyen d'une conjonction de coordination quand j'étais sûr de ce que voulait dire l'auteur.
2. Les règles originelles et l'article de Wayne Rossi emploient le terme « castle » voire « stronghold » pour désigner les bâtiments tenus par des guerriers, des magiciens, ou des clercs. J'ai pris sur moi de traduire le terme générique par Forteresses ou Forts mais d'appeler explicitement « châteaux » les édifices fortifiés tenus par des guerriers, « Tours de Mage » ceux tenus par des magiciens, et Bastions de la Foi ceux qui sont aux mains des clercs.
3. L'hexagone de la carte originale mesurant 5 miles, j'ai arrondi à 8 km et donne les mesures en km (ou en hexagones).
4. Quand je l'ai rencontré, j'ai traduit le terme « hexcrawl » par « exploration d'hexagones », j'ai conscience que ce n'est pas très élégant et porte pas l'idée d'aventures en extérieur.
5. Pour ce que nous avons pu comparer des différentes versions, il n'existe pas de différence entre les textes de 1974, 1976 et la traduction en français (qui porte sur la version de 1974). Seules les fautes de frappes ont été corrigées entre 1974 et 1975 (et les traducteurs français n'ont pas poussé le vice à répercuter certaines fautes de frappe, « martain » en vo n'est pas devenu « martein » en vf). Quelques problèmes d'organisation des règles sont cependant restés tels quels et sont parfois discutés par Wayne Rossi.
6. Le texte fait référence à des posts sur le forum odd74. L'un des liens renvoyant vers ce dernier est un lien mort, mais je le mets ici par souci de complétude.
<https://odd74.proboards.com/thread/8780?page=1#118247>
7. Mon instinct me dit que les fréquentes références à la préhistoire déduites par Wayne Rossi sont factuellement fausses. Je n'ai pas cherché à les corriger, mais je m'excuse auprès des spécialistes. Je ne me suis permis de signaler que les erreurs dont j'étais sûr qu'elles en étaient du fait de ma formation.
8. J'ai traduit « *weirdness* » par sentiment d'étrangeté plutôt que par étrangeté. Oui, c'est une coquetterie que je m'autorise.

Sache également que, sur le plan technique, si tu ne peux pas ou ne veux pas te référer aux règles originelles, voici ce qu'il est bon de savoir :

1. Dans les règles originelles, les tables aléatoires de rencontre concernent deux situations : les forteresses et les autres types de terrains (« dégagé », « boisé », « rivière », « marécage », « montagnes », « désert » et « ville »).
2. Pour les forteresses, le MD dispose de tables pour déterminer qui est le maître des lieux ainsi que les gardes et les suivants qui vivent avec lui. Pour chaque forteresse, quel que soit la classe du maître des lieux, 30-180 hommes d'armes seront garnisonnés (la moitié étant des arbalétriers, l'autre moitié des fantassins lourds). En plus de cette garnison, les maîtres des lieux ont accès à des gardes et des servants spéciaux dont des créatures volantes ou des morts vivants.
3. Pour ce qui concerne les terres sauvages, chaque type de terrain traversé détermine les chances de se perdre ou de faire des rencontres, les deux étant déterminées par le même jet d'un d6. S'il y a perte, le groupe progresse d'un hexagone dans la mauvaise direction. Pour les rencontres, chaque type de terrains à sa table de rencontres, laquelle se décompose en sous-tables : Hommes, Animaux, Volant, Mort-Vivant, Géant, Lycanthrope, Aquatique, Dragon. La table des Hommes proposent des sous-tables en fonction du milieu (« typique », « montagne », « désert », « Maritime »). La sous-table « Hommes – désert » contient des résultats permettant d'avoir des Martiens inspirés par le cycle de Barsoom. La sous-table Animaux se décompose de la même façon en sous tables. Les « Animaux de base » sont très génériques et, bien que les règles ne le précisent pas, la présence de tables optionnelles incite à penser qu'il est possible de remplacer ces animaux génériques par des espèces appropriées à certains terrains. Les règles fournissent donc des tables de rencontre, mentionnées dans ces lignes comme « Forêt (optionnel) », « Marais (optionnel) », « Plaines arides (optionnel) » et « Montagnes (optionnel) ». Wayne Rossi s'appuie beaucoup sur ces tables pour typer le monde implicite des règles originelles car ces sous-tables lui donnent une saveur très particulière.

Sur l'univers par défaut des règles originelles :

La carte d'Outdoor Survival d'Avalon Hill était la carte par défaut des règles originelles, et elle fut très appréciée pour la pratique d'exploration d'hexagones. Si l'on considère que les hexagones font 8 km (5 miles en vo), la région couverte par la carte mesure environ 280 km sur 280 km, soit environ 78 000 km². Cette région densément boisée couvrirait donc la superficie de la Caroline du Sud ou de la République Tchèque [NdT- par rapport au territoire français, cela correspond à peu près à la Région Nouvelle Aquitaine ou à la Guyane].

Si l'on lit vraiment le livret 3 des règles originelles, certains détails ne manquent pas d'étonner. Les Guerriers dans les châteaux demandent à être défiés à la joute, les magiciens jettent des sorts de *Quête magique* pour envoyer les personnages chercher des trésors et les Clercs demandent leur écot où aux visiteurs ou les envoient en mission sous la contrainte d'un sort de *Quête*.

Mais le vrai sentiment d'étrangeté, et cela a été confirmé dans les campagnes créées par Gary Gygax, se déclenche quand on commence à regarder ce qui se passe à l'extérieur des châteaux et des villes. Les montagnes abritent des hommes des cavernes et des nécromants, les déserts sont le territoire de nomades et de derviches. La sous-table « Marais (optionnel) » dévoile que les marécages sont pleins de créatures du Mésozoïque – plutôt que des alligators et des serpents, on y trouve des tyrannosaures et des tricératops. Quant aux plaines arides, elles ont un parfum barsoomien [NdT- du cycle de Barsoom d'E.R. Burroughs] avec la possibilité de rencontrer des banths, des thoats, des calots et autres. Les montagnes, quant à elles, sont en plein paléolithique, avec sa mégafaune de mammoths, de titanotheres. de mastodontes et de tigres à dents de sabre. Gary Gygax le confirme d'ailleurs

« Quand j'utilisais une carte, avant celle de Faucongris, pour mon monde de campagne, la côte ouest de l'Amérique du Nord était une région pléistocène habitée par des hommes des cavernes et la faune qu'ils affrontaient ».

Cela fait de cette carte un monde vraiment sauvage. Ce désert au milieu de la carte ? on y trouve des créatures martiennes – des Martiens Rouges et même des Tharks. Les montagnes qui l'entourent sont le territoire d'Hommes des cavernes qui chassent des tigres-à-dents de sabre. Des ptérodactyles survolent le château dans les marais - est-ce que le seigneur du coin chevauche un tricératops ?

Chaque type de terrain a ses particularités. Il n'y a que dans les villes où n'apparaissent dans les tables de rencontre, ni dragons, ni animaux, ni créatures volantes, ni même des créatures de la sous-table géant (laquelle regroupe non seulement les Géants mais aussi tous les Humanoïdes auxquels on peut penser ainsi que les Ents, les Elfes et les Nains). On trouve des lycanthropes sur toute la carte, à l'exception des déserts et des villes, tandis que les morts-vivants sont particulièrement présents dans les villes et les marais. C'est une contrée vraiment sauvage, mais le territoire situé à 32 km (4 hexagones) autour d'une forteresse peut être libre de monstres pour peu que ladite forteresse soit occupée.

Si l'on regarde le plateau, nettoyer 36 km autour de la forteresse située en bas à gauche [NdT – Au sud-ouest en bon français] dans les marais rendrait ainsi libre de monstres tout le marais et quelques hexagones de la forêt voisine. Cela correspond à la superficie du Grand-Duché du Luxembourg (environ 2500 km²). Cependant, cette région est presque dépeuplée. Ce fief contiendrait en effet 5 villages avec en moyenne 250 habitants chacun [NdT- selon les règles qui veut que quand une baronnie est constituée, 2-8 villages peuplés chacun de 100-400 habitants se développent]. Cela donne une densité quasi désertique de moins d'un habitant par km². Même avec une population maximale de 3200 habitants, il y aurait à peine à plus de 1 habitant au km². On peut présumer que la population se concentre dans l'hexagone du village et que les hexagones aux alentours sont simplement dépeuplés.

Dans ce genre de régions, les villes ne sont probablement pas très peuplées non plus. On est loin des grandes cités merveilleuses et cosmopolites auxquels nous ont habitués les mondes de fantasy, mais plutôt dans un monde post-apocalyptique avec des communautés de quelques milliers d'habitants. Le commerce est manifestement une affaire dangereuse, du fait qu'on risque de rencontrer toutes sortes de monstres, du dragon au crabe géant si l'on parle du commerce fluvial.

Mais, de plus en plus, je m'aperçois que j'aime bien ce genre d'univers. C'est très différent d'un monde plus confortable comme Faucongris ou de la plupart des autres mondes fantastiques. C'est une vraie contrée sauvage, où la civilisation est suspendue à un fil. Cela laisse ouvertes de fantastiques possibilités : les nomades, les derviches, les hommes des cavernes, les berserkers vivent tous dans ce monde à quelques hexagones des villes, tout comme les centaures, les pixies et les minotaures. Je veux donc creuser un peu pour voir ce que sont ces bizarreries et comment les faire coller avec l'idée de « Contrées hantées par les Démons » que j'envisage de plus en plus comme un concept qui me permettra de faire quelque chose d'unique de cet univers.

Un seigneur en son château :

Comme je l'ai dit dans la page précédente, il y a des chances que quand les personnages arrivent dans un château, le seigneur, un combattant, sorte pour les défier à la joute. Cela renvoie le lecteur aux règles de Chainmail qui proposait pour la joute des règles simples et pratiques (la combinaison de la posture et du point visé décident de ce qui se passe). Je trouve cela intéressant sur au moins un point : cela implique que les règles de Chainmail jouent un rôle plus important que certains exégètes des règles originelles ne le disent.

Talysman, un posteur du forum OD&D74, a bien montré [NdT – le terme posteur est associé à un lien vers une page désormais morte, cf notes de traduction] que ces règles apportent un peu de l'univers arthurien au monde. Il y a des chevaliers et des demoiselles dispersées sur la carte et il est possible de faire de son exploration d'hexagones quelque chose du genre de Le Morte d'Arthur où les PJ sont défiés par des chevaliers qu'ils rencontrent. Ces éléments pourraient être étendus avec des nains qui les insultes ou bien à des demoiselles ou des dames qui les sollicitent.

Ce qui est encore plus fascinant, c'est ce qui est dit des gardes/servants du château. En plus des Spadssins, Myrmidons et chamions (soit des combattants de niveau 5, 6 ou 7) qui les servent, les Superhéros ou les Seigneurs installés dans des châteaux peuvent avoir à leur service des géants, des ogres et même des rocs et des griffons. Ces deux dernières créatures sont d'ailleurs montées par des héros (des combattants de niveau 4). Quand on y réfléchit, c'est logique vu le nombre de créatures volantes qu'on peut rencontrer dans ce monde et dont la liste va des chimères aux dragons en passant par les balrogs.

Mais si l'on considère que A. Les guerriers installés dans les châteaux défient les personnages à la joute, 2. Que certains des maîtres des lieux ont accès à des montures volantes, 3. Que le troisième livret inclut trois pages de règles de combat aérien, on peut imaginer des combats un peu plus fantastiques que la joute dans la lice décrite dans *Chainmail*. En particulier, les PJ devraient être parfois défiés en combat aérien par ces combattants qui commandent les châteaux.

Cela implique également qu'il existe des moyens de défense aérienne. Il y a ainsi des références à des « catapultes à fronde », ce qui me semble désigner des trébuchets [NdT - ou plutôt des onagres au vu de la description en fronde] capables de propulser des cailloux façon chevrotine, dispersant leurs projectiles dans les airs. Ce type d'armes est probablement la meilleure défense pour les châteaux qui ne disposent pas de montures aériennes contre les balrogs et les dragons en maraude. Il est également explicite dans les règles de combat aérien que le bombardement fait partie intégrale du combat aérien, étant assumé que les pierres jetées du ciel sont similaires aux plus lourdes charges que peut propulser une catapulte. Des Rocs pourraient ainsi être à même de lâcher des rochers sur des troupes ou des fortifications ; cela pourrait se disperser à droite ou à gauche, ou être trop haut ou trop court.

Il n'est pas surprenant que la vie soit aussi dure dans ce monde impitoyable : non seulement on doit scruter les cieux pour y guetter ptéranodons, balrogs et dragons, mais une ville peut également être bombardée depuis le ciel. Cette insistance sur la défense aérienne est bienvenue car certains se plaignent souvent que les châteaux n'auraient aucune utilité contre des magiciens et des dragons, mais si les défenseurs commencent à balancer des pierres sur

les magiciens et à cribler de pierre les dragons, les choses commencent à avoir un peu plus du sens.

Enfin, cela renforce l'importance du sort de Charme monstre. La prochaine fois que vous rencontrerez un Roc, vous devriez essayer de le charmer et de l'utiliser comme monture pour votre combattant. C'est comme ça qu'on fait dans le monde des règles originelles.

Les tours de magiciens :

Dans la table des habitants des forteresses il y a deux types d'utilisateurs de magie, les magiciens (11^{ème} niveau) et les nécromants (10^{ème} niveau). Un magicien sera servi par des dragons, des balrogs, des wyvernes ou des basilics, un nécromancien aura à ses côtés des chimères, des manticores, des lycanthropes et des gargouilles. Contrairement aux rocs et aux griffons des combattants, les serviteurs des magiciens n'ont jamais de monture héroïque. Dans leurs tours, les magiciens utiliseront des sorts de *Quête* sur les PJ pour les envoyer chercher des trésors, en leur réclamant la moitié du butin, de préférence les objets magiques. C'est un moyen pratique et simple d'envoyer les PJ dans la quête dangereuse qu'a inventé le DM et être sûrs qu'ils ne s'enrichissent pas trop vite. De plus, la possibilité que le magicien réclame des objets comme droit de passage est un bon moyen d'alléger un peu les personnages de leurs objets en excès. Bref, une rencontre utile et simple. Voyons cependant ce que cela sous-tend pour le monde des règles originelles.

Ce n'est pas une coïncidence que les magiciens susceptibles d'occuper un château aient accès aux sorts supérieurs au 5^{ème} rang de magie. Un Nécromant sera ainsi capable de jeter *Animation des morts* afin de ne pas faillir à sa réputation. Un magicien de niveau 10 qui lance ce sort peut lever 2d6 squelettes ou zombies en une fois, et il est donc facile d'imaginer que sa tour sera remplie de serviteurs zombies qui ne demandent pas d'entretien mais se battent sans état d'âmes [NdT – « without reservation » en v.o. mais on n'a pas pu résister à cette blague facile].

Le 5^{ème} niveau de sorts de magie est taillé pour les combats de masse avec des sorts tels que *Nuage mortel*, *Mur de pierre*, *Transformation de la pierre en boue*, *Passe-muraille* et *Invocation d'élémentaire*. C'est également le niveau où le sort *Débilité mentale* apparaît et devient la meilleure défense contre les magiciens ennemis. De fait, quelqu'un qui assiègerait la tour d'un magicien ou d'un nécromant pourrait faire face à des hordes de zombie renforcées de dragons ou de balrogs plus des élémentaires, sans compter un magicien jetant trois ou quatre boules de feu.

Il y a plein de choses à faire avec ce genre d'endroits. Prenez par exemple, un magicien qui a comme garde des basilics. Le dresseur a intérêt à avoir confiance dans la capacité de son patron à le dépêtrifier, à moins qu'il ne soit aveugle. Il est sûr que le château sera entouré de statues réalistes qui suggéreront la présence d'une méduse plutôt que d'un magicien. De même un Nécromant gardé par des gargouilles prendra soin de les dissimuler dans l'architecture. Et ces dernières seront de redoutables adversaires en raison du fait que seules des armes magiques peuvent les toucher. La tour semblera vide et désertée jusqu'à ce que, d'un coup, les gargouilles attaquent. Si les gardiens sont des lycanthropes, ses serviteurs paraîtront n'avoir rien à se reprocher, jusqu'à ce qu'ils dévoilent leur vraie nature. Peut-être qu'un magicien loyal aura comme garde des ours-garous. Certains sorts ont également des implications intéressantes sur le lieu, prenons l'exemple d'un magicien qui aurait jeté *Terrain Hallucinoire* autour de son repaire.

Une demeure de magicien qui se respecte aura une belle librairie avec, conformément à ce qu'on peut observer dans une époque pré-imprimerie, des douzaines de livres, tout autant des grimoires que des livres théoriques. On trouvera également des objets magiques, de préférence de la catégorie « Objets divers », avec par exemple une *Boule de Crystal* ou un

Médaillon d'ESP pour repérer les gêneurs en avance. Parmi les objets plus rares, les *Tambours de Panique* serait une aide inestimable en dispersant des armées ennemies.

Une tour de magicien devrait donc être un environnement idéal pour les PJ. Et si jamais le magicien meurt, il y aura toujours des choses intéressantes à faire avec le donjon sous la tour.

Bastions de la foi:

On trouve deux types d'occupants dans les forteresses gouvernées par des clercs : les Patriarches et les Hauts-Prêtres Maléfiques (HPM). Les Patriarches sont servis par des guerriers de niveau 4 (héro) ou 8 (super héro), des ents ou des hippogriffes. Comme pour les rocs et les griffons, les hippogriffes sont chevauchés par des héros. Les HPM ont comme servants des trolls, des vampires, des singes blancs ou des spectres. En général, les Clercs demandent une dime plutôt que de forcer à une quête, mais si on le leur refuse, ils forceront les PJ à en accomplir une.

Une chose dont il faut se souvenir c'est que dans le jeu originel, ce qui correspond aux nazgûls sont des spectres (plutôt que des âmes en peine dans Chainmail). De tels cavaliers sont des adversaires formidables si on les rencontre près du repaire d'un HPM, tout comme les vampire et leur contact dé-énergisant. De même, l'ent fait un très bon gardien car une force armée pourrait chevaucher jusqu'aux murs de l'abbaye d'un Patriarche avant de voir que les arbres qu'ils viennent de passer sont en fait vivants et vont les écraser.

Lors d'un siège, un clerc est un ennemi à redouter. Si son bastion se trouve dans un hexagone boisé, le sort *Bâtons en serpents* peut être du meilleur effet, tout comme l'utilisation créative de *Parler aux plantes* ou encore *Fléau d'insectes* pour faire fuir les hommes à pied. Si le Clerc a des assistants de niveau 7, ceux-ci peuvent utiliser les sorts *Création d'eau* et *Création de nourriture*, à moins que le Clerc ne le fasse lui-même. Il n'est pas question d'affamer un petit groupe de dévots zélés de la foi.

Le vrai impact des clercs de haut niveau dans la campagne provient évidemment du sort *Rappel à la vie*. Dans le jeu originel, le décès doit être récent et la résurrection dépend de la constitution de la personne à ramener d'entre les morts (une personne ayant une faible constitution pourrait ne pas survivre à cette épreuve). Chaque clerc dont le niveau est suffisant pour relever un mort est également susceptible de posséder une place-forte. Comme il y a dix-huit forteresses sur la carte et qu'un tiers de celles-ci sont des Patriarches (présument d'alignement loyal), cela fait qu'il y a donc trois PNJ clercs qui peuvent relever un PJ, à moins qu'on n'en trouve également dans les villes. Rien n'est dit à ce sujet, mais cela ferait jusqu'à 12 Patriarches. Il n'est cependant jamais garanti qu'aucun d'entre eux se trouve à quatre jours de voyage des personnages.

Bien sûr, cela peut créer des situations intéressantes. Si un Patriarche n'est pas disponible ou se trouve trop loin, peut-être qu'il faudra solliciter un HPM mais cela aura un coût sûrement terrible. Les HPM ne sont pas immédiatement hostiles et pourraient négocier avec les personnages..

Une des raisons pour lesquelles j'aime autant l'idée de places-fortes cléricales, c'est qu'elles vont dans le sens de l'idée que le terme « clerc » n'est pas juste un substitut pour « prêtre ». Les clercs sont plus proches des chevaliers templiers, abjurant, dans les règles originelles leurs épées mais menant à la guerre des cavaliers et des arbalétriers. Le clerc des règles originelles est ainsi un templier et un chasseur de vampire et je trouve intéressant que leur entraînement passe par une initiation progressive aux mystères secrets. Après tout, les clercs ne peuvent pas jeter de sorts au premier niveau et doivent faire leurs preuves dans leur ordre ne serait-ce que pour accéder à ce pouvoir.

En raison de la densité des places-fortes sur la carte, je suppose que les clercs d'alignement loyal font partie d'un même ordre unique plutôt que représentant dieux différents. En revanche, les Hauts-Prêtres Maléfiques, qui devraient en moyenne occuper trois places-fortes, se consacrent chacun à des forces différentes, comme le veut le fait d'être un prêtre du Chaos. Cela pourrait donner des situations intéressantes si un personnage clerc construit son propre bastion.

Forêts de légende

Les hexagones de terrain boisé du jeu originel sont nombreux et denses, n'étant dépassées en nombre que par les hexagones de terrain dégagé. Près de la moitié des forteresses se situent dans ce type de terrain, et même si les hexagones de forêt n'accueillent qu'une seule ville, trois d'entre elles se trouvent à proximité. Les régions boisées entourent les deux marécages de la carte. Ces régions de forêt sont probablement l'une des raisons pour lesquelles les densités sont si faibles dans cet environnement car la plupart des surfaces cultivables sont recouvertes par les bois. Comme nous le verrons, il pourrait y avoir d'excellentes raisons pour lesquelles ces forêts n'ont pas été essartées.

Dans les tables de rencontre, les lycanthropes sont les créatures les plus communes (1 chance sur 4). Loups-garous, sangliers-garous, tigres-garous et ours-garous sont ainsi surreprésentés dans les bois. Parmi elles, seuls les ours-garous sont des créatures d'alignement loyal. Les forestiers et les rôdeurs qui s'aventurent dans ces bois doivent donc priser les armes en argent, et aucune expédition de bûcheronnage n'oserait s'aventurer dans ces bois sans gardes possédant des armes en argent. C'est d'ailleurs un double danger car les lycanthropes peuvent prendre une forme animale ou humaine et ce qui semble être au premier regard une simple rencontre avec des bandits peut soudainement s'avérer être toute autre chose.

De « vrais » humains errant dans les bois – bandits, brigands, berserkers, et aventuriers PNJ de haut niveau. Ces derniers sont probablement des patrouilles envoyées par les dirigeants des forteresses proches. Les bandits et les brigands s'assemblent dans des bandes relativement nombreuses (entre 30 et 300) et vivent probablement du pillage des caravanes. Au vu de la démographie locale et des valeurs données dans le jeu originel, ces chiffres sont considérables et chaque bois majeur pourrait être le terrain de 2 ou 3 de ces bandes, soit des bandits, soit des brigands (ces derniers étant des brigands d'alignement chaotique plutôt que neutres). Les brigands sont très probablement des déserteurs ayant fui leur armée, tandis que les bandits sont des bandes criminelles organisées plus traditionnelles.

Mais ce qui fait des bois de vraies régions mythiques se trouve dans la table de rencontres « Forêts (optionnel) » qui incluent des créatures comme les centaures, des licornes, des minotaures, des gorgones, des manticores, des dryades et des méduses. Les Centaures sont explicitement décrits comme des créatures au moins semi-intelligentes vivant dans des clairières cachées. Dans la mythologie grecque, ils représentent la sauvagerie dont triomphe la civilisation. Dans les règles originelles, certains d'entre eux sont d'alignement loyal et correspondent bien à un rôle de gardiens antiques des bois. Les licornes sont également des créatures loyales et, comme de coutume, ne peuvent être approchées que par des demoiselles. Une rencontre intéressante pourrait être celle d'une licorne montée par une fière guerrière.

Les minotaures sont également un choix intéressant, car traditionnellement ils sont associés au labyrinthe de Dédale. Ils sont décrits comme d'affreux hommes-bêtes, mi-hommes, mi-taureaux et sont décrits comme des mangeurs d'hommes qui attaquent toujours. Les gorgones, comme j'en ai discuté dans [cet article](#) (en partant d'un article de Life), sont en fait des extrapolations à partir des [khalkotauroi](#) qui exhalaient un souffle empoisonné [NdT – La construction de la phrase n'est pas claire en vo, je crois en avoir restitué le sens original en ajoutant des éléments de contexte qui manquaient]. Les manticores sont juste des créatures de cauchemar, et j'ai déjà évoqué les méduses et les pixies [NdT – si Wayne Rossi a bien parlé

des méduses dans la partie sur les Tours de Mage, il n'y a pas plus de précision sur les Pixies dans le texte].

Les Dryades sont intéressantes car les rencontrer n'implique pas forcément un combat mais rester dangereux. Dans 90 % des cas, elles vont utiliser leur pouvoir de charme quand elles sont approchées, avec une sauvegarde à -2 (indiqués comme -10 % dans les règles originelles. Ce pouvoir est puissant, mais la possibilité de mettre un personnage définitivement sur la touche sera contingente, car un personnage intelligent devrait soigneusement éviter de se trouver à proximité d'une dryade. Il est également intéressant de rappeler que dans le jeu originel, les Elfes ne sont pas immunisés aux charmes et sont donc susceptibles d'être affectés.

Les forêts du monde du jeu originel sont donc réellement des lieux enchantés, pleins de merveilles et de périls. Les Humains se terrent dans leurs châteaux et leurs défenseurs ailés pour se défendre des brigands autant que des manticores. Ils emploient des gardes équipés d'armes d'argent ou enchantées pour se défendre des sangliers-garous ou des tigres-garous qui maraudent. Les forêts sont susceptibles d'être parsemées de statues laissées par des méduses et des gorgones, leurs repaires prenant l'aspect de « jardins de statue ». Mais il est aussi possible de s'allier à une tribu de centaures ou de solliciter l'aide d'une licorne altière montée par une charismatique guerrière. La forêt est donc le domaine de l'aventure par excellence, les personnages peuvent y devenir des héros ou y disparaître pour toujours.

Marais hors du Temps

Il y a moins d'hexagones de marécage dans le setting du jeu originel que des hexagones boisés qui les entourent. Sur la carte, il n'y a que deux marais. Les deux marais sont étendus et alimentés par des rivières, ils ne sont donc pas des marais maritimes et devraient être considérés plus comme des marécages que des marais qui sont plus susceptibles de se trouver sur les hexagones de rivières [NdT – la distinction en français entre marais à joncs (*reedy marshes*) et marais boisés (*wooded marshes* en vo) n'est pas évidente, j'ai donc opté respectivement pour marais et marécages]. Le marais au sud-ouest est dominé par un château, tandis que son homologue au nord-est accueille la confluence des deux rivières majeures de la carte.

Chaque déplacement dans les hexagones de marécage présente une probabilité de 50 % de se perdre et de se déplacer dans une direction aléatoire, rendant le voyage périlleux et traître. La visibilité est réduite, on n'y a peu de repères stables et seules les rivières permettent d'y naviguer en sécurité. L'intérieur des marais est, de ce fait, très difficile à atteindre.

Les rencontres dans les marécages ont 25 % de chance de déboucher sur une rencontre avec des morts-vivants. Il est donc probable que le château du marais au sud-ouest soit celui d'un Haut-Prêtre Maléfique ou d'un nécromancien. Il va sans dire que si vous voyez un corps flotter dans les marais, il pourrait être encore un peu actif, car un zombie ou une goule n'a pas besoin de respirer et peut attendre patiemment ses proies dans une fondrière. Les momies et les vampires n'ont pas l'air à leur place, mais un lieu de sépulture pourrait contenir des tombes surélevées, un peu à la manière des cimetières de la Nouvelle Orléans.

La table des rencontres ouvre également la possibilité de faire appel à la très sinistre sous-table des créatures de type « aquatique ». Celle-ci inclut des rencontres avec des crabes, pieuvres, sangsues, poissons, serpents, tous en version géante. Mais elle donne également la possibilité de rencontrer des crocodiles, des hommes-poissons, des nixes, des monstres marins ou des tortues dragons. Sur le plan topographique, de telles créatures habitent probablement les endroits où les eaux sont plus profondes, notamment dans les endroits où les rivières se déversent dans les marais. Les crocodiles et les serpents géants peuvent se montrer à travers tout le marais. Les rencontres avec les Nixes sont particulièrement dangereuses, car plutôt que la violence, ces créatures chercheront à charmer les créatures qu'elles rencontrent afin de les réduire en esclavage.

Evoquons brièvement les hommes-poissons du jeu originel. Ils y sont décrits comme techniquement semblables aux berserkers avec un malus de 1 quand ils combattent sur terre. Ils ont peu à voir avec des versions masculines des sirènes, ce que montre également le supplément 2 du jeu originel consacré à Fangenoire, où ces créatures sont représentées comme chevauchant des hippocampes géants. C'est donc assez différent que l'homme à queue de poisson introduit par Gary Gygax dans le premier bestiaire des règles avancées. L'homme poisson originel ressemble davantage à un superhéros d'une franchise bien connue [NdT – « More Namor than anything » en vo]. Quoiqu'il en soit, les hommes-poissons du jeu originel doivent être de redoutables raideurs dévastant les marais et les rivières, bien qu'ils se trouvent fort loin de leurs demeures océanes.

Dans les hexagones situés au centre des marais, la grande différence, provient de la sous-table « marais (optionnel) » [NdT – cette table contient les dinosaures, transformant les marais du

jeu originel en environnement préhistorique]. Il y a cependant une difficulté car si cette sous-table existe bien, la table des rencontres des marais ne contient pas l'entrée « Animal » qui permettrait de l'enclencher. Pourtant, ces bêtes doivent bien pouvoir se rencontrer quelque part. Je suggérerais de substituer aux rencontres de la sous-table « aquatique » la sous-table des animaux, « marais (optionnel) », pour ce qui est des hexagones de marais dans lesquels on ne trouve pas de rivières, ce qui fait que les dinosaures ne pourront être rencontrés que dans les parties les plus isolées des marais.

Les habitants de cette partie des marais incluent des tyrannosaures, des ptérodactyles, des tricératops, des brontosaurus (qui n'avaient pas encore été listés en tant qu'apatosaurus) ainsi que des stégosaurus. Les règles originelles ne donnent pas les caractéristiques de ces monstres, mais ; vu leur localisation, il est probable qu'on doive les assimiler à des monstres sauriens assoupis et lents. Cela donne l'impression d'une région semblable aux mondes perdus [NdT - de la littérature fantasy de la fin du XIX^e et du début XX^e] où les habitants des marais s'exposent au risque d'attaques de tyrannosaures. Les interactions potentielles sont fascinantes avec par exemple des humains chevauchant des dinosaures, des rencontres interrompues par un tyrannosaure chassant un brontosaurus. Il y a aussi les possibilités de tomber sur un équivalent d'un personnage à la Arzach chevauchant un ptérosaure géant (en assumant que la table ne contraigne pas qu'aux ptérodactyles les plus petits). Ça ou un tyrannosaure mort-vivant. [NdT – Arzach est un personnage de Mœbius].

Les marais sont aussi le repaire des dragons noirs, qui ont déjà leur aspect familier de créatures crachant de l'acide et un peu plus fûtées que les dragons blancs mais pas autant que ses congénères d'autres couleurs. Ces créatures sont bien à l'aise dans les marais et sont susceptibles de se trouver au milieu des miasmes putrides des coins reculés et les plus fétides du marais.

Du côté des Humains, les marécages sont un terrain traître et difficile. Voyager prend du temps et s'avère périlleux car les rencontres y sont les plus dangereuses des règles. On a vraiment une région oubliée, où l'on peut tout autant rencontrer des zombies que des tyrannosaures. S'y aventurer n'est pas pour les timorés et mieux vaut avoir l'aide d'un prêtre ainsi qu'un plan d'urgence pour faire face aux dinosaures et aux monstres des rivières.

Sauvages montagnes

Les hexagones de montagne sont l'un des terrains les plus répandus sur la carte originelle. On voit une belle chaîne de montagne au nord et au centre, et les quadrants nord-ouest et sud-est abritent également des chaînons. Dans la carte de Snorri que j'ai utilisé au début de cette série, il y a plusieurs régions de haute montagne en blanc. Il s'agit probablement de vieux massifs, ressemblant plus aux Appalaches qu'aux Rocheuses [NdT – D'après nos leçons de géographie, cette proposition est illogique, les Appalaches étant plus vieilles que les Rocheuses]. Il y a six châteaux dans les montagnes (un tiers des châteaux) et il doit s'agir de fortifications redoutables qui utilisent au mieux leurs défenses naturelles. La plupart des forteresses qui possèdent des défenses aériennes se trouveront dans les montagnes pour des raisons logistiques.

Les rencontres avec les Géants (sous-table qui inclut les humanoïdes et les demi-humains aussi bien les ogres, trolls, géants) ou les dragons sont fréquentes en montagnes avec 25 % de ce type de rencontre qui s'y concentrent. Les Géants éponymes ont leurs habitats naturels dans les montagnes, probablement avec leurs cours et leurs mignons. Il y aura des géants des Collines et de Pierre dans les grottes aussi bien que des Géants du Froid dans les hautes montagnes et peut-être un château des Géants des Nuages. Des gobelinoïdes patrouilleront, menant des raids hors de leurs grottes situées au cœur des montagnes. En revanche, les rencontres avec les Elfes n'ont rien à faire dans le coin.

Les Dragons vivant dans les montagnes seront probablement rouges, bien que les montagnes les plus froides puissent accueillir quelques dragons blancs. La table de rencontre avec des dragons indique, outre les créatures éponymes, des créatures telles que les cocatrices, des basiliques, des wyvernes, des balrogs, des chimères et des hydres – toutes créatures pouvant être natives des montagnes. Cela s'ajoute à la sous-table des volants où figurent déjà des dragons et des balrogs. La présence de telles créatures, combinée avec celles des géants, nécessite la présence de vastes environnements souterrains pour permettre leur présence.

Sous la section « Homme » [des rencontres en montagne – NdT], on trouve des Hommes des Cavernes, c'est la seule entrée mentionnant ces créatures. Les Hommes des Cavernes du jeu originel se battent comme des combattants de niveau 2, brandissant des massues équivalent à des étoiles du matin mais avec un malus de 1 au moral. Leur état premier se reflète dans leur alignement neutre. Si l'on se réfère aux sources disponibles à l'époque, ces Hommes des Cavernes sont conçus comme des hommes de Neandertal couverts de fourrure, communiquant de manière primitive et disposant d'une technologie limitée. Il s'agit d'Hommes des Cavernes dur-à-cuire, qui partagent leur espace vital avec des bestioles magiques, des monstres et des représentants de la faune paléolithique. Il n'y a donc pas de surprise à ce que ces Hommes soient plus grands et plus costauds, mais assez rusés pour s'enfuir quand ils sont acculés. Car, il n'y a aucune raison de rester se faire massacrer par un balrog si on en rencontre un.

La sous-table des animaux est bien en accord avec la présence des Hommes des cavernes : il y a des ours des caves, des loups préhistoriques, des tigres à dents de sabre [NdT - en v.o. « sabre-toothed cats » mais l'auteur précise que dans le livret des créatures des règles originelles, l'Ancien parle de « tiger » et non de « cat »], mastodontes, des lions tachetés, des rhinocéros laineux, des titanothères et des mammoth. Ce qui est ironique est que malgré un

cliché courant à l'époque (illustré par exemple dans le film de 1960 *Un million d'années avant le Christ* [NdT – film qui inclut comme héroïne la sublime et regrettée Raquel Welch-RIP-]), ces Hommes des Cavernes vivent très loin des Dinosaures et n'interagissent donc pas avec eux. Mammouths et mastodontes constituent de belles proies pour les Humains ainsi que pour les autres créatures prédatrices.

Comme dans le cas des marais, les montagnes ralentissent le déplacement, mais il y est plus difficile de s'y perdre. De plus, si l'on regarde les montagnes (sauf la chaîne au centre-nord), la plupart des régions montagneuses peuvent être traversées facilement. Les vitesses de déplacement nous donnent d'ailleurs une indication intéressante : les dragons peuvent couvrir 24 hexagones en un jour de vol, ce qui correspond environ aux deux-tiers de la carte. Cela signifie qu'un dragon peut chasser une proie qui se trouverait à 12 hexagones de sa tanière et revenir à celle-ci en une seule journée.

Les Montagnes sont un terrain sauvage que l'Homme civilisé a à peine touché. Les rares braves qui y ont construit des forteresses et y habitent sont les défenseurs du Piémont. Bien sûr, là où il y a des dragons, il y a aussi des trésors et nombreux sont les aventuriers bravaches qui entrent dans les montagnes ivres de gloire mais n'en reviennent jamais.

Désolés déserts

Dans la carte d'Outdoor Survival, il y a deux déserts à proprement parler. L'un se trouve dans le coin nord-ouest de la carte, bordé et coupé par des chaînons de montagne. Il se poursuit probablement en dehors de la carte. L'autre [NdT- il se situe plus au sud, au centre-est de la carte] se trouve bordé par deux chaînes de montagne. Géographiquement, il doit s'agir probablement plus de déserts froids : plus à l'image du désert afghan que des dunes d'Arabie ou des sables du Maghreb ou du Sahara. L'organisation du relief fait que le désert du nord-ouest est définitivement une région de steppe, à l'image du Caucase (entre la mer Noire et la mer Caspienne) [NdT – W. Rossi semble confondre le Caucase avec les steppes pontiques qui bordent cette chaîne]. La présence du désert plus au sud s'explique par l'ombre pluviométrique qui fait que la région est sèche en raison du rôle bloquant pour les précipitations des montagnes qui le bordent.

Les règles du jeu originel rendent les déserts particulièrement difficiles à traverser. Les perso s'y perdent sur un 1-3 sur 1d6 et peuvent facilement se retrouver à errer, cherchant une issue pendant que leurs réserves d'eau s'épuisent. Toutefois, les déplacements ne sont pas aussi lents que dans les marécages et un groupe qui s'est perdu dans le désert a une chance raisonnable de finir par arriver dans les montagnes voisines. Dans aucun des déserts, on ne trouve de lieux habités de manière permanente, qu'il s'agisse de châteaux ou de villes, ce qui indique que les déserts sont des lieux qui n'ont pas été touchés par la civilisation.

Les déserts sont cependant habités, par des nomades et des derviches. Dans le désert terrestre standard [NdT - par opposition au désert martien que propose en option la sous-table « Hommes (Désert) »], il y a une chance sur deux de rencontrer des nomades et une chance sur 6 de rencontrer des derviches. On peut également rencontrer des seigneurs ou des magiciens probablement en transit. Les nomades sont un choix logiques et leur mélange d'unité d'archers et de cavaliers correspond généralement à leurs homologues médiévaux qui parcouraient les steppes pontiques ainsi que celles de la Volga ou d'Asie centrale [NdT – nous avons introduit ces précisions géographiques pour éviter l'expression, impropre de « Caucase » du texte en vo]. Les Derviches sont de fantastiques combattants fanatiques semblables aux Berserkers, sans compter leurs magnifiques chèches. Mon sentiment est qu'il est probable qu'il existe au total deux ou trois groupes de chaque, un à deux pour chaque désert.

Les Dragons bleus sont les créatures volantes indigènes et il y a quelque chose de particulièrement satisfaisant à savoir que des créatures crachant la foudre se sentent à domicile dans le sable et la poussière désertiques. Les deux déserts feraient également de bons terrains de chasse pour les dragons rouges et blancs qui occupent les montagnes voisines. La sous-table des géants (qui incluent des humanoïdes, des géants et des demi-humains) donne de la consistance au tout, même si cela mène à ce que des ents puissent être rencontrés dans les déserts.

A ce stade, l'arbitre doit prendre une décision. La table des rencontres des « Plaines Arides (optionnel) » contient une majeure partie de créatures issus des romans barsoomiens de Burrough tels que les Apts, les Banths, les Calots, les Darseen, les Orluks, les Sith ou les Tharks, Thoats et les Singes Blancs. De même, la sous-table des hommes pour le désert inclut des martiens rouges, noirs, jaunes et blancs ainsi que des Tharks avec une indication entre

parenthèse (Mars). Un arbitre peut donc décider que des créatures ou des races de Barsoom se trouvent également dans les déserts. L'autre option, en utilisant les tables d'animaux, semble un peu moins intéressante et sans saveur, voire inappropriée, avec la présence de crapauds géants ou de sangliers sauvages.

Si l'on considère que seule la sous-table des « Plaines Arides (optionnel) » s'applique, on peut utiliser des créatures du désert barsoomiennes. Certaines sont tout à fait à leur place comme les Darseen (qui devraient varier en taille et en PV) ou bien les Sith insectoïdes. Les Banths pourraient être de vraies terreurs des déserts. Certaines créatures de la liste sont des créatures polaires sur Mars, à l'instar des Apts, des Orluks et des Singes blancs, mais ils pourraient vivre dans le plus septentrional des deux déserts. En tenant compte de l'aridité générale de Barsoom, on peut imaginer qu'une partie de sa faune ainsi que les farouches Tharks verts ait migré vers l'un ou voire les deux déserts. Cela crée immédiatement un environnement extraterrestre. Les Tharks ont également une capacité à communiquer de manière télépathique, ce qui doit être intégré au jeu, notamment en se demandant si tous les humains bénéficient de l'immunité à la lecture de pensée dont bénéficie John Carter.

Il y a également des possibilités d'hybridation, les nomades, par exemple, pourraient avoir commencé à domestiquer les Thoats plutôt que leur bétail habituel ou en plus de celui-ci. En fonction de la manière dont vous vous représentez les Orluks, ces derniers pourraient être chassés pour leur fourrure. De manière Générale, je pense qu'il est préférable de limiter l'influence barsoomienne à un seul désert, probablement celui du nord-ouest car il s'étend hors de la carte vers l'ouest et peut donc servir à étendre le monde.

Tout ceci nous donne des hexagones de désert fort différents de ce à quoi on aurait pu s'attendre, c'est-à-dire à un désert des mille et une nuits avec des sables brûlants, des dunes mouvant sous le vent, des djinns et des efrits, des nomades berbères, etc. Mais ces hexagones restent des endroits très riches à explorer ou dans lesquels on peut se perdre, trouvant en chemin quelque chose d'encore plus étranger que ce que l'on pensait trouver.

Impétueuses rivières

La carte du jeu originel est dominée par une rivière qui coule depuis le nord, se sépare en deux branches dans le marais du nord et coupe la carte en deux. Une seule ville se trouve sur les bords de la rivière de l'ouest ; cela devrait techniquement être la ville la plus importante car seule elle peut avoir accès à la circulation commerciale en amont. La rivière orientale coule aux pieds d'un château situé dans les montagnes au nord du quadrant sud-est, lequel protège une vallée sans villes. Cette vallée est probablement l'une des plus riches et en conséquence est de bon rendement pour son seigneur.

Dans le jeu originel, le voyage par voie fluviale est le plus rapide et les groupes ont peu de chance de se perdre. Atteindre le nord prend cependant plus de temps car traverser tout le marais prendra une journée, même avec une galère rapide. Faire du commerce avec les terres au nord requiert donc une journée pour atteindre le marais, une journée pour traverser celui-ci et un peu moins d'une journée pour atteindre le point le plus septentrional. Depuis le château situé dans le quadrant sud-est, sortir de la carte prend un peu plus d'une journée que ce soit en bateau ou en galère. Il appartient à l'arbitre de dire s'il existe des possibilités commerciales en aval vers le sud-ouest car la rivière semble être plus étroite là-bas.

Les bords des rivières sont plutôt des hexagones de plaines, à l'exception des zones de marais et des quelques segments de la rivière occidentale qui longent des régions boisées. Comme il est probable que la rivière fasse moins de 800 m de large, la plupart des hexagones traversés devraient suivre les règles normales des terrains traversés. C'est seulement quand le groupe se trouve spécifiquement dans la rivière que l'on peut utiliser les règles de rencontres adéquates.

La liste des rencontres « méritimes » [NdT- il existe une faute dans la version originale – « Waterbourne » plutôt que « Waterborne » - celle-ci étant relevée dans cet article, j'ai choisi de la garder] donne trois possibilités de rencontrer des Boucaniers, deux fois des pirates et une fois des Hommes-poissons. Comme je l'ai dit dans la partie sur les marais, les hommes-poissons sont des bipèdes adaptés à la vie sous l'eau. Les boucaniers sont des bandits mais sur bateau et sont soit des fantassins légers, soit des arbalétriers. Les Pirates sont comme des Boucaniers mais d'alignement chaotique. Les pirates des rivières arpentent ces rivières; espérant probablement attraper des galères marchandes qui voyagent vers le nord. Il pourrait y avoir une douane au château sur la rivière orientale si la région a été débarrassée des pirates.

Tous ces forbans sont susceptibles d'employer la méthode grapin et abordage, avec des embarcations légères de pirates et de boucaniers qui s'approchent de leur cible sous la protection du feu des arbalétriers pour permettre aux fantassins légers d'aborder la cible. Des vaisseaux plus lourds peuvent mettre en batterie des catapultes pour écraser les assaillants, mais ils se reposeront également sur des gardes armés.

Les créatures de la table « aquatique » sont de belles saloperies, et la plupart d'entre elles (qui forment 25 % des rencontres en rivière) sont des bestioles horribles qu'on rencontre plutôt dans les océans : calmars géants, pieuvres géantes, crabes géants, monstres marins et tortues dragons. Les sangsues géantes, les serpents et crocodiles géants vivent plutôt dans les marais et seront donc éloignées de leur habitat naturel dans les rivières. Ce qu'on peut conclure de ces tables c'est que les rivières sont assez profondes pour permettre à de telles créatures de

s'y promener, il devrait donc y avoir des segments où la rivière est profonde (entre 60 et 100 mètres) et probablement très large en proportion.

On peut noter que les calmars géants existent dans notre monde et ont même une belle notoriété sur le web, mais leur chair contient beaucoup trop d'ammonium et n'est donc pas comestible. En revanche, les pêcheurs de la ville sur la rivière peuvent tout à fait se dire que ces crabes géants représentent un repas solide et goûteux pour toute la famille. L'arbitre peut également jouer ces créatures comme des *animaux* [NdT – le terme est en italique, sans explication dans la version originale] plutôt que comme des monstres, et il n'est pas obligatoire de rejouer son film de kraken préféré à chaque fois que le groupe croise un calmar géant.

Le voyage par voie fluviale est le moyen le plus sûr de voyager à OD&D en raison de sa rapidité. Un navire rempli à la gueule de boucaniers ou de pirates est plus facile à gérer que ce qu'on peut trouver dans les marais, mais les navires de commerce doivent embarquer des gardes en arme. Mais si l'on tire un monstre, il est probable qu'il s'agira d'un gros morceau.

Plaisantes plaines et cités

Les hexagones de terrain dégagé et les cités sont les terrains les plus génériques du jeu originel. La plupart des villes se trouvent dans des hexagones de terrain dégagé. Ces derniers sont ultra majoritaires et constituent donc la valeur référence à laquelle comparer les autres types de terrain.

La sous-table des « Animaux de base » comprend des entrées correspondant à des animaux typiques tels que des araignées, des scorpions, des lions, des sangliers, des belettes, des crapauds, des singes, des fourmis, des mille-pattes, des serpents ou des scarabées. Une note précise que ces créatures seront généralement de taille géante, ce qui signifie que le monde est peuplé de scorpions géants ou de crapauds géants. Contrairement aux araignées et aux fourmis, Lions et sangliers n'ont pas autant besoin d'apparaître en tant qu'animaux géants pour constituer des rencontres intéressantes.

Il est un peu étrange d'avoir des crapauds, des mille-pattes, des serpents et des signes se balader en terrain dégagé. Bien sûr on les trouve dans tous les autres types d'environnement, mais la sous-table des « Animaux de base » est la seule à figurer pour les hexagones de terrain dégagé [NdT – l'auteur veut probablement dire qu'il n'existe pas de table optionnelle pour ce type d'hexagones]. En prenant en compte le terrain, ces animaux sont plutôt des créatures errantes venant d'hexagones voisins mais relevant d'un autre terrain : les singes viendraient des jungles, les crapauds géants sortiraient des marais, les scorpions géants des déserts, etc. A l'exception des coins nord-ouest et sud-est, quasiment tous les terrains dégagés se trouvent à moins d'une journée d'hexagones boisés, marécageux ou montagneux, c'est donc jouable. A l'inverse, les fourmis géantes (avec des réseaux de galeries souterraines) ou certains types de serpents pourraient, peut-être, être endogènes aux terrains dégagés.

La carte ne porte pas mention de routes à travers les terrains dégagés. Si il existe des voies entre les cités indiquées, elles doivent traverser les forêts et les montagnes, à l'exception de deux villes au centre. L'une d'entre elles étant la seule ville située sur une rivière, c'est un choix naturel pour localiser la principale ville de foire de la région. En regardant l'organisation du réseau urbain, les cinq cités au centre sont bien protégées par les forteresses environnantes, et il est donc possible que les quatre villes les plus rapprochées forment une manière de royaume. Optionnellement, la cité dans la forêt pourrait être une cité elfique, et les autres des cités humaines qui commercent avec elle. Toutes les autres cités au-delà de ces cinq sont plutôt en position périphérique et sont plutôt des avant-postes ou des villes de frontière.

Les villes sont séparées par des kilomètres de terrains difficiles et il est probable qu'à l'exception des quatre villes dont on a parlé, le commerce soit difficile et limité. Cela explique, à défaut d'autres explications, pourquoi les marchandises sont aussi chères à D&D, chaque ville pratiquant une économie de survie, loin des principaux centres commerciaux et y convoier des biens requiert une escorte armée. Comme je l'ai précisé au début, ces villes seront nécessairement des petites villes, probablement murées avec des populations réduites pour les alimenter.

Les rencontres dans les villes et les cités sont limitées à deux types : des Hommes (guerriers, magiciens, clercs, brigands et bandits) et des morts-vivants (la liste classique). Les probabilités étant équivalentes de rencontrer les un ou les autres, chaque ville doit avoir des

nécropoles conséquentes et la population doit s'enfermer dans ses demeures lorsque la nuit tombe. Banditisme et brigandage urbains et morts-vivants doivent bien sûr être combattus dans une certaine mesure par les PNJ humains et leurs suites. Les rencontres étant plus rares dans les villes que dans les autres terrains, de tels incidents doivent être rares. Mais il doit y avoir une explication pour la présence des morts vivants. Comme j'en ai discuté lorsque j'ai abordé la question des Tours de Mage, il se peut que des magiciens de haut niveau créent des serviteurs morts-vivants non hostiles pour accomplir de menus travaux. Quand aux Brigands et aux Bandits qu'on peut rencontrer en parallèle, ils sont représentatifs de la pègre criminelle et sans loi qui fréquente les villes.

Voilà, c'est donc l'univers original des règles originelles, une région de frontière avec peut-être un seul état en son centre dont le territoire est peuplé de créatures en cinémascope, mythiques et légendaires. C'est un monde de châteaux Arthuriens, de chevaliers templiers, de nécromants, de dinosaures ou d'Hommes des cavernes. C'est sauvage et cela ressemble de près à l'univers que créerait n'importe quelle personne qui a regardé tous les films d'horreur classique ou ceux de séries B de science-fiction mettant en scène des créatures géantes. Et cela s'insère un peu de force dans un monde possédant des aspects Tolkieniens – elfes, gobelins, orques, balrogs, ents ou hobbits – et d'autres éléments qui sont devenus par la suite de la fantasy classique en raison de leur présence dans les livres de D&D. Le résultat est un monde un peu plus *gonzo* et de palais du rire [NdT – « funhouse » en vo] que ce que l'on associe généralement à D&D et je pense que cela s'avère être un bon mélange.