



Créateurs d'univers (5/5) : Les Terres du côté gauche

lundi 28 août 2006, par [Lyagor](#)

Chapitre final de notre dossier, voici venir les inquiétantes terres du côté gauche. Rassurez-vous, elles ne mordent pas. Enfin, sauf si vous êtes un aventurier bien sûr...

Présentation

Commençons par une approche géographique : cet « univers » est en fait un vaste continent bordé par une mer mystérieuse (avec des requins) en son bord sud-est. Le climat des lieux est d'une banalité affligeante : il fait froid au nord, chaud au sud et tempéré partout ailleurs.

Le relief ne brille pas non plus par son originalité : deux massifs de montagne trônent au sud ouest et à l'est, et servent principalement de prétexte pour placer des cités naines perdues et/ou légendaires. Ce goût pour les clichés méd-fan se retrouve chez les forêts, puisque la plus vaste du continent, située à l'ouest, abrite inévitablement...l'unique cité elfe du continent. On trouve aussi un marais immense et putride qui abrite en son cœur une pyramide-mystérieuse-à-moitié-engloutie. Que du très classique, quoi.

Poursuivons notre transition vers les races peuplant le continent ; ici encore, que du très classique : tous les races jouables du manuel des joueurs de DD se retrouvent en ces terres, et dans leur proportions respectives (en terme de fréquence au sein de la population globale) s'il vous plaît. Seule petite originalité : les trolls (nommés ici trolls des steppes), plus civilisés qu'à l'accoutumée et qui ont droit à leur propre cité guerrière.

Passons maintenant aux forces en présence : De façon étonnante pour un lieu d'aventures, la géopolitique du continent est assez calme. Le sud est sous la coupe de Premium la ville pure, cité de

paladins qui étend son influence sur toutes les plaines environnantes. Au nord, nul ne serait assez fou pour défier la puissante Porthab, mirifique cité des mages dont la politique correspond assez au caractère de ses occupants : renfermés, rechignant à se mêler des affaires des autres, et appréciant assez peu qu'on vienne leur chercher noise. Ne comptez pas sur eux pour assurer l'ordre ; c'est la ville voisine d'Huxley, construite autour d'un rayon bleu divin jailli du sol il y a des millénaires, qui joue un rôle de « police » des terres du nord-ouest, et le travail ne manque pas. Le reste du continent est surtout peuplé de zones sauvages et de cités-états indépendantes et plutôt renfermées (décidément). On trouve parmi celles-ci Malpass la ville des savoirs, dite Malpass l'imprenable en raison des sièges à répétition que lui fait subir une cité barbare des environs. Il y a aussi Tremens la maudite dont les habitants ont tous perdu la raison il y a de cela deux siècles. Thalos, cité des méchants nécromants qui font peur (oh, un autre cliché !), Damos la décadente, Prothero la guerrière...

Et au milieu de tout ça, une bande d'aventuriers qui viennent d'hériter d'une ville fantôme non loin de Prothero, et qui vont devoir se débrouiller pour tirer leur épingle du jeu dans le conflit guerrier qui se prépare. En effet, les trolls des steppes sont partis en croisade : leur marche désespérée vers un objectif connu d'eux seuls va chambouler la donne entre les différentes forces en présence. Diplomatie, complots, batailles épiques et une très ancienne menace dont le monde avait oublié jusqu'à l'existence, voilà le menu de personnages qui vont devoir s'employer s'ils veulent entrer dans l'Histoire,



elle qui ne retient généralement que le nom des vainqueurs...et des héros.

Commentaire

La g n se de cet univers de jeu fut tr s...improvis e. Je pensais   la base faire  voluer mes joueurs dans l'univers du commerce « les terres balafr es », mais, lors de leur premier sc nario, les PJs (alors de niveau 4) terrass rent un v n rable dragon rouge (au prix d'une pirouette sc naristique m morable) et h rit rent en r compense d'un bon paquet d'or, et surtout d'une ville fant me. D s lors, il me semblait plus dr le de d velopper aux alentours de leur cit  des villes avec lesquelles ils puissent avoir des interactions vari es. Ne trouvant aucune localisation vraiment ad quate dans les terres balafr es, je cr ais mon propre environnement autour de la ville fant me et, emport  par mon  lan, je finissais par cr er un continent entier en l'espace d'une soir e. Les terres du c t  gauche  taient n es !

Les terres du c t  gauche correspondent   certaines de mes pr f rences en mati re d'histoires et de background : par exemple, rester tr s classique en apparences et ne d voiler l'originalit  de certains lieux et personnages que lorsque les personnages ont eu l'opportunit  de s'y int resser de pr s (ce qui me permet aussi de casser le manich isme apparent de l'univers). Les terres du c t  gauche ont  galement h rit  d'un ton que

j'affectionne, mais tr s rarement de mise dans les suppl ments DD du commerce : l'humour. Il ne s'agit pas de transformer les dragons en toons, mais plut t d'introduire une touche de fantaisie au sein d'intrigues s rieuses. Ainsi, la magocratie du coin est un lieu dangereux aux multiples intrigues et luttes de pouvoir, et o  les imprudents ne font pas de vieux os. Pourtant,  a ne m'a pas emp ch  d'appeler la ville en question « Porthab », de nommer ses hauts mages « Alkatel », « Nokia » « Orange », « Franss telekom » et « Bouig », et d'introduire des concepts tels que les « d v d s », sorte d'artefacts bardiques qui permettent de revivre les aventures de groupes d'aventuriers r els ou imaginaires. Oui, bon, d'accord,  a ressemble un peu   du lanfeust : jouer des intrigues s rieuses, mais sans se prendre au s rieux. D'ailleurs, le titre de la carte pr sentant le continent aux Pjs  tait « les terres du c t  gauche, parce que le milieu  a a d j   t  pris ». H  !

Les terres du c t  gauche ont aujourd'hui v cu. Elles furent le terrain de jeu des mes aventuriers pendant une grosse ann e,   l'issue de laquelle ils sortirent triomphants de ma campagne, ayant vaincu un t n breux rampant au cours d'une bataille finale massive,  pique, et m morable. A pr sent, la page est tourn e et il ne reste plus de cet univers que des souvenirs et un gros cahiers rouge rempli de descriptifs de lieux, de PNjs plus ou moins puissants, et surtout d'une flop e de caract ristiques d'XP sur pattes, euh je veux dire de monstres...Parce que, bon, hein, c'est du DD quand m me !