

Emag sur le mouvement Old school

HS N°1

Il était une fois Donjons & Dragons

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

SOMMAIRE

HS°1 - février 2014

IL ÉTAIT UNE FOIS D&D

Page 2 - Une plongée dans les années 80

LES RÈGLES DE BASE

Page 6 - Les origines, Gygax et Arneson

Page 7 - Les différentes révisions

Page 8 - La boîte magenta

Page 10 - La boîte rouge

Page 15 - La boîte noire

Page 16 - Tableau comparatif des impressions

Page 17 - Entretien avec Laurent Baraou

Page 18 - Les modules de la série B

LES RÈGLES EXPERT

Page 25 - Les origines et les révisions

Page 26 - La boîte expert

Page 30 - Tableau comparatif des impressions

Page 31 - Les modules de la série X

LES RÈGLES COMPAGNON

Page 35 - La boîte compagnon

Page 36 - Les modules de la série CM

UN PEU PLUS

Page 38 - Les GAZ1 et GAZ2

Page 40 - Tableau des cotations

Page 41 - Le coin du critique

Page 45 - Il était une fois Mystara

Page 47 - Un jeu qui a de la classe

Page 48 - Tableau général des dates d'impressions

Page 49 - Arbre D&D

Page 50 - Les liens utiles & principaux clones

Emag sur le mouvement Old school

Le Donjon du Dragon - <http://www.donjondudragon.fr/>

La bibliothèque de ressources francophones pour Donjons & Dragons : D&D Basic, OD&D, AD&D1, AD&D2, old school et rétro-clones

Avec la participation de : Bournazel, Thorin, Myvyrrian, Ronin

Illustration de couverture : Erol Otus

Illustrations : Erol Otus, James Roslof, Jeff Dee, Bill Willingham, Larry Elmore, Jeff Easley

Relecture : Squilnozor, Khelben, Romulf le blanc, Toko, Nurthor

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

Sources : Magazines : Casus Belli de la « première époque », Jeux & Stratégie, Runes

Web : <http://www.acaem.com>, <http://www.tsrinfo.net>, <http://www.tomeoftreasures.com>, <http://anniceris.blogspot.fr>, Wiki D&D

Edito

Chers lecteurs,

Voici le tout premier hors-série de la Gazette du Donjon. Il est uniquement consacré aux différentes révisions et impressions des règles de base de Donjons & Dragons. En effet, vous ne trouverez ni scénarios ni aides de jeu dans ces pages. Ce numéro spécial est surtout destiné aux collectionneurs ou aux personnes qui souhaiteraient démarrer une collection ou la compléter.

Ce hors-série compile une partie des dossiers parus dans les numéros 1, 2 et 3 de la Gazette du Donjon, mais une importante mise à jour a été effectuée et la présentation a été revue afin d'être la plus claire possible.

Toutes les informations présentées dans ce numéro remplacent celles des anciens dossiers. Les plus assidus relèveront des différences, deux nouvelles boîtes* ont été trouvées (une pour les règles de Base et une pour les règles Expert) et les dates d'impressions sont différentes, pourquoi ?

Dans le but d'affiner ces dates, moi même et l'ami Thorin avons décidé d'éplucher la presse spécialisée de l'époque afin de récolter toutes les informations susceptibles de nous aider dans notre quête de précisions. Des éléments intéressants ont été trouvés et sont développés dans l'article « Il était une fois... » page 2.

Nous espérons que ce tout premier hors-série vous donnera entière satisfaction que vous soyez collectionneur ou pas.

Bonne lecture à tous et à bientôt sur notre forum.

Bournazel

* nouvelle boîte trouvée en octobre 2014



Il était une fois

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 la 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 dif-

fèrent, 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

- 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 troisième impression. Quelques mois plus tard (août) est enfin annoncée la sortie 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



Encart paru dans *Jeux & Stratégie* d'août 1985

fautes) fut vendue dans les boutiques spécialisées, tout comme le « prototype » de la version Moldvay (?) »

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 la représentation de la boîte expert est octogonal, alors que sur la version sortie plus tard, il est arrondi ?



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

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 leur 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'OMBRES

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 sortie le module B7 ?

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 ou 1987.

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.

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.

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 provient de certains magasins parisiens, dont Descartes, et

sera donc par la suite ajoutée dans les boîtes VO vendues sur Paris. Mais les choses ne sont pas si simples, tout porte à croire qu'il existe deux versions de la même traduction !

De plus, une version traduite et tapée à la machine du module B1 a été retrouvée. Mais le plus troublant dans l'histoire est que, parmi ces traductions, une semble officielle. En effet, un nom de société figure à la toute fin de la traduction, mais le fichier PDF étant de piètre qualité, il n'est pas aisé de lire le nom, « Metala S.A - 95 Sannois » ? Les recherches à ce

Première version de la traduction de la boîte Holmes

TABLE DES MATIERES

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

Seconde version de la traduction de la boîte Holmes

DONJONS ET DRAGONS

INTRODUCTION

Comment utiliser ce livret	
Création des personnages	
- Table des bonus et pénalités dues aux capacités	

Utilisation des tables de trésors	
Cartes et catégories magiques	
Table des trésors	
Jet de dé pour les objets magiques	
Description des objets magiques	
Armes magiques	
Potions	

Traduction du module B1

-1-

*DONJONS & DRAGONS, niveau de base
Module spécial d'instruction, Donjon B 1*

EN QUETE DE L'INCONNU

INTRODUCTION

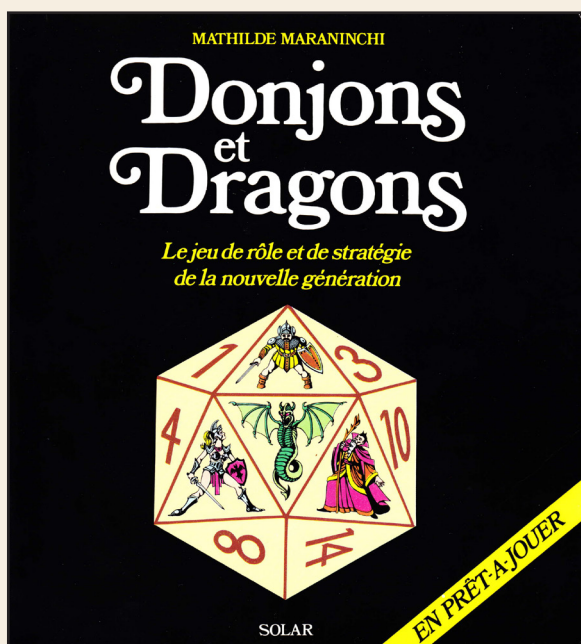
Ce livret forme un module spécial d'introduction, pour jouer au DONJON & DRAGONS de base, et en tant que tel, est spécialement conçu pour les joueurs et Maîtres Du Donjon débutants. En raison de cette conception spécifique, il a de nombreuses applications et sert à de multiples fins.

Le matériau principal de ce livret est celui du module de base de DON-

sujet sont restées vaines.

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 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.

À LA RECHERCHE DE TRANSECOM

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} impression et la 3^{ème} 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 25).

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 ; 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 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 et Runes

Web : <http://www.aceum.com>
<http://www.tsrinfo.net>
<http://www.tomeoftreasures.com>
et le WikiDD

DONJONS & DRAGONS RÈGLES DE BASE

Origines, les révisions, les neuf impressions de la boîte de base et la série des modules

Origines

En 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*

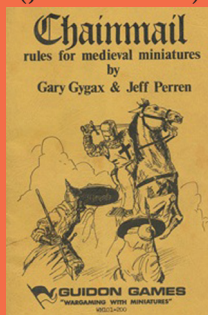
User (magicien), *Cleric* (Clerc), l'Elfe, le Nain et le Hobbit ; Les classes de *Thief* (voleur), le Paladin, le *Druid* (druide) et le *Monk* (moine) furent introduites au fil des suppléments.

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 présenté ici que comme 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*.

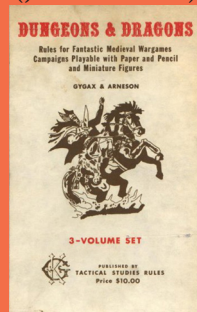
AVANT DONJONS & DRAGONS

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 Underworld & 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
- 1980 : départ de TSR



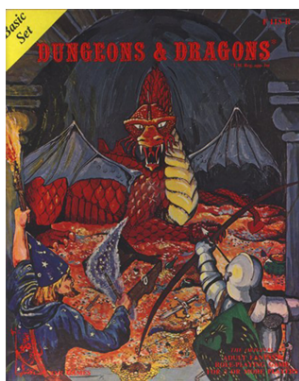
Dave Lance Arneson

Activités : créateur de jeux de rôle
Naissance : 1 octobre 1947
St. Paul, 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



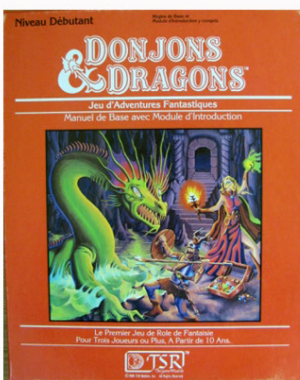
► 1977 à 1981 La Blue Box

Première révision, La «Blue Box», jamais traduite officiellement (en 1981, certains magasins parisiens, dont Descartes, demandent une traduction de la « Holmes » qui sera ainsi ajoutée dans les boîtes Holmes vendues sur Paris. Il s'agira de la toute première traduction française de D&D.)

Révision de Holmes



=



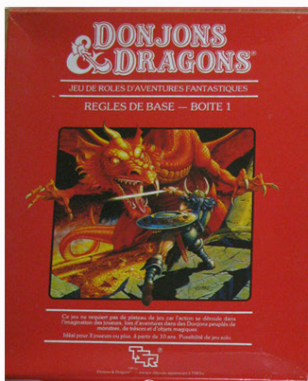
► 1982 à 1983 La Magenta Box

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

Révision de Moldvay



=



► 1985 à 1989 La Red Box

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

Révision de Mentzer



=



► 1991

La Black Box

Quatrième révision (elle correspond à la 10^{ème} impression de la boîte française, en 1991).

Révision de Timothy Brown



La boîte magenta

La 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. Cette version a connu deux impressions. Les termes français utilisés par cette traduction n'ont pas fait l'unanimité.

Présentation de la boîte



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

Mention(s) devant de la boîte : « Niveau débutant » (en haut à gauche) ; « Règles de Base, Module d'Introduction, un Jeu de Six Dés, plus un Crayon ci-inclus » (en haut à droite) ; « 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).



Mention(s) 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

Auteur(s) : Ernest Gary Gygax, David Arneson. Révisé par J. Eric Holmes, puis Tom Moldvay

Cartographe(s) : David S. « Diesel » LaForce

Illustrateur(s) : Erol Otus, Jim Roslof, Jeff Easley, Larry Elmore

Illustrateur(s) de couverture : Erol Otus

Traducteur(s) : 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

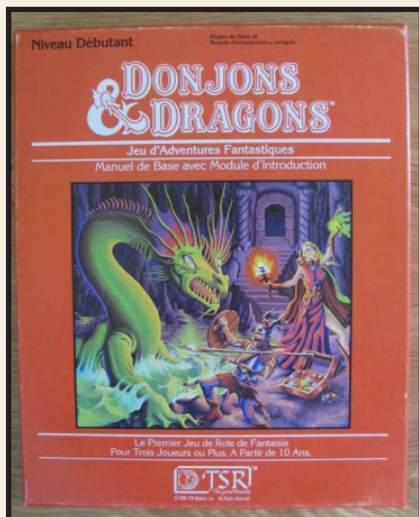
Lieu d'impression : USA

Les deux impressions de la boîte magenta

1982 - PREMIÈRE IMPRESSION

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

L'avis de la gazette : Une rumeur dit que lors de sa sortie dans le commerce, les livrets étaient vendus sans boîte, en raison des difficultés d'approvisionnement. Ce fait n'a jamais pu être vérifié, mais comme vous avez pu le voir, c'est un prototype et il est fort probable que le nombre de livrets imprimés diffèrait du nombre de boîtes.



Boîte :

- La boîte est de couleur rouge orangé
- Il y a une faute d'orthographe à « Aventures » qui est écrit « Adven-tures »
- 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

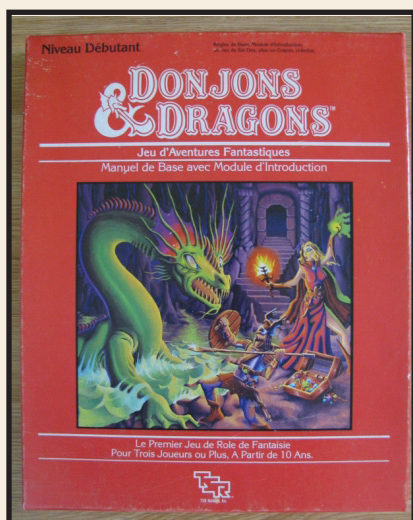


Le « Face Logo »

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 la gazette : 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 et 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

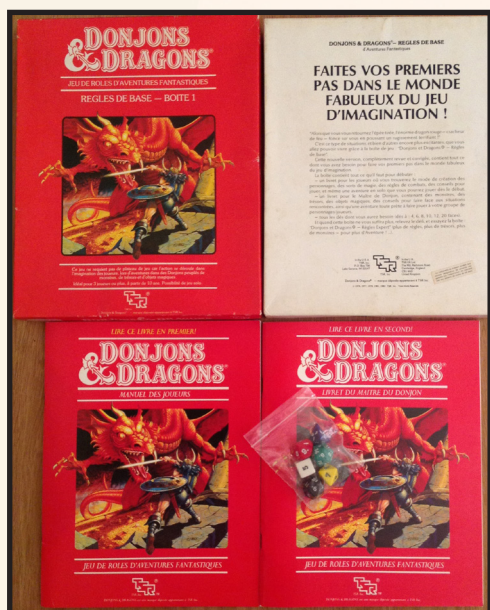


Le « Angled Logo »

La boîte rouge

La révision de Frank Mentzer, 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



Contenu commun aux six impressions

- Une boîte en carton
- Un livret pour les joueurs (le manuel des joueurs)
- Un livret pour le Maître de 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 »

Mention(s) devant de la boîte : En haut : « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES » (sous le logo) ; « 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 »).



Mention(s) 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 (six impressions)

ISBN : 0-88038-005-5

Auteur(s) : Ernest Gary Gygax, David Arneson. Révisé par J. Eric Holmes, puis Tom Moldvay et Frank Mentzer

Illustrateur(s) : Jeff Easley, Larry Elmore, Jim Holloway

Illustrateur(s) de couverture : Larry Elmore

Traducteur(s) : Bruce Heard, Laurent Baraou

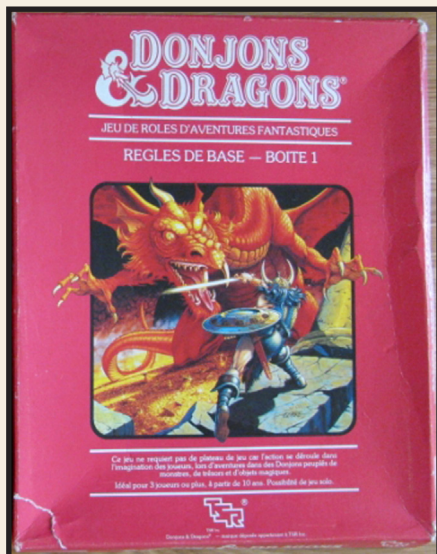
Format : boîte en carton souple à rigide contenant deux livrets, le 1^{er} à couverture souple de 64 pages (Manuel des joueurs) et le 2^e de 56 pages (Livret de Règles du MD), un jeu de dés: d4, d6, d8, d10, d12 et d20.

Les sept impressions de la boîte rouge

1985 - TROISIÈME IMPRESSION

L'avis de la gazette : 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. Cette boîte a dû être imprimée en février ou mars 1985.



Boîte :

- En carton souple tirant vers le pourpre et le violet
- Il y a une faute d'orthographe sur les côtés, à « tous droits réservés » il est écrit « touts 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 « corregé »
- 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 « BIENVENU! »

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, Corregé par Laurent Baraou
 Illustrations: Larry Elmore et Jeff Easley
 © 1974, 1977, 1978, 1981, 1983
 TSR Inc.
 Tous Droits Réservés

La faute à «corregé » 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

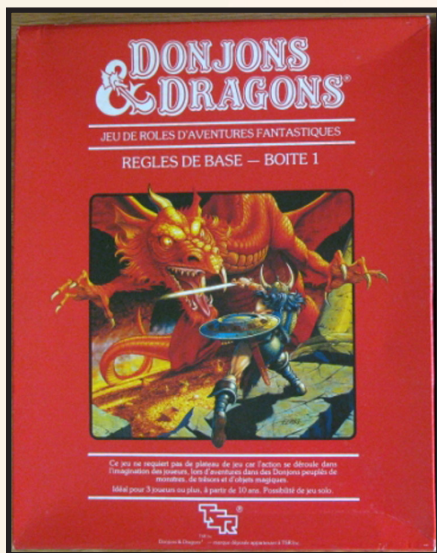
La faute à «adjustement » sur la feuille de perso



1985 - QUATRIÈME IMPRESSION

L'avis de la gazette : 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 :

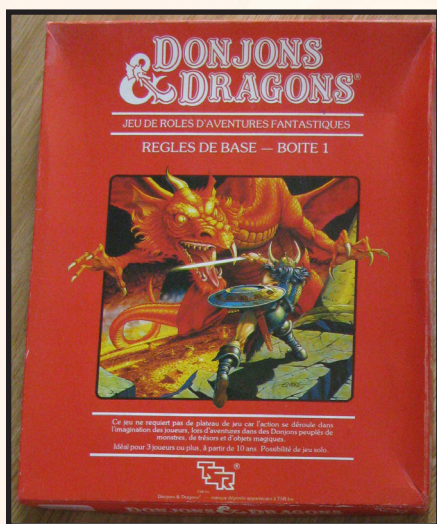
- Le sous-titre du livret est « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES »
- Page 1 - est mentionné « 3ème Edition »
- Il n'y a plus de faute à « corrigé »
- Il est indiqué « Première Impression - 1985 »
- Pas de publicité pour SOLAR en 3^e de couverture
- Pas de préface ni de rubrique « Comment utiliser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

Manuel des joueurs :

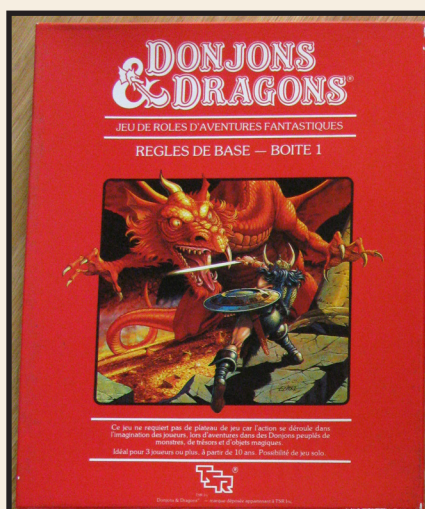
- Identique à la cinquième et à la sixième impression à l'exception de la date rajoutée en bas à gauche, à côté du logo TSR, qui est différente : « novembre 1987 »

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

Lavis de la gazette : Très belle boîte qui a dû être imprimée avant l'été 1988.



Boîte :

- En carton 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

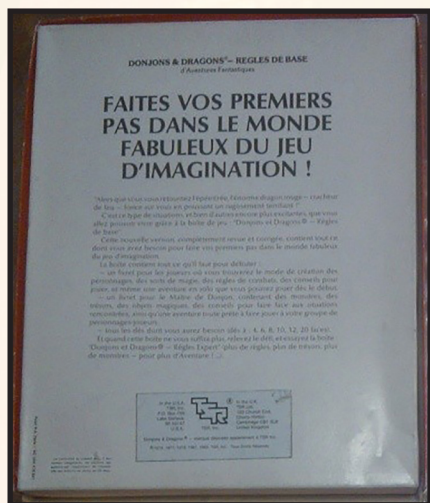
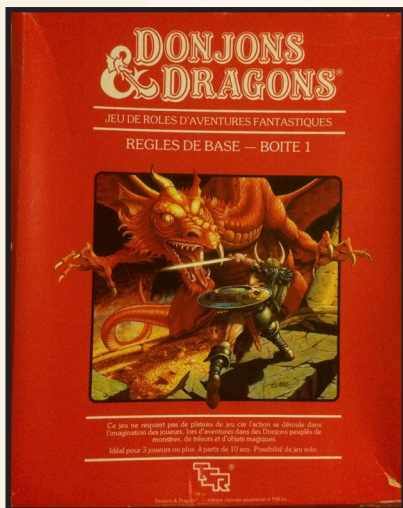
Livret du maître du donjon :

- 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

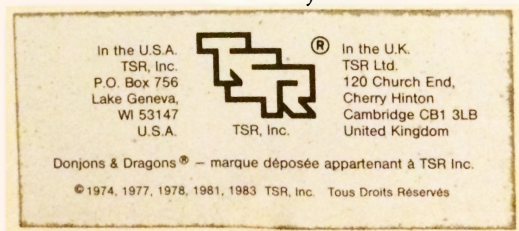
1989 - NEUVIÈME IMPRESSION

L'avis de la gazette : La nouvelle boîte trouvée qui justifie la mise à jour de ce magazine. 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 9e 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 9e 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 3/4/5/6/7/8e 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 3/4/5/6/7/8e 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 Transscm S.A.

La boîte noire

Nouvelle révision des règles, la quatrième et la dernière. Elle sert d'amorce au *Rules Cyclopedica*, 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 9^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 Guerrier.....	4
Le Cleric.....	7
Le Magicien.....	8
Le Voleur.....	9
Le Nain.....	10
L'ÉLF.....	10
Le Halfling.....	11
Autres Caractéristiques des personnages.....	12
La Magie.....	15
Les Aventures.....	17
Le Tour de Jeu.....	20
La Rencontre.....	23
Le Round.....	25
Les Lignes de Sorts.....	29
Les Monstres.....	36
Trésors.....	45
La Création d'un Dragon.....	62
Glossaire.....	64



Le « Gold Logo »

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

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

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

Illustrateur(s) : Terry Dykstra, Brom, Clyde Caldwell, Jeff Easley, Fred Fields

Illustrateur(s) de couverture : Jeff Easley

Cartographe(s) : Troy Denning

Traducteur(s) : 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 *
1ère	face	Otus	souple	rouge terne tirant vers le violet/pourpre	oui ¹	non	Préface	non	non indiqué	nov 1982
2ème	angled	Otus	souple	rouge terne	non	non	Préface	non	non indiqué	nov 1982
3ème	angled	Elmore	souple	rouge terne	oui ¹ et ²	oui	les deux	non	3ème	1ère impression 1985
4ème	angled	Elmore	souple	rouge terne	oui ²	non	non	non	3ème	1ère impression 1985
5ème	angled	Elmore	souple	rouge terne	oui ²	oui	les deux	en autocollant sur la boîte et imprimé sur le livret du MD	3ème	1ère impression 1985
6ème	angled	Elmore	souple	rouge terne	oui ²	oui	les deux	en autocollant sur la boîte et imprimé sur le livret du MD	4ème	1ère impression 1985 et mai 1987
7ème	angled	Elmore	rigide	rouge terne	oui ²	oui	les deux	imprimé sur la boîte et le livret du MD	4ème	1ère impression 1985 et nov. 1987
8ème	angled	Elmore	rigide	rouge brillant	oui ²	non	les deux	imprimé sur la boîte et le livret du MD	4ème	1ère impression 1985
9ème	angled	angled	souple	rouge terne	non	non	les deux	imprimé sur la boîte et le livret du MD	4ème	Aucune
10ème	gold angled	Easley	rigide	noire	non	NA	NA	NA	non indiqué	1991

* Date indiquée sur la page 1 des livrets

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

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

Entretien avec Laurent Baraou



La Gazette : Peux-tu te présenter ? En quelle année as-tu intégré TSR et quelles étaient tes fonctions ?

Laurent Baraou : Putain que c'est compliqué !!!

Je n'ai pas beaucoup de documents sous la main (d'éménagement) 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 entre-temps, le mien n'a pas vu le jour... Je me suis donc contenté de superviser la traduction 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 Gyax 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).

La Gazette : 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 boîte 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 - A l'époque j'étais proche de l'équipe de Runes et non de celle de Casus Belli).

La Gazette : 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'aie 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.

La Gazette : 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.

La Gazette : 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 Gyax, 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. ■

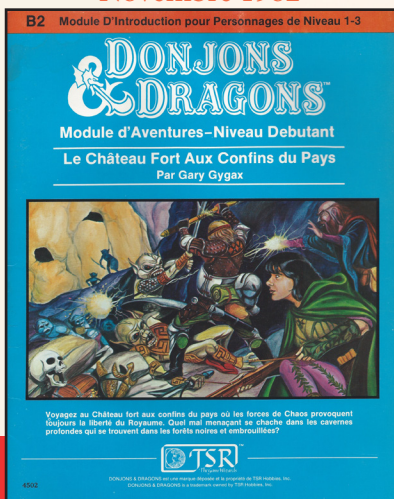
Les modules B2 à B8

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

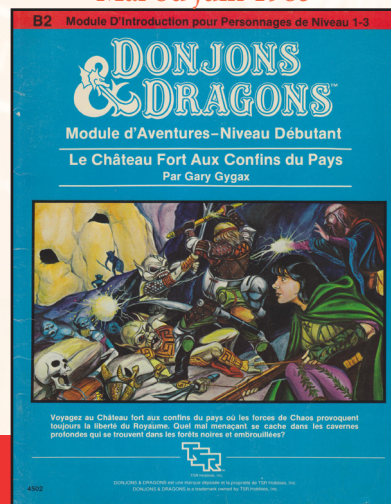


Logo : Face logo

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

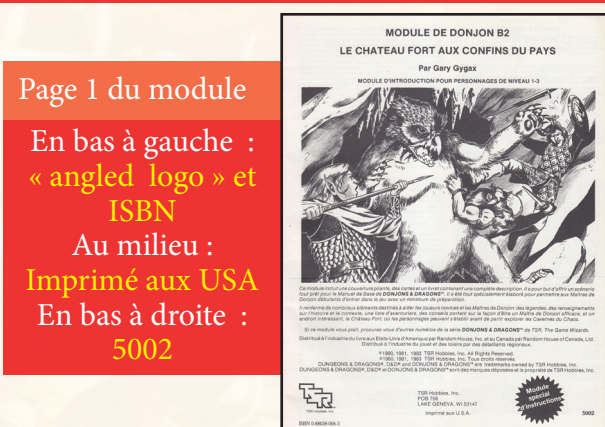


Logo : Angled logo



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

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : novembre 1982 (deux impressions)

ISBN : 0-88038-006-3

Auteur(s) : Ernest Gary Gygax

Cartographe(s) : David S. « Diesel » LaForce

Illustrateur(s) : Erol Otus, Jim Roslof

Illustrateur(s) de couverture : James « Jim » Holloway

Traducteur(s) : Anne Moreau

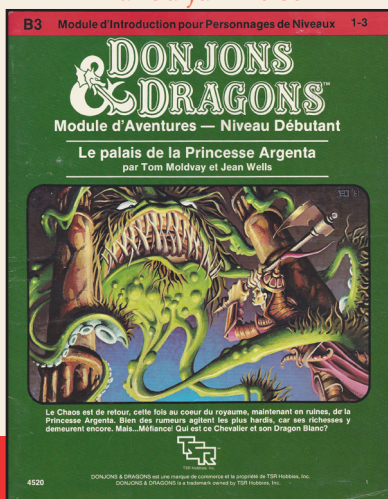
Format : Livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Module B3 - Le palais de la princesse Argenta

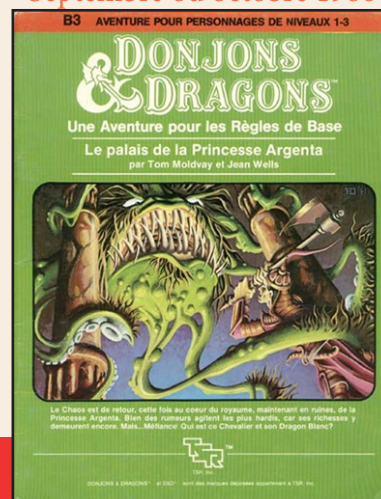
Ce module a connu deux impressions.

Par rapport à la version US, certaines illustrations internes ont changé de place et la moitié des illustrations intérieures sont manquantes, la première page est différente.

◆ Première impression ◆
Mai ou juin 1983



◆ Seconde impression ◆
Septembre ou octobre 1986



éléments communs aux deux impressions

- Le logo TSR : « Angled logo »
- Illustration de la couverture : Erol Otus

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 : « Module d'Aventures - Niveau Débutant »

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 »

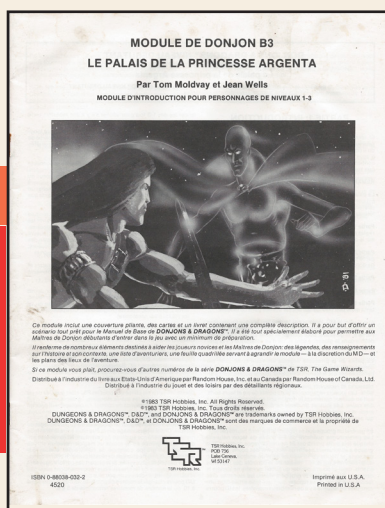
Le numéro de référence propre à TSR n'apparaît plus dans le coin inférieur gauche.

Deux traits horizontaux encadrent le «Angled logo »

Page 1 du module

En bas à gauche :
ISBN et numéro du module

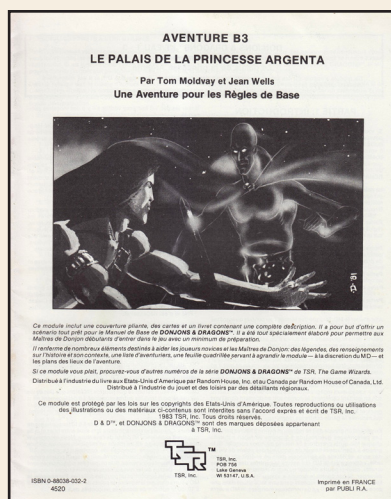
En bas à droite :
Imprimé aux USA
Printed in USA



Page 1 du module

En bas à gauche :
ISBN et numéro du module

En bas à droite :
Imprimé en France
par PUBLI R.A.



Code TSR : 4520 (B3)

Version des règles : D&D Règles de Base

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : mai ou juin 1983 (deux impressions)

ISBN : 0-88038-032-2

Auteur(s) : Tom Moldvay, Jean Wells

Cartographe(s) : David S. « Diesel » LaForce, Jean Wells

Illustrateur(s) : Darlene, Jeff Dee, Jim Roslof, Laura Roslof, Stephen D. Sullivan, Jean Wells, Bill Willingham

Illustrateur(s) de couverture : Erol Otus

Traducteur(s) : Anne Moreau

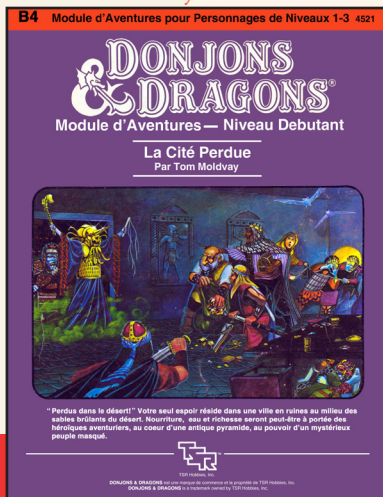
Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

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 ont été redimensionnées et déplacées.

◆ Première impression ◆ Mai ou juin 1983



Couleur : violet
Lieu d'impression : USA
Mention sur la couverture : « Module d'Aventures - Niveau Debutant »

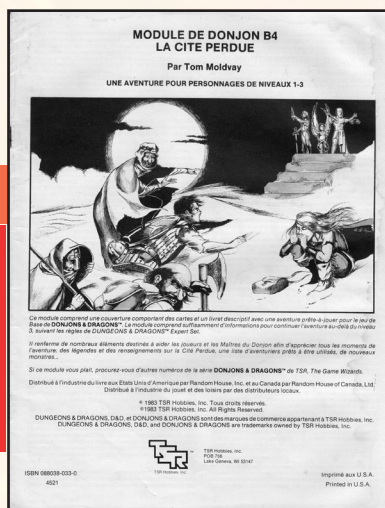
◆ Seconde impression ◆ Septembre ou octobre 1986



Couleur : bleu royal
Lieu d'impression : France par PUBLI R.A
Mention sur la couverture : « Une Aventure pour les Règles de Base »

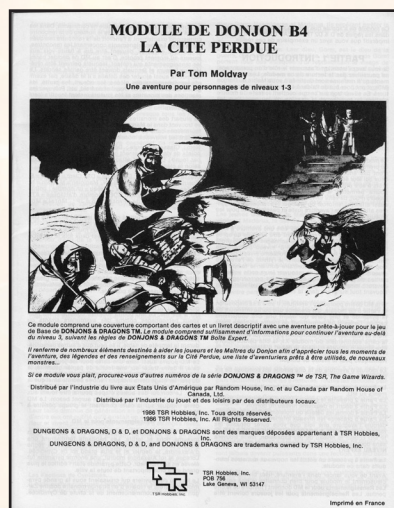
éléments communs aux deux impressions

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



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

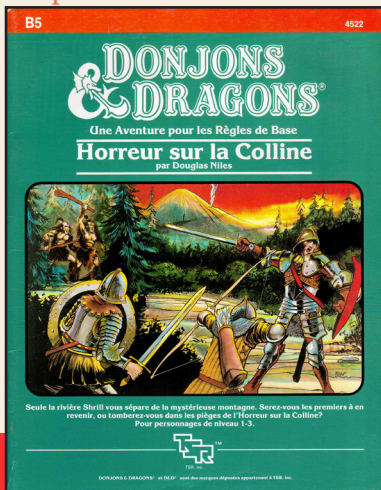
En bas à droite : Imprimé en France

Code TSR : 4521 (B4)
Version des règles : D&D Règles de Base
Niveaux : 1 à 3
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : mai ou juin 1983 (deux impressions)
ISBN : 088038-033-0
Auteur(s) : Tom Moldvay
Cartographe(s) : David S. « Diesel » LaForce
Illustrateur(s) : James « Jim » Holloway, Harry Quinn, Stephen D. Sullivan
Illustrateur(s) de couverture : James « Jim » Holloway
Traducteur(s) : Anne Moreau, Michael Price, Bruce Heard
Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Module B5 - Horreur sur la colline

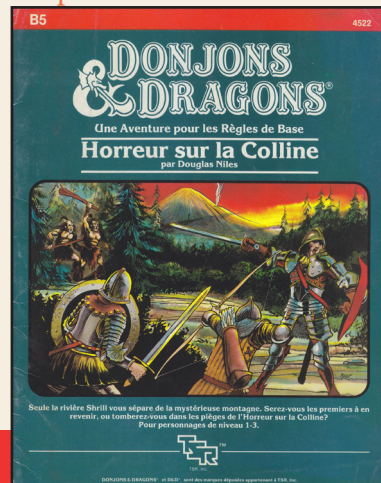
Ce module a connu deux impressions.
Le contenu des deux impressions est rigoureusement identique.

◆ Première impression ◆
Septembre ou octobre 1985



éléments communs aux deux impressions	
•	Le logo TSR : « Angled logo »
•	Illustration de la 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 »

◆ Seconde impression ◆
Septembre ou octobre 1986



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

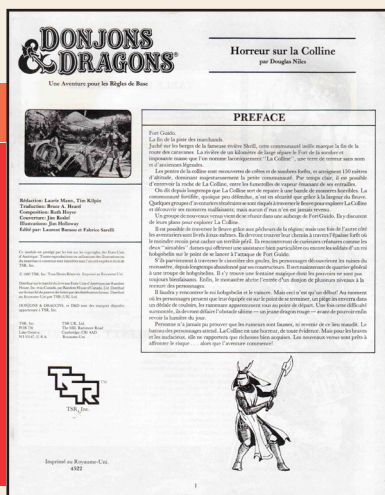


Dos de la couverture



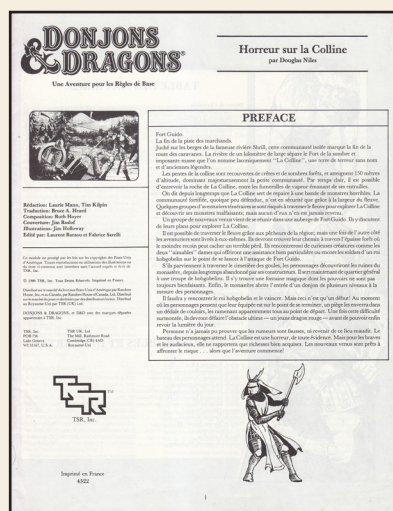
Page 1 du module

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



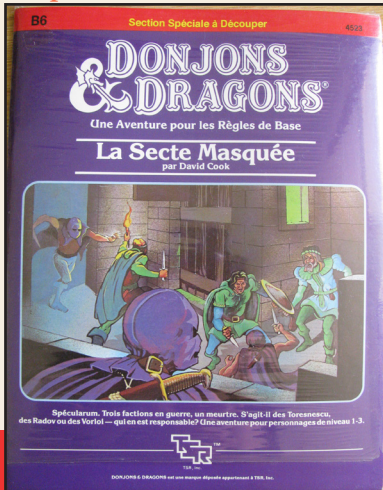
Code TSR : 4522 (B5)
Version des règles : D&D Règles de Base
Niveaux : 1 à 3
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : septembre ou octobre 1985 (deux impressions)
ISBN : 0-88038-046-2
Auteur(s) : Douglas Niles
Cartographe(s) : inconnu
Illustrateur(s) : James « Jim » Holloway
Illustrateur(s) de couverture : Jim Roslof
Traducteur(s) : 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 ◆
Septembre ou octobre 1985

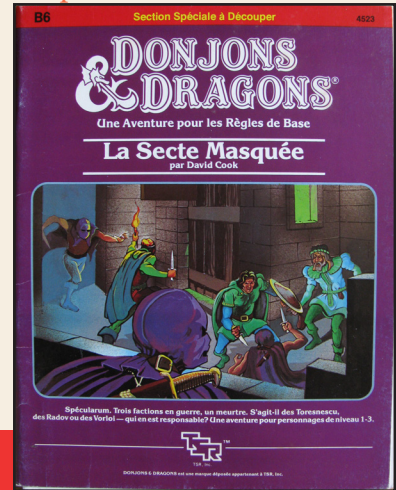


Couleur : violet

Lieu d'impression : Royaume-Uni

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

◆ Seconde impression ◆
Septembre ou octobre 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

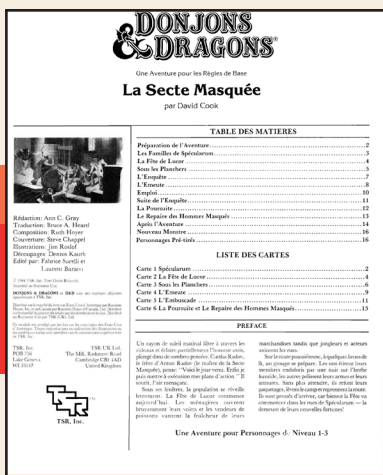
- Illustration de la couverture : Steve Chappell
- Logo TSR : « Angled logo »
- Mention dans le bandeau rouge : « B6 Section Spéciale à découper 4523 »
- Mention sur la couverture : « Une Aventure pour les Règles de Base »

Dos de la couverture



Page 1 du module

Colonne de gauche :
1986 TSR
Imprimé au Royaume-Uni

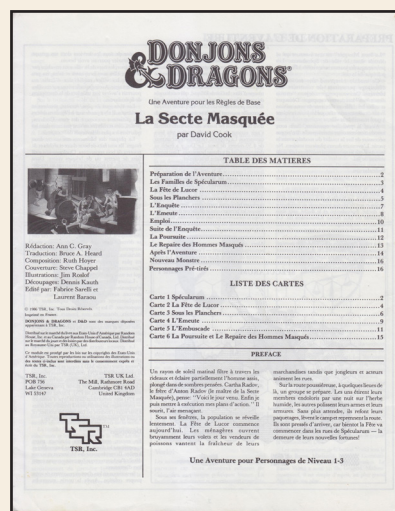


Dos de la couverture



Page 1 du module

Colonne de gauche :
1986 TSR
Imprimé en France



Code TSR : 4523 (B6)

Version des règles : D&D Règles de Base

Niveaux : 1 à 3

Cadre de campagne : Mystara

Première impression : septembre ou octobre 1985 (deux impressions)

ISBN : inconnu

Auteur(s) : David « Zeb » Cook

Cartographe(s) : Dennis Kauth

Illustrateur(s) : Jim Roslof

Illustrateur(s) de couverture : Steve Chappell

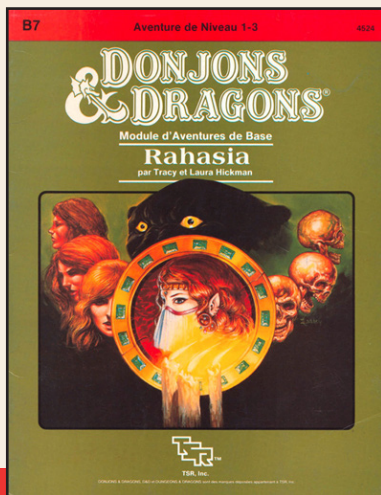
Traducteur(s) : Bruce Heard

Format : livret de 16 pages avec couverture cartonnée souple non attachée et une section à découper.

Module B7 - Rahasia

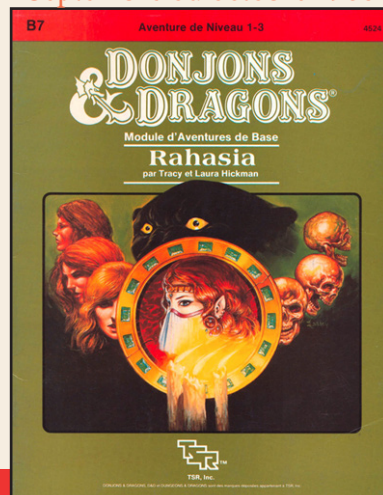
Ce module a connu deux impressions quasiment identiques, seul le dos de la couverture comporte une petite différence.

◆ Première impression ◆
 Novembre 1985



éléments communs aux deux impressions
• Illustration de la 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 ◆
 Septembre ou octobre 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. The Mill, Rathmore Road, 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



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. The Mill, Rathmore Road, 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
 Niveaux : 1 à 3
 Cadre de campagne : Mystara
 Première impression : novembre 1985 (deux impressions)
 ISBN : 0-88038-113-2
 Auteur(s) : Tracy Hickman, Laura Hickman, Curtis H. Smith
 Cartographe(s) : David S. « Diesel » LaForce, David C. Sutherland III
 Illustrateur(s) : Jeff Easley, Timothy Truman
 Illustrateur(s) de couverture : Jeff Easley
 Traducteur(s) : Bruce Heard
 Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

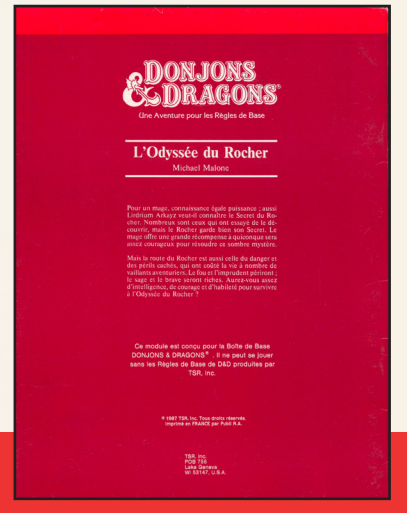
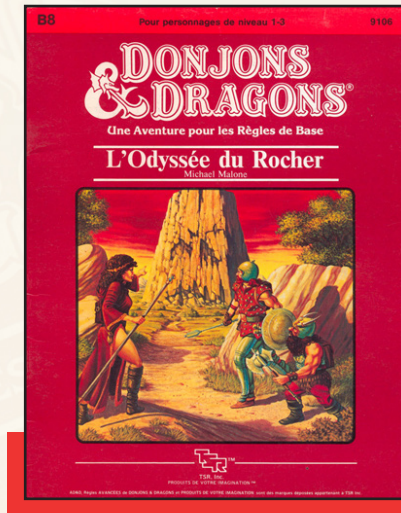
La petite histoire :
 Rahasia est un module qui a été initialement édité par la compagnie Daystar West Media en 1979 (100 à 200 exemplaires).
 L'aventure est achetée par TSR qui l'édite comme module RPGA (1983), puis dans sa version B7 pour la gamme D&D. B7 Rahasia combine d'ailleurs les modules RPGA1 (Rahasia) et RPGA 2 (Black Opal Eye).

Module B8 - L'Odyssée du rocher

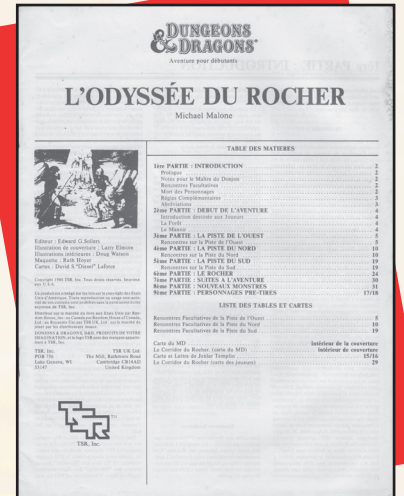
Ce module a connu une impression.

◆ Première impression ◆
Janvier ou février 1988

- De couleur rouge cardinal
- Illustration de la 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
Niveaux : 1 à 3
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : janvier ou février 1988 (une impression)
ISBN : inconnu
Auteur(s) : Michael Malone
Cartographe(s) : David S. « Diesel » LaForce
Illustrateur(s) : Doug Watson
Illustrateur(s) de couverture : Larry Elmore
Traducteur(s) : Bruce A. Heard
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 (voir « Il était une fois Mystara » p.43).



Origines

Eric Holmes fut le premier à réviser le travail de Arneson et Gygax. 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 et Gygax et il ne fut plus question d'en faire une initiation pour AD&D mais en faire un jeu vraiment indé-

pendant. 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

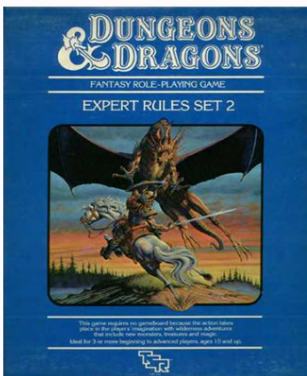


Jamais
traduit

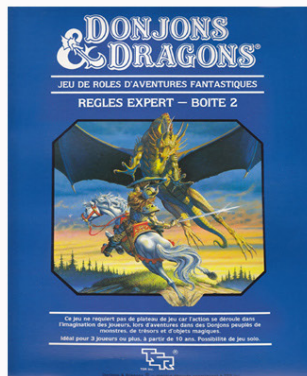
► 1981 à 1982 **D&D Expert Set**

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

De Dave Cook



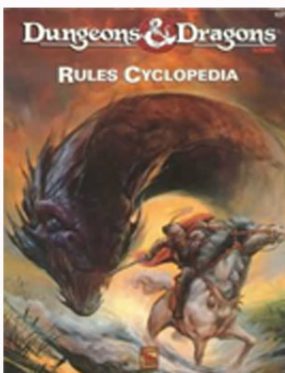
=



► 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 et 8^e impressions des règles de base).

Révision de Frank Mentzer



Jamais
traduit

► 1990 **D&D Rules Cyclopedia**

Révision effectuée par Aaron Allston, jamais traduite. « D&D règles Cyclopedia » est le remplacement des boîtes de Base, Expert, Compagnon et Master et couvre les niveaux 1-36.

Révision d'Aaron Allston

La boîte Expert

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

Présentation de la boîte



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 la couverture est de Larry Elmore
• Le logo est le « angled TSR »

Mention(s) devant de la boîte : en haut : « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES » (sous le logo) ; « 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(s) dos de la boîte : en haut : « Donjons & Dragons - REGLES EXPERT » et « d'Aventures Fantastiques » et « Lorsque vous MAITRISEZ 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

Auteur(s) : Ernest Gary Gyax, David Arneson. Révisé par J. Eric Holmes, puis Tom Moldvay et Frank Mentzer

Illustrateur(s) : Jeff Easley, Larry Elmore, Jim Holloway

Illustrateur(s) de couverture : Larry Elmore

Traducteur(s) : 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 Expert

1985 - PREMIÈRE IMPRESSION

Cette première impression a été effectuée au Royaume-Uni.

L'avis de la gazette : 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 « Tous 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 »

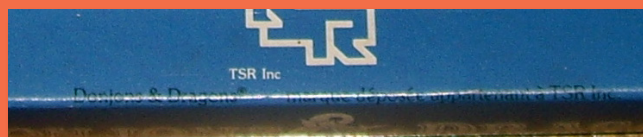
Module X1 :

- Première impression du module

La faute à «Tous droits réservés »



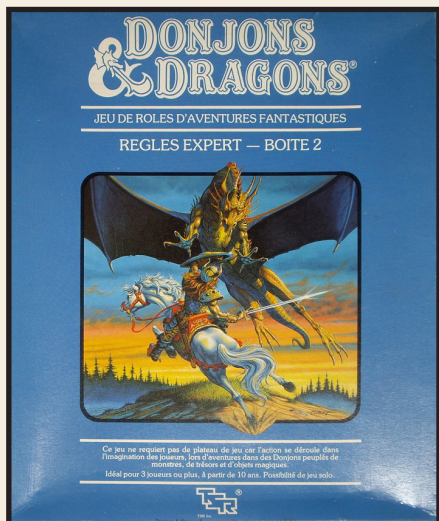
La mention imprimée sur la tranche



1986 - DEUXIÈME IMPRESSION

Cette deuxième impression a été effectuée au Royaume-Uni.

L'avis de la gazette : 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

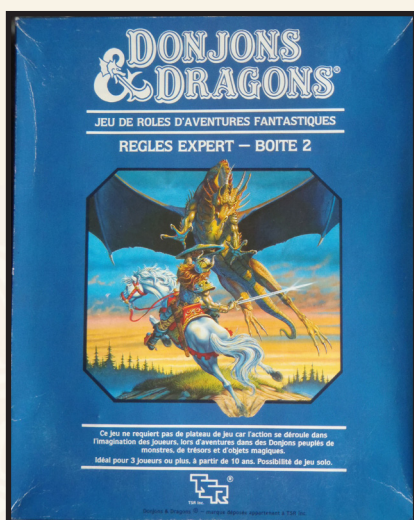


La publicité en 3^{ème} de couverture

1986 - TROISIÈME IMPRESSION

Cette troisième impression a été effectuée en France.

L'avis de la gazette : cette boîte a dû être imprimée en septembre ou octobre 1986.



Boîte :

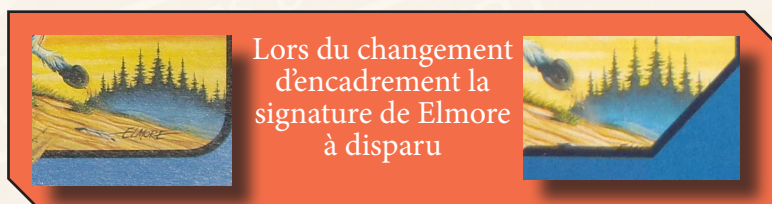
- De couleur bleu denim
- La faute d'orthographe à « Touts... » a été corrigée
- Le cadre de l'illustration est octogonal et lors du changement d'encadrement, la signature d'Elmore a disparu
- Pas de mention sur la conformité
- Rajout au dos et en bas à droite : Publi R.A RC324.4778.841

Livret de règles :

- Identique à la deuxième impression

Module X1 :

- Deuxième impression du module



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



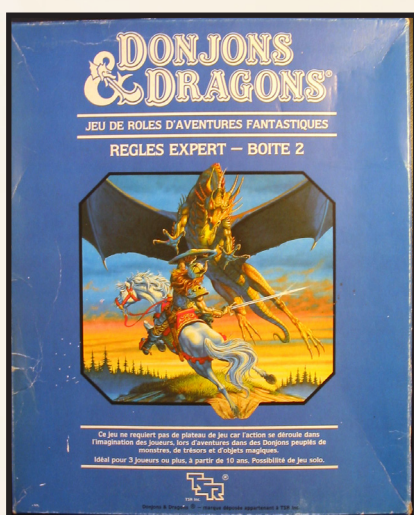
« Publi R.A » au dos de la boîte

Publi R.A. RC 324.478.841

1987 - QUATRIÈME IMPRESSION

Cette quatrième impression a été effectuée en France.

L'avis de la gazette : 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.

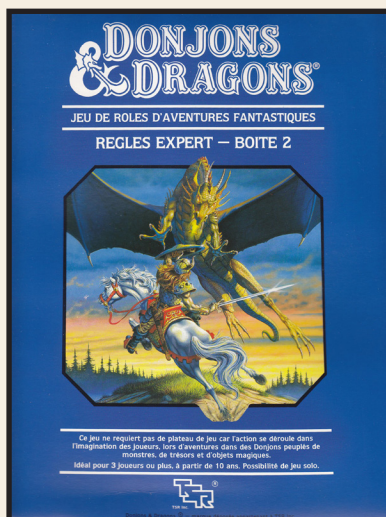


1988 - CINQUIÈME IMPRESSION

Cette cinquième impression a été effectuée en France.

L'avis de la gazette : 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. Elle est toujours disponible sous cello sur certains sites d'enchères en ligne.



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



Le patrimoine génétique de CHAINMAIL dans D&D

Paru dans la Gazette n°1

Pour les amateurs d'OD&D, il est évident que la règle de jeu pour figurines *Chainmail* est à l'origine de notre jeu de prédilection à tous.

La règle d'OD&D suppose même l'usage de *Chainmail* dans bien des cas de figure : combat, description des monstres...

Mais lorsque l'on prend une règle plus tardive de D&D, par exemple l'émblématique première version traduite en français, D&D 1981 révisée par Tom Moldvay et traduite en 1982, que reste-t-il de l'héritage *Chainmail* ?

Je me suis amusé à chercher les traces de *Chainmail* dans cette tardive version, et j'ai été finalement surpris par le nombre de concepts repris en l'état ou légèrement modifiés (le numéro des pages de *Chainmail* renvoie à la 3^e édition) :

- p.9 : initiative sur 1d6 ; déroulement d'un combat (déplacement, tir, corps à corps...)
- p.11 : fatigue (repos 1 tour/6)
- p. 17 : moral sur 2d6
- p. 29-37 : monstres "de base" de D&D
- p. 30 : la notion de niveau pour les guerriers (*normal man*, *hero*, *superhero*) et les magiciens (*seers*, *magicians*, *warlocks*, *sorcerers*)
- p.31-36 : chances de sauvegarde : poison, souffle

du dragon, pétrification, sorts

- p. 31 : sorts "de base" de D&D
- p. 32 : nombre de sorts en fonction du niveau du magicien
- p. 33 : niveau de sort (appelé ici « complexité »)
- p. 38 : armes et armures magiques (épées et flèches magiques notamment)
- p. 39 : alignement (loi, neutralité, chaos)
- p. 41 : concept de classe d'armure : on retrouve les 8 CA classiques, d'armure de plates+bouclier à rien ; portée des flèches et armes de jet (courte, moyenne, longue)

La liste n'est certainement pas complète, mais c'est déjà pas mal, non ?!

On peut aussi considérer que la matrice de combat, si elle diffère de celle de D&D 1981 est déjà là, Il y a pourtant des absences : caractéristiques des personnages (FOR, DEX...), points d'expérience...

Chainmail était une règle de wargame avec figurines, ne l'oublions pas !

Gedeon

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 XI
1 ^e	anglé	arrondi	souple	bleu azuré	oui sur la boîte	non	non	non	non	1 ^e impression
2 ^e	anglé	arrondi	souple	bleu azuré	oui sur la boîte	3 ^e de couv du livret	non	non	non	1 ^e impression
3 ^e	anglé	octogonal	souple	bleu denim	non	3 ^e de couv du livret	non	oui	non	2 ^e impression
4 ^e	anglé	octogonal	souple	bleu denim	non	3 ^e de couv du livret	oui imprimé au dos	oui	oui	2 ^e impression
5 ^e	anglé	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

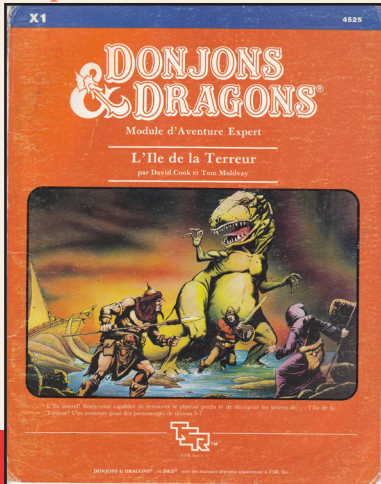
Module X1 - L'île de la Terreur

Ce module a connu trois impressions.

Les trois modules sont rigoureusement identiques hormis la 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 ◆

Septembre ou octobre 1985



Couleur : abricot

Lieu d'impression : Royaume-Uni

Dos de la couverture : en bas « 1981, 1983 Tous Droits Réservés Imprimé au R.U. »

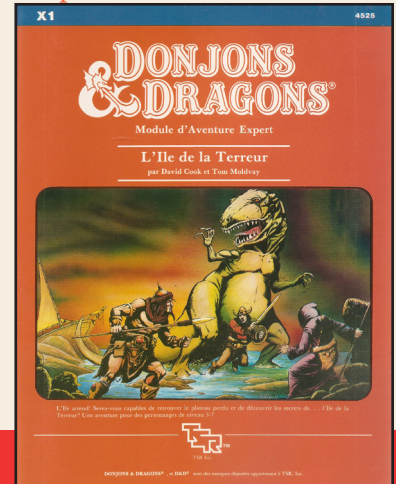
Fourni avec la 1^{ère} et 2^{ème} impressions de la boîte D&D Expert

éléments communs aux trois impressions

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

◆ Deuxième impression ◆

Septembre ou octobre 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^{ème} et 4^{ème} impressions de la boîte D&D Expert

Ce module est destiné à être utilisé avec les règles D&D[®] Expert qui continue et développe les règles de Base de D&D[®]. Ce module ne peut être joué sans les deux boîtes – de Base – de règles, et Expert, publiées par TSR, Inc.

© 1981, 1983 TSR, Inc. Tous Droits Réservés. Imprimé au R. U.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

TSR UK Ltd
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB14AD
United Kingdom

Ce module est destiné à être utilisé avec les règles D&D[®] Expert qui continue et développe les règles de Base de D&D[®]. Ce module ne peut être joué sans les deux boîtes – de Base – et Expert, Publiées par TSR, Inc.

© 1981, 1983, 1986 TSR, Inc. Tous Droits Réservés Imprimé en FRANCE - Publi R.A.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

TSR UK Ltd
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB14AD
United Kingdom

Ce module est destiné à être utilisé avec les règles D&D[®] Expert qui continue et développe les règles de Base de D&D[®]. Ce module ne peut être joué sans les deux boîtes – de Base – et Expert, Publiées par TSR, Inc.

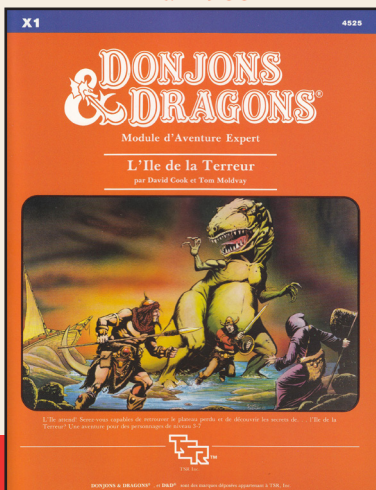
© 1981, 1983, 1986 TSR, Inc. Tous Droits Réservés Imprimé en FRANCE - Publi R.A.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

TSR UK Ltd
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB14AD
United Kingdom

◆ 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^{ème} 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(s) : David « Zeb » Cook, Tom Moldvay

Cartographe(s) : inconnu

Illustrateur(s) : Timothy Truman

Illustrateur(s) de couverture : Steve Chappell

Traducteur(s) : Bruce Heard

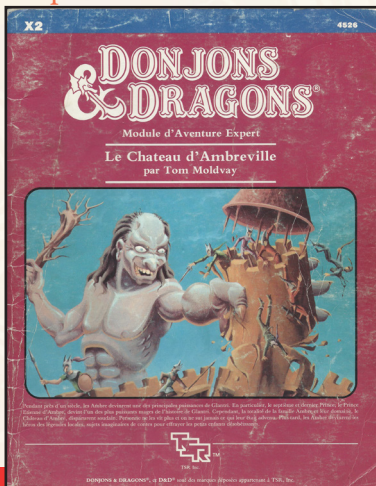
Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Module X2 - Le château d'Ambreville

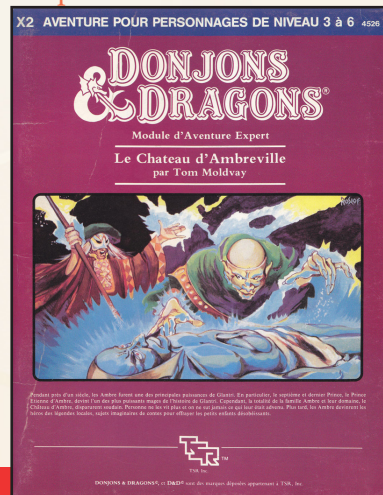
Ce module a connu deux impressions.

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 ◆
Septembre ou octobre 1985



◆ Seconde impression ◆
Septembre ou octobre 1986



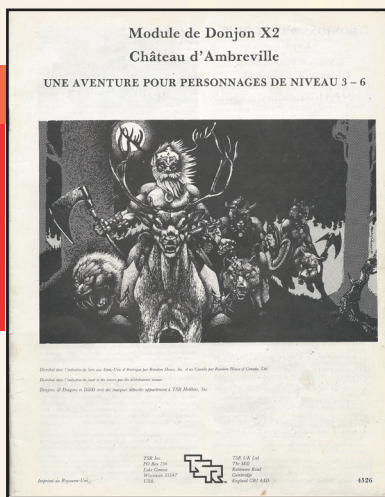
éléments communs aux deux impressions
• Logo TSR : « Angled logo »
• Mention sur la couverture : « Module d'Aventure Expert »

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^{re} impression

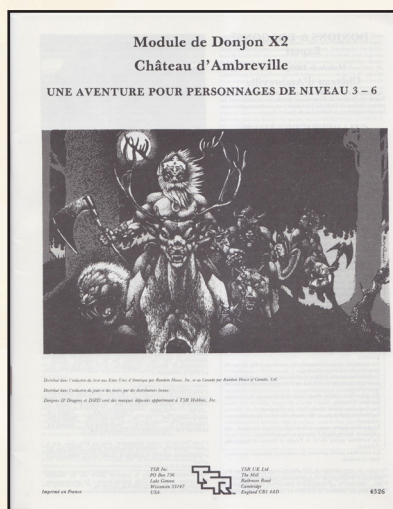
Page 1 du module

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(s) : Tom Moldvay
- Cartographe(s) : inconnu
- Illustrateur(s) : James « Jim » Holloway, Harry Quinn, Jim Roslof, Stephen D. Sullivan
- Illustrateur(s) de couverture : Erol Otus
- Traducteur(s) : Bruce A. Heard
- Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

Module X3 - La malédiction de Xanathon

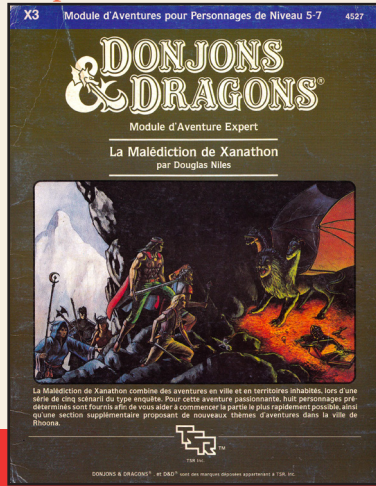
Ce module a connu quatre impressions. C'est le plus imprimé de tous les modules.

Éléments communs aux quatre impressions

- Illustration de la 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 »

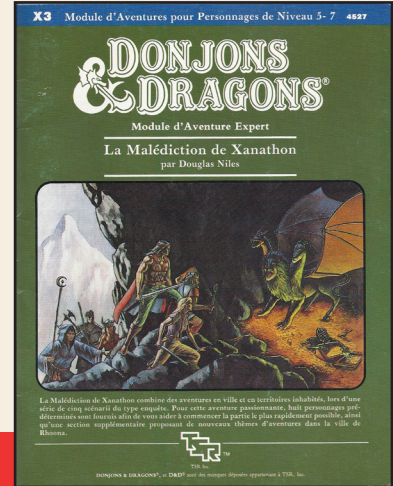
Code TSR : 4527 (X3)
Version des règles : D&D règles Expert
Niveaux : 5 à 7
Cadre de campagne : Mystara
Première impression : septembre ou octobre 1985 (quatre impressions)
ISBN : inconnu
Auteur(s) : Douglas Niles
Cartographe(s) : inconnu
Illustrateur(s) : Timothy Truman
Illustrateur(s) de couverture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

◆ Première impression ◆ Septembre ou octobre 1985



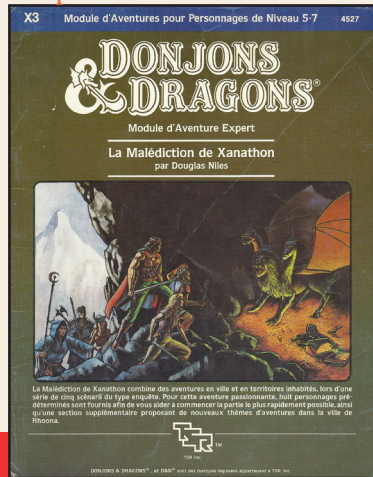
Couleur : vert militaire
Cadre : carré
Lieu d'impression : Royaume-Uni

◆ Deuxième impression ◆ Janvier ou février 1986



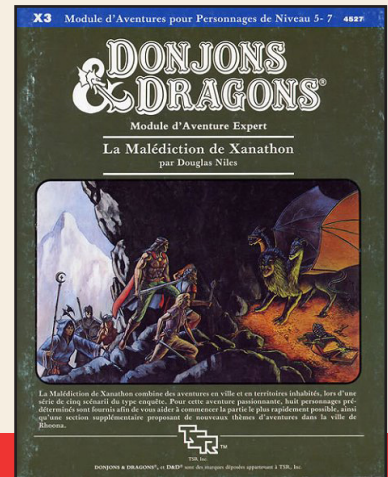
Couleur : vert avocat
Cadre : arrondi
Lieu d'impression : Royaume-Uni
La police de caractères est différente

◆ Troisième impression ◆ Septembre ou octobre 1986



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

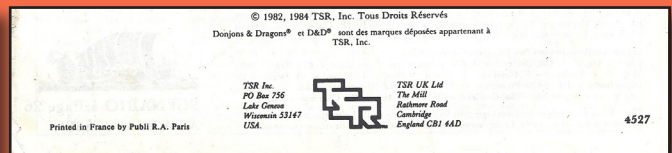
◆ Quatrième impression ◆ Novembre 1987



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



Page 1 du livret UK



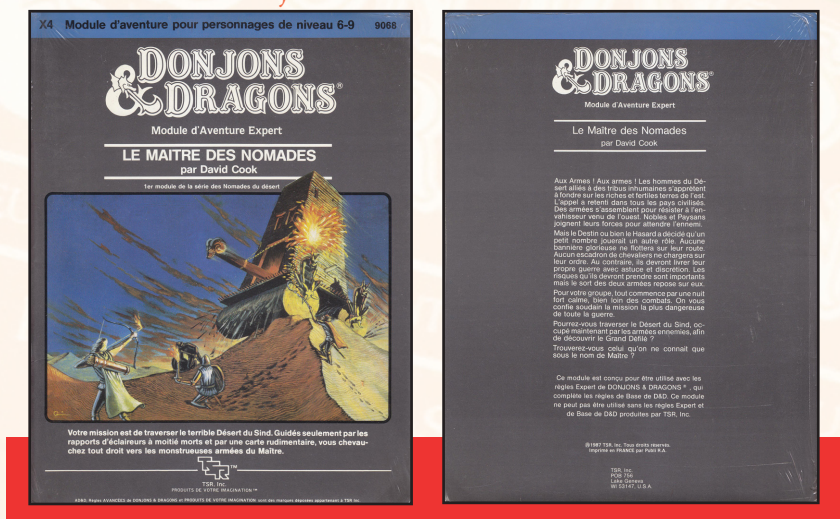
Page 1 du livret FR

Module X4 - Le maître des nomades

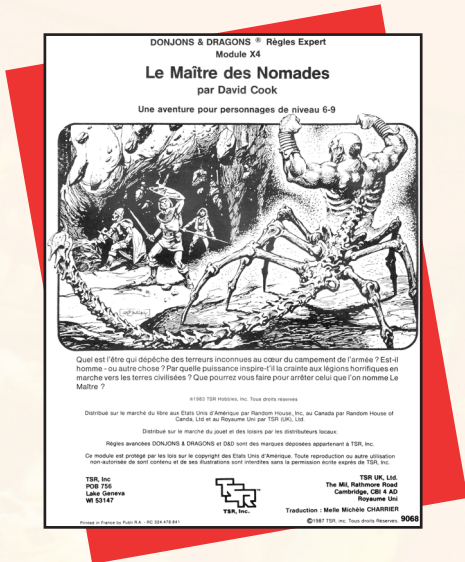
Ce module a connu une impression.
Il est toujours disponible sous cello sur certains sites d'enchères en ligne.

- De couleur grise
- Illustration de la 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

◆ Première impression ◆
janvier ou février 1988



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



Retrouvez la gazette du donjon sur : <http://www.donjondudragon.fr>

La Gazette n°1



PDF de 56 pages
70 Mo

La Gazette n°2



PDF de 63 pages
65 Mo

La Gazette n°3



PDF de 68 pages
50 Mo

Cet e-mag est entièrement gratuit - ne peut être vendu - son contenu ne peut en aucun cas être utilisé dans un but lucratif.

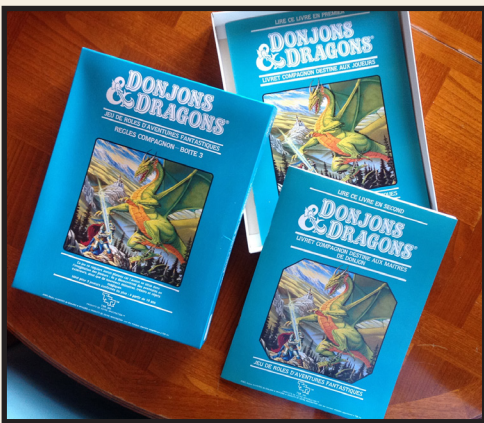
Origines

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.

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 la 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

Mention(s) devant de la boîte : en haut : « JEU DE ROLES D'AVENTURES FANTASTIQUES » (sous le logo) ; « 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. »



Mention(s) 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(s) : inconnu

Illustrateur(s) : Jeff Easley

Illustrateur(s) de couverture : Larry Elmore

Traducteur(s) : Michel Pagel

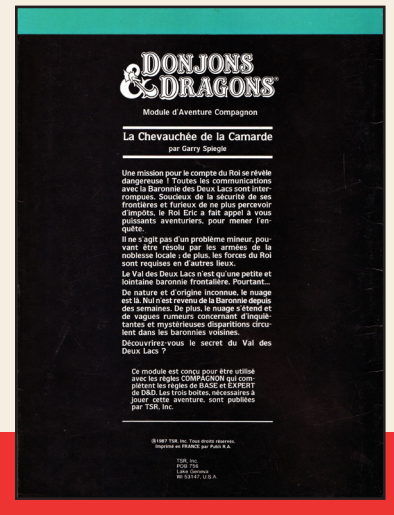
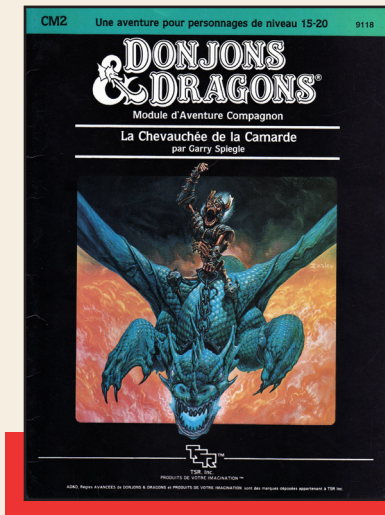
Format : boîte en carton souple contenant deux livrets, le livret destiné aux joueurs (32 pages) et le livret destiné aux maîtres de donjon (64 pages).

Module CM2 - La chevauchée de la camarde

Ce module a connu une impression.

◆ Première impression ◆
Janvier ou février 1988

- De couleur noire
- Illustration de la 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(s) : Gary Spiegle
Cartographe(s) : David S. « Diesel » LaForce
Illustrateur(s) : Jeff Easley
Illustrateur(s) de couverture : Jeff Easley
Traducteur(s) : Michèle Charrier
Format : livret de 32 pages avec couverture cartonnée souple non attachée.

DONJONS & DRAGONS
 Module d'Aventure Compagnon
LA CHEVAUCHEE DE LA CAMARDE
 par Gary Spiegle

TABLE DES MATIERES	
PROLOGE : COMMENT GEREZ VOTRE AVENTURE	1
LA BARONNIE DES DEUX LACS - GENERALITES	5
LE CHEVALIER DE CRISTAL - LA FORT ET LA MARCHÉ	6
LA ROUTE DU LAC OCCIDENTAL - LES AVERTISSEMENTS DES PAYSANS	12
L'ONCLE DU SABBOT - LA PIERRE DE SABBOT	13
LES MARAIS PIANTS - RECONSTITUTION DU SABBOT	19
LA TOUR DU HAUT-COÛ - APPRENTISSAGE DU SABBOT	23
LE TRAPÈZE DE GOLLIM - BATAILLE DES MORTS-VIVANTS	23
LE TEMPLE DES ETIENNES - SEULE DE LA NOÛT	25
EPILOGUE : MAGIE, MONSTRES & ARMES	26
Notes diverses	26
Notes objets magiques	27
Notes cartes	28
PERSONNAGES NON-JUQUÉS	28
Personnages du Château de Cristal	28
Personnages de la Tour du Haut-Cô	29
Personnages du Village de Gollim	30
Personnages du Temple des Etienne	30
PERSONNAGES PEUT-ÊTRE	31
LISTE DES AIDES DE JE :	
Carte de la Baronnie des Deux Lacs	32
Carte 1 du ND - Baronne des Deux Lacs	32
Carte 2 du ND - Tour du Haut-Cô	32
Carte 3 du ND - Château de Cristal	32
Carte 4 du ND - Temple des Etienne	32
Carte 5 du ND - Tour du Haut-Cô	32
Carte 6 du ND - Village de Gollim	32
Carte 7 du ND - Temple des Etienne	32
Table 1 - Chateau de Baronne des Deux Lacs	3
Table 2 - Baronne des Deux Lacs	4
Table 3 - Village de la Baronnie des Deux Lacs	5
Table 4 - Chateau Temple des Etienne	6

TSR, Inc.
 375 LEXINGTON AVENUE
 NEW YORK, N.Y. 10017, U.S.A.

ISBN 0-88038-117-5



Illustration de Jeff Easley p.14 du module

Les accessoires de jeu

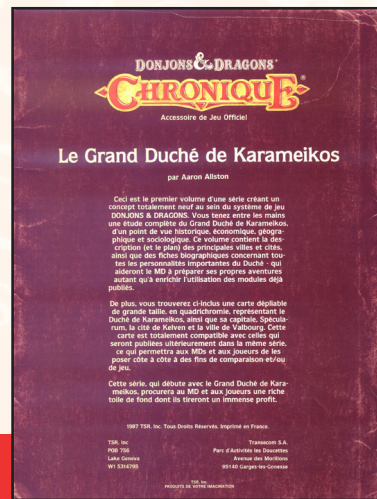
GAZ1 - Le grand-duché de Karameikos

Ce supplément a connu une impression.

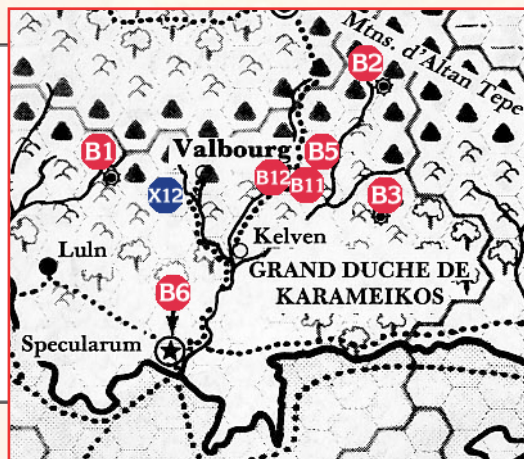
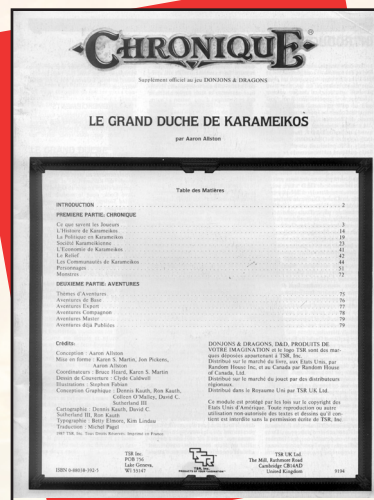
Bien qu'il soit indiqué 1987 sur la couverture, ce supplément n'est apparu dans les boutiques qu'après l'été 1988.

◆ Première impression ◆
juillet ou août 1988

- De couleur marron
- Illustration de la 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(s) : Aaron Allston
Cartographe(s) : Dennis Kauth, David C. Sutherland III, Ron Kauth
Illustrateur(s) : Stephen Fabian
Illustrateur(s) de couverture : Clyde Caldwell
Traducteur(s) : 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

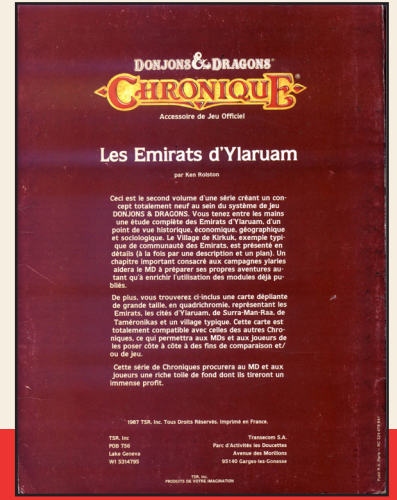
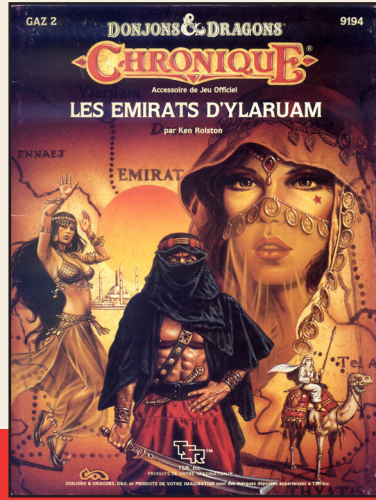
GAZ2 - Les émirats d'Ylaruam

Ce supplément a connu une impression.

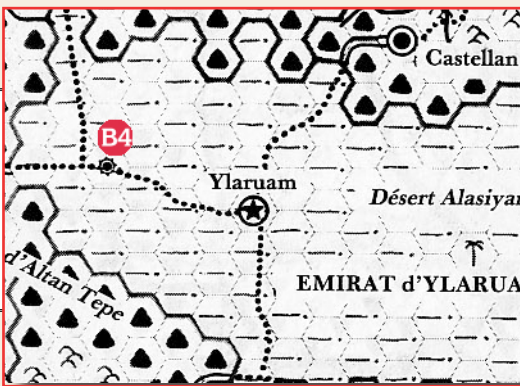
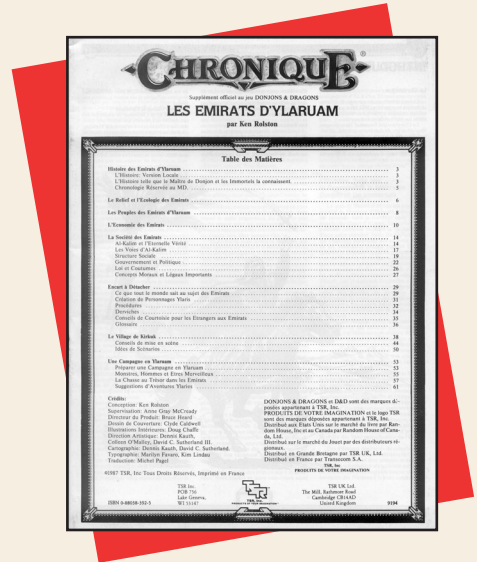
Bien qu'il soit indiqué 1987 sur la couverture, ce supplément n'est apparu dans les boutiques qu'après la rentrée 1988.

◆ Première impression ◆
Septembre ou octobre 1988

- De couleur marron
- Illustration de la 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(s) : Ken Rolston
 Cartographe(s) : Dennis Kauth, David C. Sutherland III
 Illustrateur(s) : Doug Chaffee
 Illustrateur(s) de couverture : Clyde Caldwell
 Traducteur(s) : Michel Pagel
 Format : livret de 64 pages avec couverture cartonnée souple non attachée et deux cartes posters en couleur.



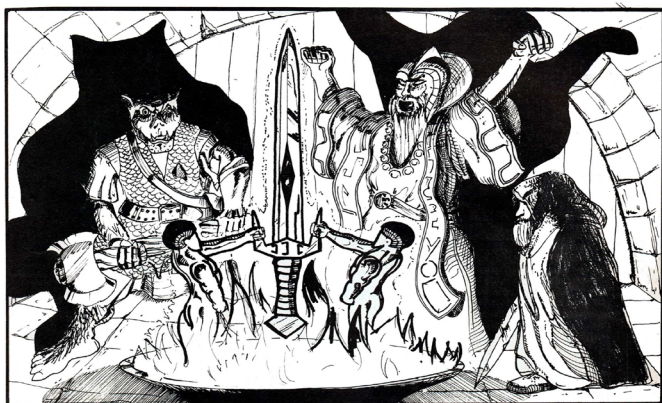
Un environnement très isolé
 Contrairement au GAZ1 dont l'environnement est utilisé par 8 modules de la gamme officielle, un seul module, le B4, se déroule dans les environs des émirats d'Ylaruam.



DONJONS & DRAGONS®

Règles de Base Tableau des cotations

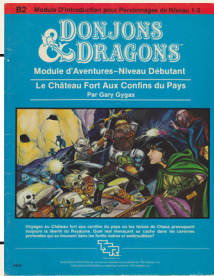
CODE	TITRE	Vendu*	Très bon état	État moyen
4500	Règles Donjons et Dragons		40	20
1011	Règles de Base - Boite 1	20,60/38	30	15
1012	Règles Expert - Boite 2	25,90/40	30	15
1013	Règles Compagnon - Boite 3	25,90/40	30	15
	Boîte de base 1991			
4502	B2 Le Château Fort Aux Confins du Pays	9,90/15	20	10
4520	B3 Le palais de la Princesse Argenta	9,90/15	20	10
4521	B4 La Cité Perdue	9,90/15	20	10
4522	B5 Horreur sur la Colline	9,90/15	20	10
4523	B6 La Secte Masquée	9,90/15	25	12
4524	B7 Rahasia	9,90/15	20	10
9106	B8 L'odyssée du Rocher	9,90/15	30	15
4525	X1 L'île de la Terreur	9,90/15	20	10
4526	X2 Le Château d'Ambreville	9,90/15	20	10
4527	X3 La Malédiction de Xanathon	9,90/15	20	10
9068	X4 Le Maître des Nomades	9,90/15	20	10
9117	CM1 L'épreuve des seigneurs de la guerre	9,90/15	20	10
9118	CM2 La chevauchée de la camarde	9,90/15	20	10
9193	GAZ1 Le grand-duché de Karameikos	16,20/25	30	10
9194	GAZ2 Chronique: Les émirats d'Ylaruam	16,20/25	30	10



* Le premier montant est le prix de vente d'origine de la gamme (converti en euros).
Le second tient compte de l'inflation.



Niveau 1 à 3

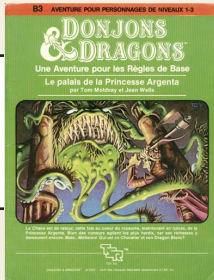


B2 - Le Château-Fort aux Confins du Pays

Le château fort aux confins du pays est un module d'introduction très ouvert dans le sens où il laisse libre cours à l'imagination des joueurs (et du maître du donjon). Le contexte du château fort peut servir de base à de nombreuses quêtes.



Niveau 1 à 3



B3 - Le Palais de la Princesse Argenta

Un bon gros porte-monstre-trésor classique, avec en toile de fond une petite histoire. Ce module convient parfaitement à une équipe de joueurs débutants qui souhaite découvrir les mécanismes du jeu.



Niveau 1 à 3

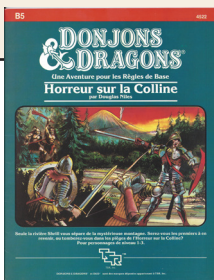


B4 - La Cité Perdue

La Cité perdue semble de prime abord être un gigantesque donjon mais les aventuriers peuvent user de diplomatie avec les différentes factions. L'histoire désespérée des Cynidicéens peut donner lieu à des développements assez riches, voire surprenants.



Niveau 1 à 3



B5 - Horreur sur la Colline

Ce module B5 ne demande pas beaucoup de réflexion pour être réussi, mais plutôt de solides cogneurs et des sorts de soins en quantité. Après une telle aventure, les joueurs seront rodés aux mécanismes de combat du système D&D et disposeront de suffisamment de richesses pour s'équiper très correctement. Un module pour débutants, très dangereux mais aussi très lucratif, dans la série porte, monstre, trésor.



Niveau 1 à 3

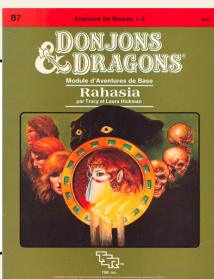


B6 - La Secte Masquée

«La secte masquée» offre un vrai renouvellement du genre avec une aventure urbaine certes sans grande surprise, mais efficace. Une différence majeure avec les autres scénarios est que les personnages pourraient se retrouver à la fin avec de puissants ennemis dans les élites de Karameikos alors que les modules se terminent généralement par l'élimination de quelques monstres ou créatures inhumaines.



Niveau 1 à 3

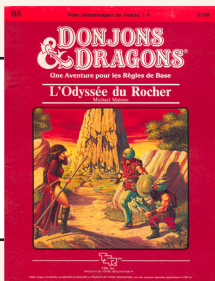


B7 - Rahasia

Rahasia offre un challenge délicat aux aventuriers puisqu'ils doivent éviter de tuer leurs adversaires (envoûtés). Certaines rencontres sont intéressantes, mais il reste quelques points à améliorer. Enfin notons l'introduction classique : l'appel au secours de la princesse éplorée.



Niveau 1 à 3

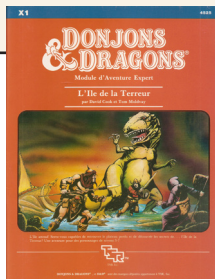


B8 - L'Odyssée du Rocher

Module qui se déroule essentiellement en extérieur, mais la faiblesse de l'histoire, son extrême linéarité fait que ce scénario est le plus mauvais de la série des B. Les joueurs ne sont plus que des instruments secondaires dans une histoire dont ils ne sont que spectateurs.



Niveau 3 à 7



X1 - L'île de la terreur

L'île de la Terreur est un module sandbox (bac à sable) qu'on peut compléter. Il fourmille d'aides, de tables de rencontres aléatoires, de descriptions de lieux, de tribus, de monstres et de PNJ. Il peut devenir un cadre de campagne ultra riche, pour ceux qui aiment exercer leurs talents de démiurges. L'ensemble est d'une difficulté assez élevée et à éviter pour les néophytes...

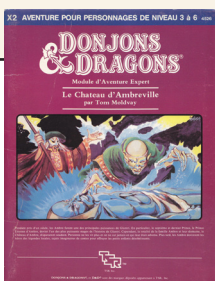
À noter qu'il y a quelques incohérences concernant les échelles de certaines cartes.



© 1980 TSR Hobbies Inc. All Rights Reserved



Niveau 3 à 6



X2 - Le château d'Ambreville

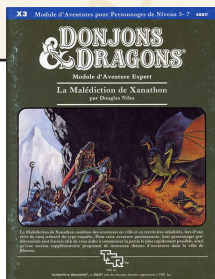
Le module le plus mauvais de la série. De prime abord, le background a l'air classique, mais vos personnages vont se retrouver projetés dans une sorte de voyage entre les dimensions. Le concept aurait pu être intéressant mais l'aventure est complètement surréaliste. C'est peut-être voulu, mais contrairement à Gygax (et sa série de modules EX), c'est complètement raté.

De plus le module est bourré de fautes de frappe, il manque des encadrés sur certains textes à lire à haute voix.

Les (rares) points positifs : de belles cartes, une mise en page pro, de belles images... et pas grand-chose d'autre. Juste une chose : les Ambreville. Délicieusement dépravés, fous à lier, traîtres et manipulateurs. Un vrai bonheur. Ce scénario, avec eux pour base, aurait pu être un chef d'œuvre. Aurait pu, c'est bien le problème.



Niveau 5 à 7



X3 - La malédiction de Xanathon

Ce scénario dispose d'un arrière-plan impressionnant. L'intrigue est très agréable, des complots, une guerre civile et une invasion attendent vos personnages. Passons maintenant à l'aventure en elle-même. Menée à la baguette. Même si l'enquête est un peu trop simple. La ville est très agréablement décrite avec force détails et la première partie est parfaitement réussie.

La deuxième partie est un peu simpliste mais elle est assez agréable, un petit PMT-infiltration après l'enquête dans le palais ducal. La troisième partie est consacrée à une exploration/aventure en extérieur suivie d'un PMT. La quatrième partie est agréable, même si elle mériterait un approfondissement. La cinquième partie est assez difficile, avec de nouveau une opération commando pour arriver jusqu'au duc, mais néanmoins très agréable. Ce module ravira des joueurs confirmés si un bon MD est de la partie.



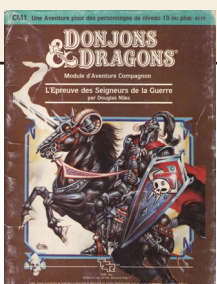


X4 - Le maître des nomades

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

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

Les nouveaux monstres contribuent à rendre l'ambiance inquiétante et sont originaux.



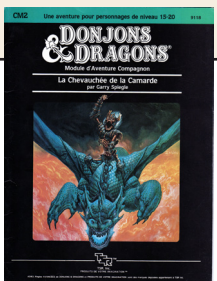
CM1 - L'épreuve des seigneurs de la guerre

Bien plus qu'un scénario unique, *L'épreuve des seigneurs de la guerre* est destiné à servir de trame de fond à une partie et à permettre de jouer une campagne de niveau Compagnon.

Ce module est fort utile pour des maîtres du donjon inexpérimentés dans la gestion des « hauts niveaux » et qui n'ont qu'une idée approximative sur la façon d'attribuer et de gérer un domaine.

Ce module « sandbox » est une réussite dans le sens où il permet d'acquérir une base solide. La trame générale s'étale sur deux années et le calendrier est découpé par saison (hiver : attaque de géant ; été : mariage du roi, etc.), que tout bon Maître du Donjon complètera ensuite à sa guise.

Comme pour le X1 (voir la Gazette n°2), ce scénario peut devenir un cadre de campagne particulièrement riche. Cette campagne est parfaite pour des joueurs ayant choisi de « s'établir ».



CM2 - La chevauchée de la camarde

Ce scénario « sauver le monde » est avant tout destiné à des PJ ayant choisi l'option « Voyager ». Souvent qualifié de module d'introduction, il permet de mettre en pratique toutes les nouvelles règles abordées dans la boîte CM (combat de masse, lutte, etc.). Le module apporte son petit lot de nouveautés en proposant un nouveau monstre (la sangsue tueuse... qui porte bien son nom), de nouveaux objets magiques ainsi qu'une nouvelle arme.

Le scénario est ouvert et il n'y a pas d'ordre précis. Durant leur enquête, les personnages vont explorer plusieurs « mini-donjons » localisés aux alentours de la baronnie.

De par son contexte et les options de jeu, ce module ressemble plutôt à une aventure de la série des « X ». Par contre, si vos personnages échouent dans leur mission, les conséquences pour la région, voire le monde, pourront être dramatiques.





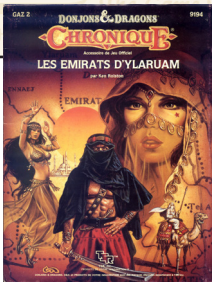
GAZ1 - Le grand-duché de Karameikos

Ce supplément décrit toute la région de Karameikos, que vos aventuriers ont pu découvrir grâce à la boîte Expert via la ville de Valbourg.

Ces chroniques sont divisées en deux parties. La première décrit tout ce qui se rapporte au grand-duché, l'histoire, la politique, la société karameikienne, l'économie... La seconde est consacrée aux aventures et vous propose de courts synopses adaptés aux différentes boîtes de règles (Base, Expert, Compagnon, Master).

Ce superbe accessoire de jeu est très riche. Découvrir le grand duché est un réel plaisir. Les résumés sont courts, oui, mais suffisamment développés pour inspirer tout Maître du Donjon. Les aventuriers ne sont pas en reste puisqu'un système de création d'historique est fourni pour les natifs de la région. De plus, un système de compétences (talents) est également proposé.

Un très bon supplément pour Donjons & Dragons, sûrement ce qui se faisait de mieux à l'époque.



GAZ2 - Les émirats d'Ylaruam

Il s'agit du second et dernier volume traduit de la série, et il ne déçoit pas. Constitué de façon identique au précédent, la qualité est toujours au rendez-vous.

Ce « petit » supplément de background fourmille d'informations sur toute la société d'Ylaruam. Structure sociale, lois, coutumes, concepts moraux... Sans oublier la religion mise en place par le prophète Al-Kalim.

Inspirés des pays de la péninsule arabe, les émirats sont enclavés dans un grand désert. Ces conditions géographiques et climatiques particulières en font un lieu où les aventures n'auront pas (ou très peu) de rapport avec le reste du monde. Ce qui a pour conséquence de privilégier des personnages natifs de la région par rapport à des aventuriers « étrangers ».



AVENTURES FANTASTIQUES

Retrouvez, ou découvrez, les grands classiques du jeu de rôle avec un système de jeu inspiré par le plus célèbre d'entre eux. Il puise ses sources dans l'oeuvre fabuleuse de Dave Arneson, Gary Gygax, Eric J. Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer...

Aventures fantastiques vous permet de jouer un acrobate, un assassin, un barbare, un barde, un chevalier, un druide, un guerrier, un magicien, un paladin, un rôdeur, un prêtre, un rôdeur ou un voleur, dans un monde où les humains côtoient des elfes, des gnomes, des halflins, des nains, des semi-elfes et des semi-orques.

Ce livret contient les règles nécessaires pour créer un personnage, le faire partir à l'aventure, combattre, lancer des sorts et le faire évoluer jusqu'au 14e niveau.

Frightful Hobgoblin

<http://hobgoblin.fr/>

Pdf Disponible gratuitement





IL ÉTAIT UNE FOIS MYSTARA

Paru dans la Gazette n°3

En 1981 paraissait la boîte bleue *Expert set* de Donjons & Dragons. Elle contenait la carte du grand-duché de Karameikos, ainsi qu'une brève description de ce territoire tenant sur une page, dont la moitié était consacrée à une tribu de gnomes. C'était la première pierre de ce qui allait devenir le monde de Mystara. Dans la même boîte se trouvait le module X1 *Isle of Dread*, de David Cook et Tom Moldvay, qui comprenait une carte continentale et une brève description de chacun des pays y figurant. Ce décor de campagne n'avait pas d'autre nom que « le monde de D&D ».

LES ORIGINES

En l'absence de la moindre mention de ses origines, ce monde semblait avoir été créé ex nihilo pour la nouvelle édition de D&D. Des spéculations circulèrent sur le sujet, mais Lawrence Schick, un ancien de TSR, a récemment levé les soupçons en déclarant qu'il s'agissait de l'univers de campagne qu'il avait développé à Akkron (Ohio) avec son ami Tom Moldvay. En réalité, de brèves allusions à l'existence de cette campagne, jouée avec les règles d'OD&D plus ou moins adaptées, avaient filtré dans *Giants of the earth*, une série d'articles publiés dans *The Dragon* par les deux comparses en 1980, qui proposait les caractéristiques de héros de la littérature med-fan.

BALBUTIEMENTS

Le monde fut développé par petites touches, au fil des modules. Tom Moldvay livra des indications supplémentaires dans le B4 « La cité perdue », dans le X2 « Le château d'Ambreville », et plus tard dans le M3 *Twilight Calling*. David Cook compléta le grand-duché de Karameikos dans le B6 « La secte masquée », reprenant quelques éléments de la nouvelle édition de l'*Expert set* supervisée par Frank Mentzer, et commença à étendre le monde à l'ouest avec le désert du Sind et la théocratie de Hule, dans les modules X4 « Le maître des nomades » et X5 *Temple of Death*. Jean Wells avait déjà tenté d'ajou-

ter une contrée, la Gulluvie, dans la première version du B3 *Palace of the silver princess*, mais Tom Moldvay l'avait éliminée de la version finalement publiée.

Outre ces auteurs, Merle M. Rasmussen prolongea l'exploration de l'Ouest par le B3 *Ghost of Lion castle*, le X6 *Quagmire !* et le X9 *The Savage Coast*, tandis que Stephen Bourne proposait sa version de Vestland dans le X13 *Crown of Ancient Glory* et ajoutait Denagoth et Wendar au nord, avec force détails historiques et culturels comparables aux productions de Moldvay, dans le X11 *Saga of the Shadow Lord*. D'autres contributeurs intégrèrent aussi explicitement leurs modules dans ce monde, notamment le O2 *Blade of vengeance*. Mais ce n'est pas systématiquement le cas des gammes B et X dont le placement de certains modules fait régulièrement l'objet d'hypothèses et de discussions.

KNOWN WORLD

La série de scénarios CM de Frank Mentzer, publiés pour le *Companion set* (niveaux 15 à 25), apportait au monde une nouvelle dimension et, pour la première fois, le nommait *Known World*. D'une part, il ajoutait au nord une vaste contrée, le Norworld, où les personnages étaient invités à se tailler un domaine et ainsi, mettait à profit les règles de gestion de domaines et de guerres présentes dans les nouvelles règles. D'autre part, la lutte

entre les empires rivaux d'Alphatia et de Thyatis – considérablement redimensionnés par l'ajout de possessions outremer – prenait un rôle central. Le redimensionnement à l'échelle planétaire du *Known World* allait trouver sa conclusion avec la publication du *Master set* (niveaux 26-36), toujours sous la direction de Frank Mentzer. Le monde dont la carte (qui semble avoir été dessinée par François Marcella-Froideval) est assortie de nouveaux noms de pays se révèle être notre bonne vieille Terre au Trias.

BLACKMOOR

Vers la même période, le bref retour de Dave Arneson chez TSR favorisa une hybridation imprévue : avec la série des modules DA1-4, le monde de Blackmoor, qui fut celui de la première campagne historique avant même la publication de Donjons & Dragons, devient le passé du *Known World*. Les personnages sont invités à revenir trois mille ans dans le temps, pour découvrir *Blackmoor*. Cette idée allait bientôt être recyclée dans le GAZ3 *Glantri*, où le vaisseau spatial échoué dans *Blackmoor* joue un rôle discret, mais essentiel. Comme *Blackmoor* est connecté, pour d'autres raisons historiques, à Greyhawk et aux Wilderlands, ce rapprochement constitue de fait un pont entre les mondes.

GAZETTEERS

Entre 1987 et 1991, la série des *Gazetteers*, qui compte quatorze numéros, allait décrire chacune des contrées de la carte initiale du *Known World*, tout en intégrant celui-ci dans un monde dimensionné pour les trente-six niveaux du BECMI. Le rôle joué par les Immortels y est notamment mis en avant. La culture, l'histoire, les secrets et les acteurs du monde y sont largement développés. Ces suppléments tiennent plus ou moins compte des informations révélées dans les modules déjà publiés, selon les choix des auteurs. C'est dans cette série que le nom de Mystara apparaît pour la première fois.

La boîte *Dawn of the Emperors* intègre les données de la série des scénarios CM et M (niveaux Mas-

ter, c'est-à-dire 26-36) pour donner aux empires rivaux de Thyatis et d'Alphatia leur pleine dimension au-delà des mers et décrire pour la première fois le second. Dans la même lignée viennent les *Trail Maps*, cartes ultra-détaillées du monde (un hexagone pour 8 miles) les *Poor Wizard's Almanacs* et le *Joshuan's Almanac*, qui récapitulent le monde à la manière d'un guide de voyage en actualisant les données chaque année.

Deux autres lignes allaient étendre le monde : la Côte sauvage, introduite dans le module X9 *The Savage Coast*, décrit une sorte d'Amérique coloniale menacée par une malédiction (*the Red Curse*) puis développée dans deux nouvelles boîtes ; la série d'articles de Bruce Heard, *The voyage of the Princess Ark*, qui introduit entre autres les

Chevaliers heldanniques, au nord du *Known World*. Enfin, la boîte *Wrath of the Immortals*, dans laquelle on trouve la description la plus complète des immortels de Mystara, met tous ces éléments en mouvement dans une gigantesque campagne sur fond d'apocalypse.

FIN DE LA GAMME

Depuis l'abandon de la gamme par l'éditeur, les joueurs la maintiennent en vie par un immense travail d'élaboration relayé dans des listes de discussions et des forums : complétion de la cartographie, ajout de nouveaux *Gazetteers*, discussion d'hypothèses, adaptation aux différentes éditions de D&D, voire à d'autres jeux. Il est accessible sur le site *Vaults of Pandius* et se poursuit notamment sur le forum *The Piazza* ainsi que sur le blog de Bruce Heard. Cela fait de Mystara le monde le plus complet développé pour Donjons & Dragons.

Snorri

Hollow World ou Monde creux

Mystara est une planète creuse, à l'intérieur de laquelle se trouve une terre hospitalière appelée « Monde creux ». Ce monde souterrain est éclairé par un soleil rouge permanent et sert de « sauvegarde culturelle ». Il fut créé par les Immortels qui souhaitaient mettre des civilisations anciennes qu'ils avaient créées à l'abri de la folie destructrice des mortels de la surface. L'existence du « Monde creux » est ignorée de la plupart des habitants du monde extérieur.

Principaux suppléments de la gamme Mystara



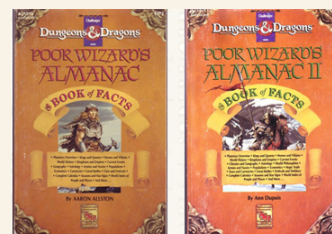
1094
Champions of
Mystara



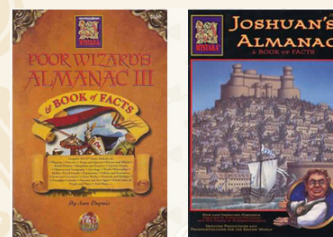
1082
Wrath of the
Immortals



La série des Gazetteers ou Chroniques



Série des Almanacs



1037
Dawn of the
Emperors

UN JEU QUI A DE LA CLASSE

Paru dans la Gazette n°1

Donjons & Dragons est, dès l'origine, un jeu fondé sur un système de classes. Dans l'édition de 1974, ce que l'on appelle aujourd'hui OD&D, les joueurs se voyaient proposer trois classes : guerrier (*fighting-man*), magicien (*magic-user*) et clerc (*cleric*). Les deux premières puisaient leurs racines dans *Chainmail*, le wargame à figurines par lequel tout a commencé, tandis que la troisième était présentée comme une sorte de croisement entre les deux.

Rapidement, les suppléments vinrent en proposer de nouvelles, devenues classiques : le paladin et le voleur, puis le moine et l'assassin, enfin le druide. Dans le même temps, revues et fanzines proposaient leurs propres classes, dont certaines comme le voleur parvenaient à l'officialisation que constituait la publication par TSR.

Lorsque la publication d'AD&D (*Advanced Dungeons & Dragons*) fut annoncée, la liste « officielle » était la suivante : clerc, druide, guerrier, paladin, ranger, magicien, illusionniste, voleur et assassin, plus le barde, classe à laquelle on accédait par un curieux parcours de multiclassage. La sorcière semble avoir été écartée, bien qu'elle ait été annoncée dans la première « boîte de base », celle rédigée par Eric J. Holmes en 1978.

De nombreuses classes furent proposées, à longueur de magazine, sans parvenir à s'imposer. La « troisième édition et demi » (D&D 3.5) proposait, outre le système des classes de prestige, un nombre croissant de classes supplémentaires, tout comme la seconde avait proposé une multitude de « kits » et de variantes. Mais force est de constater qu'une seule d'entre elles est entrée dans le premier manuel des joueurs de la quatrième édition, le warlord, pour des raisons qui semblent liées au système de combat et à l'organisation des groupes d'aventuriers. Les autres viennent en supplément, et les classes « de base » restent fondamentalement les mêmes.

Ce système des classes a été décrié depuis presque aussi longtemps que le jeu de rôle existe, tout en exerçant une certaine fascination. Décrié, parce qu'il était considéré comme un cadre rigide – auquel on opposait autrefois les systèmes à compétences, réputés plus souples, supposés permettre la création de personnages moins stéréotypés et plus originaux. Fasci-

nant, à tel point que *Vampire*, qui avait révolutionné le monde du jeu de rôle dans les années 1990, était fondamentalement un système de jeu fondé sur les classes, avec 7 « clans » de vampires – derrière lesquels on retrouvait sans peine les classes d'AD&D.

Donjons & Dragons subit lui-même l'influence de cette pression. Dès 1975, *Empire of the Petal Throne*, un jeu publié par TSR avec des règles très proches de celles de D&D, possédait un système de compétences, non chiffrées. La même année, les voleurs voyaient leurs capacités évaluées en pourcentages – ce qui fait dire à certains old-schoolers que son introduction était déjà sur la route de l'enfer des compétences. Puis *Oriental adventures* (1985) introduisait un embryon de système de compétences dans AD&D. C'est la troisième édition qui systématisa leur emploi, en en faisant un élément fort du système, par une méthode complexe qui tentait de concilier la souplesse réputée des compétences avec le cadre des classes.

Pourtant – et les concepteurs de l'édition suivante semblent en avoir tiré des leçons – si classes et compétences sont a priori compatibles, on ne peut pas faire éclater les classes sans bouleverser ce qui fait leur force : ce sont des stéréotypes, et c'est précisément ce qui les rend si intuitives pour les joueurs. Guerrier, magicien, voleur trouvent immédiatement un écho dans les livres, les bandes dessinées, les films que les joueurs ont lus ou vus. Plus cet écho est fort, plus une classe fonctionne bien : le joueur comprend immédiatement ce dont il s'agit, les autres également, et sa place dans le groupe, sa façon de jouer sont toutes trouvées. Il ne lui reste plus qu'à ajouter le petit plus de personnalisation qui fait la différence avec l'autre personnage de la même classe. Combien de maîtres de jeu n'ont pas constaté que, placés face à un système de compétences, la plupart des joueurs tendent à reconstituer plus ou moins intuitivement les mêmes stéréotypes que les classes ? Le système des classes de personnages, contesté depuis plus de 35 ans tout en restant le plus populaire, tient donc sa puissance de sa rusticité même.

Snorri

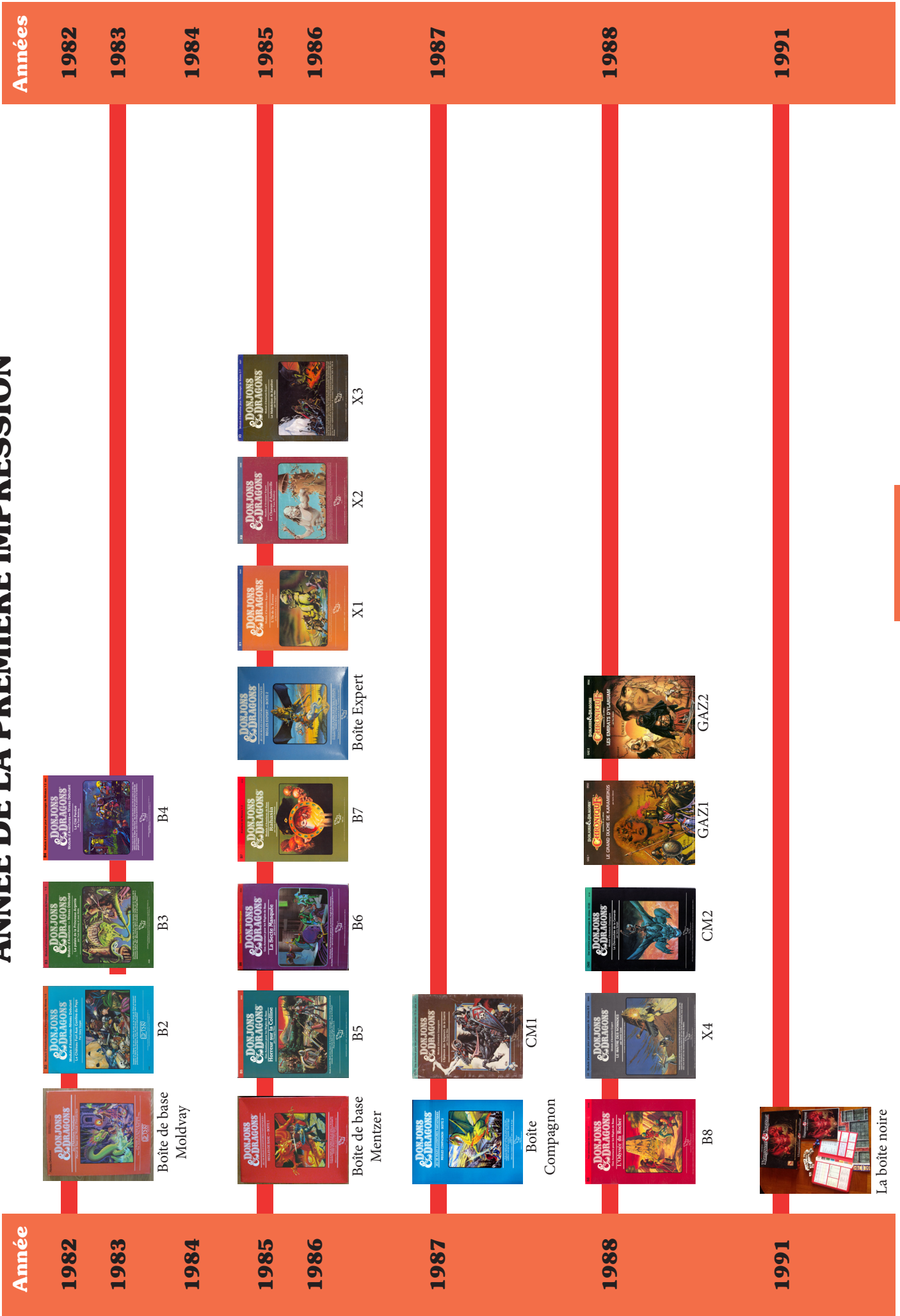
TABLEAU GÉNÉRAL DES DATES D'IMPRESSION DE LA GAMME D&D*

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	Avril Août 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 Première impression des module B7
1986	Janvier / février Troisième au qua- trième trimestre	Deuxième impression de la boîte Expert et du module X1 ; deuxième impression du module X3 Seconde impression des modules B3, B4, B5, B6, B7 Seconde impression du modules X2 Troisième impression du module 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

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



QUELQUES LIENS UTILES

En français

- Le Donjon du Dragon : <http://www.donjondudragon.fr>
- Le Rat Crevé : <http://www.ratcreve.com>
- Hobgoblin : <http://hobgoblin.fr>
- PMT : <http://portesmonstrestresors.fr>
- Blog d'Anniceris : <http://anniceris.blogspot.fr>

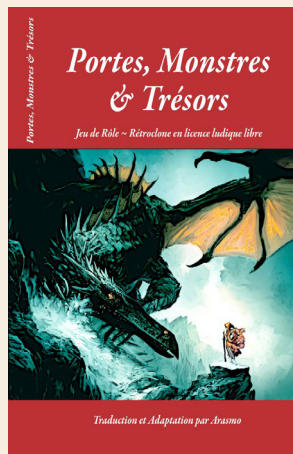
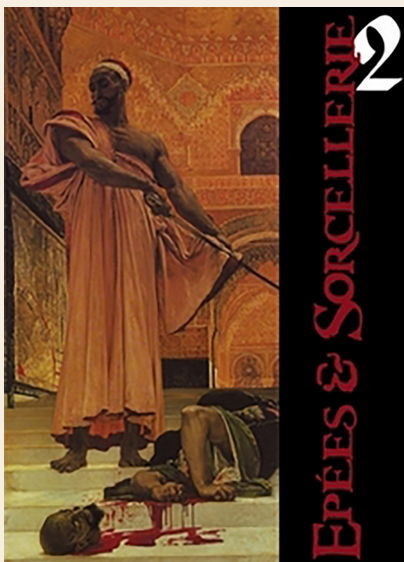
En anglais

- Blog de Bruce Heard : <http://bruce-heard.blogspot.fr>
- Wiki D&D : http://en.wikipedia.org/wiki/Editions_of_Dungeons_%26_Dragons#Advanced_Dungeons_26_Dragons
- Acaeum : <http://www.acaeum.com>
- Grognardia : <http://grognardia.blogspot.fr>
- Tome of treasures : <http://www.tomeoftreasures.com>
- TSR archives : <http://www.tsrinfo.net/archive/index.htm>
- Dragonsfoot : <http://www.dragonsfoot.org>
- Retro-clones : <http://www.retroroleplaying.com>

LES PRINCIPAUX CLONES FRANÇAIS

Épées & Sorcellerie 2

Premier clone (quasi-clone) français Épées & Sorcellerie (E&S) est un jeu de rôle inspiré des règles et de l'ambiance du premier jeu de rôle publié par Dave Arneson & Gary Gygax en 1974. Épées & Sorcellerie n'est pas une traduction du *Swords & Wizardry* de Matt Finch, mais l'œuvre originale de Nicolas Desseaux, alias Snorri.



PMT

Portes, Monstres & Trésors est la traduction en français par James «Arasmo» du jeu de Dan Proctor, *Labyrinth Lord* (LL). LL appartient à la famille des rétro-clones, et tente de recréer l'ambiance de l'édition Base/Expert de Donjons et Dragons.

Aventures Fantastiques

AF est un rétro-clone inspiré du plus célèbre des jeux de rôles tel qu'il se présentait dans les années 70-80, à mi-chemin entre D&D et AD&D. Contient les règles nécessaires pour créer un personnage et le faire évoluer jusqu'au 14e niveau.



Il était une fois Donjons & Dragons

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 spécial de la Gazette du Donjon est fait pour vous.

Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS, D&D, AD&D et AD&D2 sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc./Wizards of the Coast/Hasbro.

Illustration de la couverture : Erol Otus



Le Donjon du Dragon
Site de ressources francophones pour
OD&D, D&D, AD&D, AD&D2
et les clones OSR

