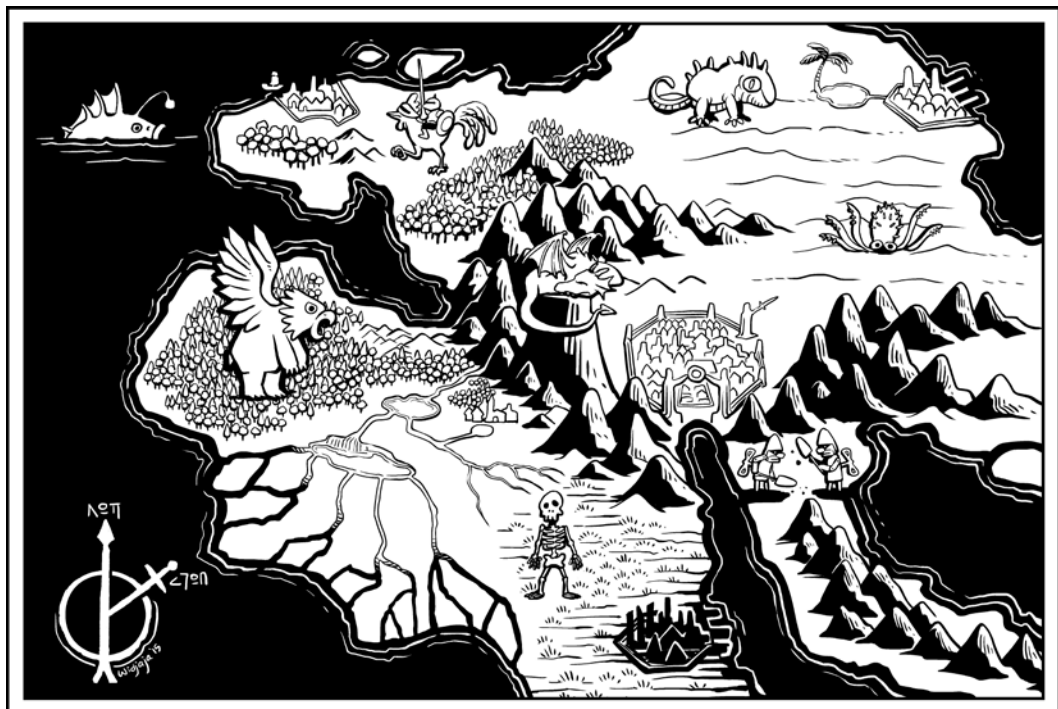


Dessiner la carte

Créer le monde ensemble



Une CARTE peu importe de quel type, est indispensable pour jouer des aventures en extérieur. Ça peut être une feuille entièrement blanche, ou avec des hexagones, ou encore des fiches – chacune représentant une RÉGION différente.

Une échelle de mesure n'est pas utile vu que l'appréciation des durées de voyage sera faite au cas par cas par le meneur. En même temps, si le meneur est un fanatique du réalisme et de la cohérence, il peut tout autant utiliser un canevas d'hexagones et une échelle qui convienne à sa vision d'un monde crédible (5 à 10 km par hexagone est assez commun).

Vous pouvez décider de créer une CARTE de toute pièce dès la première session, de manière à ce que tout le monde soit d'emblée familiarisé avec le terrain, ou vous pouvez préférer faire un zoom arrière après avoir déjà joué un peu,

histoire de faire une pause et définir plus largement le monde.

La principale information qu'une CARTE doit donner sont les relations géographiques entre les LIEUX qu'elle contient (RÉGIONS, CONTRÉES, LOCALITÉS et SITES). Plus précisément, elle doit montrer quelles RÉGIONS sont adjacentes entre elles et la position, même approximative, des CONTRÉES, LOCALITÉS et SITES que chaque RÉGION contient. Les relations qui lient ces LIEUX sont importantes parce que la CARTE indique le contexte physique : elle montre où sont les personnages dans le monde et elle les aide à planifier leurs déplacements d'un LIEU à l'autre.

Si vous utilisez une CARTE existante (p. ex. si vous adaptez la carte d'une campagne éditée, ou d'une autre source, pour jouer avec

En terres sauvages), vous devriez la diviser en RÉGIONS distinctes et identifier leurs POINTS D'INTÉRÊT (CONTRÉES, LOCALITÉS, SITES et les CONNECTEURS comme les routes ou les rivières). Le meneur pourrait rédiger un ALMANACH pour une ou plusieurs RÉGIONS, ou laisser leur contenu être découvert au fil du jeu. Si vous adaptez une carte, vous n'avez pas besoin de lire les étapes ci-dessous, mais leur lecture pourrait se révéler intéressante.

Si la CARTE n'existe pas encore, prenez le temps de la dessiner soit en début de première session, soit après quelques sessions quand les personnages auront besoin de connaître la place de leur environnement immédiat dans le monde.

Pour commencer, placez une feuille blanche au centre de la table et assurez-vous que tout le monde a de quoi écrire. Demandez à un joueur de prendre des notes de manière à consigner tout ce qui sortira de la phase de création de la CARTE.

Certains groupes préfèrent disposer d'aides visuelles pour nourrir leur processus créatif. Si c'est le cas du vôtre, prévoyez cinq à sept images de paysages avant de vous lancer dans la création de la CARTE.

Pendant la création, vous aurez besoin de nommer de nombreuses choses. Le plus évident est de leur donner un nom en français traduisant certains de leurs traits marquants (apparence, histoire, localisation, etc.) : ces montagnes sont appelées les *Pics déchiquetés*, cette ville en bordure du désert est nommée *Oasis*, cet ancien champ de guerre s'appelle *Champ sanglant*. Si ça vous chante, des noms plus poétiques ou colorés conviennent aussi bien. Et si vous avez besoin d'une nomenclature cohérente, jetez un œil à l'astuce « Donner un nom » p. 12.



Quand vous êtes prêts à construire votre monde, suivez les étapes ci-dessous.

Étape 1

Placez-vous sur la CARTE

Discutez d'où vous vous situez dans la fiction. Vous êtes-vous rassemblés dans un village à la frontière ? Êtes-vous ressortis d'un temple en ruine dans une contrée sauvage ? Si personne n'a d'idée, si le meneur en a une excellente ou s'il veut préparer le terrain, alors c'est son rôle de déterminer où vous êtes.

Une fois que vous savez où vous êtes, marquez cet endroit sur la CARTE par une croix ou un autre moyen. Si vous désirez que vos aventures incluent l'exploration de terres inconnues, décentrez cet endroit de manière à créer de larges espaces à explorer le moment venu.

Demandez à chacun comment se nomme le lieu où vous vous trouvez et notez le meilleur nom. Si c'est un village, vous allez peut-être écrire « *Trou de Ver* » ; si c'est un temple en ruine vous pourriez l'appeler « *Le chemin d'Atreon* » ou simplement « *Le temple en ruine* ».

Étape 2

Ajoutez des RÉGIONS

En commençant pas le joueur avec le plus jeune personnage, chacun (meneur compris) ajoute une RÉGION sur la CARTE. Une RÉGION est une large étendue de terres ou de mer, définie par son principal type de terrain (forêt sombre, désert, montagnes glacées, etc.) ou une frontière politique (royaume, baronnie, terres tribales, etc.). La première RÉGION doit contenir votre position actuelle (voir étape 1).

Quand vous ajoutez une RÉGION, dites si elle est définie par son terrain ou une frontière politique, et notez son nom sur la CARTE (« *Les terres Ravagées* », « *La baronnie de Blutarch* », etc.). Si vous n'avez pas d'idées, ne restez pas calés et utilisez la table RÉGION ALÉATOIRE p. 16.

Chaque fois que vous trouvez un nom à une RÉGION, indiquez son type de terrain sur la CARTE, en le notant ou en dessinant des icônes (arbres, collines, etc.). Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez faire des suggestions pour nourrir la conversation.

Pour ajouter une RÉGION, dessinez un contour fermé, peu importe sa forme. D'habitude, vous placerez cette nouvelle RÉGION à côté d'une RÉGION déjà dessinée. Mais vous pouvez aussi la placer loin de votre point de départ – peut-être est-ce une nation lointaine ou une vaste terre légendaire.

Des RÉGIONS de taille et nature variées rendront la CARTE plus intéressante. Si le joueur précédent a ajouté une importante chaîne de montagne traversant tout le continent, vous pourriez ajouter un petit élément comme un marais ou une vallée enclavée.

Quand la CARTE revient au premier joueur, déterminez ensemble si elle a besoin d'accueillir plus de RÉGIONS. Cinq est un bon minimum. Mais si vous avez l'impression que vos personnages en savent plus sur le monde, refaites un tour de table avant de passer à l'étape suivante.

Étape 3

Ajoutez des LIEUX

En commençant avec le joueur dont le personnage est le plus rompu au voyage, chacun ajoute une CONTRÉE, une LOCALITÉ ou un SITE sur la CARTE. Le meneur ajoute également un LIEU.

Une CONTRÉE est une sous-région, définie par son type de terrain ou son importance politique, contenue dans une RÉGION existante. De cette manière, une RÉGION de collines boisées peut contenir une CONTRÉE de collines nues ; une mer peut posséder des îles ; et une baronnie peut abriter le fief d'un vassal, un marais ou une forêt. Quand vous ajoutez une CONTRÉE, placez-la au sein d'une RÉGION existante et dessinez-en les contours.

Une LOCALITÉ est un endroit colonisé (village, ville, forteresse, ou cité). Quand vous ajoutez une LOCALITÉ, donnez-lui un nom et placez-la sur la CARTE au sein d'une RÉGION ou d'une CONTRÉE existante. Si vous avez besoin d'inspiration pour une LOCALITÉ, tirez-en une sur la table des LOCALITÉS p. 46.

Un SITE est un POINT D'INTÉRÊT ou un repère, comme une tour isolée, une source d'eau claire, une colline particulière à laquelle les autochtones ont donné un nom. Quand vous ajoutez un SITE, nommez-le et placez-le sur la CARTE au sein d'une RÉGION ou d'une CONTRÉE existante.

La CARTE devra probablement faire deux tours de table, voire plus, en fonction de la taille de votre groupe. Une fois que vous avez ajouté sept à dix LIEUX sur la CARTE, passez à l'étape suivante.

Étape 4

Ajoutez des LIEUX personnels

En commençant par le joueur qui a le personnage le plus âgé, chaque joueur (mais pas le meneur) nomme deux choses : un endroit qui est son foyer et un autre, important pour lui.

Quand vous choisissez votre foyer, vous pouvez choisir une LOCALITÉ sur la CARTE, en ajouter une nouvelle ou un nouveau SITE.

Quand vous nommez un LIEU important, vous pouvez choisir un LIEU existant ou en ajouter un sur la CARTE (vous pouvez le créer aléatoirement sur la table des LIEUX p. 17 si vous voulez). Indiquez-le sur la CARTE et dites ce qui s'y est passé d'important. Cela devrait être une des choses les plus importantes, si ce n'est LA plus importante, qui vous soit arrivée : l'endroit où l'on vous a brisé le cœur ; là où vous avez été le témoin impuissant de l'enlèvement de votre frère par des hommes-bêtes ; là où l'on vous a adoube.

Une fois que chaque joueur a placé ses deux LIEUX personnels, et que vous en savez assez à leur sujet, passez à l'étape suivante.

Étape 5

Ajoutez des CONNECTEURS

En commençant à nouveau avec le personnage le plus rompu aux voyages, ajoutez des CONNECTEURS sur la CARTE.

Un CONNECTEUR est un cours d'eau ou une infrastructure qui facilite le mouvement entre des LIEUX : une route, une rivière, un chemin, un ruisseau, une ligne tellurique ou quoi que ce soit qui connecte les choses dans votre monde. Un CONNECTEUR peut aller d'une RÉGION à une autre, conduire dans une CONTRÉE indéfinie de la CARTE, voire en sortir.

Quand vous ajoutez un CONNECTEUR sur la CARTE, dessinez-le et donnez-lui un nom, maintenant ou plus tard. Quand vous dessinez une rivière ou un cours d'eau, souvenez-vous que l'eau coule des terrains élevés vers les terres plus basses, et généralement vers des masses d'eau plus importantes comme des zones humides, un lac ou une mer. Souvenez-vous aussi qu'une colonie a besoin d'eau douce pour survivre, alors pensez à dessiner des cours d'eau qui passent par les LOCALITÉS déjà sur la CARTE.

Une fois que vous avez ajouté cinq à dix CONNECTEURS, passez à l'étape suivante.

Étape 6

Racontez des rumeurs et des légendes

En commençant avec le personnage le mieux informé, chaque joueur (sauf le meneur) dit quelque chose qu'il a entendu à propos d'un LIEU de la CARTE – quelque chose qu'aucun membre du groupe ne peut confirmer ou infirmer. Cette rumeur ou légende doit être bien connue et doit donner à penser, et celui qui prend des notes devrait la consigner.

« *On prétend que le ciboire de Carnithus se trouve dans la tombe du Roi cramoisi.* »

« *J'ai entendu dire quel seul un navire était jamais revenu des Mers australes.* »

« *Une légende raconte que des géants rouges errent dans les Hautes Terres.* »

Idéalement, cette conversation devrait se faire en roleplay. Posez des questions pour clarifier les choses, moquez-vous du personnage qui croit de telles sornettes ; sifflez d'admiration.

Et si c'était vrai après tout ?

Étape 7

Partez pour un monde d'aventures !

