



# DONJONS & DRAGONS ... et les autres jeux de rôle

*Magicien, elfe, agent secret, Superman, Al Capone ou Billy the Kid, à vous de choisir votre personnage. Les jeux de rôle vous le permettent en vous proposant une aventure permanente où non seulement votre imagination, mais aussi votre logique, votre sens tactique et votre esprit de décision seront mis à rude épreuve. Vous êtes tenté ? Suivez le guide !*

par Michel Brassinne et Didier Guiserix

- « Alors ? »
- « eh bien... heu... en ce moment, je suis enfermé en haut d'une tour et les hommes-lézards défoncent la porte à coup de hache. »

Les nuits d'un joueur, pardon, d'un personnage de jeu de rôle ne sont pas toujours roses ! Et « la première fois », comme dans d'autres domaines, n'est pas quelque chose que l'on oublie facilement. Si vous interrogez un « initié » sur cet événement qui a marqué sa vie, il vous répondra pudiquement que « ça ne se raconte pas », ou il vous noiera sous un déluge d'anecdotes invraisemblables et d'horribles détails ! Bref, de toute façon, vous ne saurez toujours pas « ce que c'est que ces jeux » et « comment on y joue ». Evidemment, la meilleure solution est d'essayer. Avec

des amis ou dans un club. Si vous avez la chance de pouvoir le faire, n'hésitez pas. Mais c'est, hélas, trop rarement le cas. Vous devinант perplexes devant les stupéfiantes boîtes, livres et autres figurines encombrant les boutiques « in », nous allons tenter de vous guider dans cet univers mystérieux. Nous espérons vous convaincre de « sauter le pas ». Cependant, il va de soi que nous déclinons toute responsabilité quant aux éventuelles altérations que pourrait subir votre personnalité. Nous allons tout de suite vous rassurer : même si vous vous mettez bientôt à marmonner dans le bus des histoires de gobelins, et autres mutants, ne vous inquiétez pas, vous ne serez pas le seul. Car si la vogue des jeux de rôle semble aborder que lentement la France, elle est sans aucun doute inexorable. *Dungeons & Dragons*

(prenez l'habitude d'abréger en *D & D*) s'est déjà vendu à deux millions d'exemplaires dans le monde. Et son « prolongement » hautement raffiné, *Advanced D & D* n'est pas loin de le rattraper, avec un « score » d'un million et demi. Les créations plus récentes atteignent déjà des scores confortables : *Traveller*, 250 000, *Fantasy Trip*, 110 000, *Top Secret*, 80 000... Quant aux derniers-nés, ils déferlent aujourd'hui sur le marché à raison de trois ou quatre par mois !

## Qu'est-ce que c'est ?

Un jeu de rôle est un jeu où les participants sont invités à « explorer », sous forme de dialogue, un « lieu » créé par un meneur de jeu dans le cadre de l'univers prévu par les règles de base. Chacun des joueurs (de 2 à 10 ou 15) incarne un personnage dont les caractéristiques, physiques et psychiques, données ou choisies au début de la « partie », évoluent au cours du jeu selon le comportement qu'il adopte et les événements qu'il déclenche ou qu'il subit, explorations, combats, acquisitions...

Le personnage créé par un joueur à l'occasion d'une aventure particulière (une partie) peut y survivre et se retrouver, avec les caractéristiques qui en ont découlé, au départ d'une nouvelle aventure. D'où un terrible danger de dépression nerveuse pour le joueur qui voit périr, en une nuit funeste, son personnage qu'il incarnait depuis des mois !

## Des jeux qui ont un nom de jeu de rôle...

Premier piège à éviter : les ruses du marketing. Après le phénoménal succès de *D & D*, on voit, comme par hasard, se multiplier les jeux de « dragons ». Ne vous y fiez pas. Ce n'est pas parce qu'un jeu porte le nom d'un monstre, que sa boîte présente un dessin horrifique, qu'il s'agit d'un jeu de rôle. *Dragon Pass* se déroule dans le même décor que *Runequest*, un « vrai » jeu de rôle. Pourtant il s'agit en fait d'un pur wargame, excellent au demeurant.

Son cas n'est pas exceptionnel. Et ne parlons même pas de certains *Drôles de Dragons* qui « à partir de 5 ans » procurent un jeu « d'adresse et de vive compétition » !

## Etes-vous un « role-player » qui s'ignore ?

Etes-vous fait pour les jeux de rôle ? Evidemment, si l'idée même de vous « impliquer » dans un personnage imaginaire vous fait horreur, n'en parlons plus. Mais même si vous êtes tenté, cela ne suffira sans doute pas. Car, votre nouvelle passion risque fort de vous dévorer d'abord... votre temps. Laissez tomber tout de suite, si vous pensez à « une petite partie de temps en temps, à l'apéro ». Une « partie » vous retiendra souvent de 20 heures... à l'aube ! Pas de « blitz » de jeu de rôle ! Puis vient le thème. Si vous êtes prêt à incarner un per-

## FANZINES

Pour en savoir plus, si vous devenez un véritable « fana » des jeux de rôle, vous pouvez vous reportez à des revues très spécialisées en ce domaine. Elles offrent pour la plupart des études détaillées sur les différents jeux de rôle, et parfois des scénarios « prêt à jouer ». Encore une fois, regrettions l'anglophonie quasi-générale, battue en brêche par nos seuls acolytes de *Casus Belli*.

• en anglais :

— *Sorcerer's apprentice*. Flying Buffalo Inc., 915 South 52nd St., Suite 3. TEMPE, AZ 85 281 (USA).

— *Different Worlds*. Chaosium Inc., PO BOX 63 02, ALBANY, GA 94 706 (USA).

— *Dragon*, PO BOX 110, LAKE GENEVA, WI 53 147 (USA).

— *Pegasus*. Judges Guild Inc., RR8, BOX 9, 122 North Sunnyside Road, DECATUR, IL 62 522 (USA).

— *The space gamer*, PO BOX 18 805, AUSTIN, TX 78 760 (USA).

— *White Dwarf*, 27/29 Sunbeam Road, LONDON NW 10 6 JP (GB).

• en français :

— *Casus Belli*, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

sonnage, autant que l'univers dans lequel il « vivra » vous séduise. Si le « médiéval fantastique » vous ennuie profondément, abandonnez *D & D*. Si la science-fiction vous donne des boutons, ne pensez pas à *Traveller*. Si les deux vous font bailler, cherchez dans les derniers-nés des jeux de rôle, celui dont le thème vous « accroche » le plus : western, années 30, espionnage... Attention, parmi les plus récentes productions, les jeux les plus accessibles se mêlent aux plus ésotériques. Reportez-vous à notre sélection !

At last, but not least, do you speak english ? Car hélas, pour l'instant, tous les jeux de rôle nous viennent des Anglo-Saxons. Et si vous ne comprenez pas l'anglais, votre choix se restreindra au « matériel » traduit. Mais ne vous découragez pas devant les vitrines des boutiques. Demandez discrètement au vendeur : de nombreuses traductions circulent, dont celle de la « boîte de base » de *D & D* (chut ! il ne faut pas le répéter, ce sont des productions fidèles, mais ... « pirates »).

## Le matériel indispensable...

L'histoire des jeux de rôle est indissociable de celle de l'aîné, *D & D* mis au monde en 1974 par Gary Gigax et Dave Arneson. Tout naturellement, c'est encore aujourd'hui lui qui impose son modèle à tous ses suivants.

Et si théoriquement, l'on s'en tient à la tentative de définition précédente, le seul matériel indispensable à un tel jeu se réduit aux règles elles-mêmes, on retrouve toujours à peu près les mêmes éléments de base que dans *D & D*. C'est-à-dire le fameux « basic set » comprenant, outre le fascicule de règles, un « module » prêt-à-jouer et des dés « spéciaux ».

Les règles se subdivisent généralement comme dans *D & D* en trois parties : un guide du joueur, qui lui explique comment jouer, de la création de son personnage jusqu'au déroulement d'une séquence de jeu ; un guide du meneur de jeu qui doit lui permettre, à l'aide



de son imagination bien sûr, non seulement de concevoir une aventure dans les limites des « normes », mais aussi de faire face à toutes les situations qui peuvent se présenter ; enfin un « catalogue » de tous les éléments de base qui peuvent meubler l'univers du jeu : armes, monstres et autres personnages, trésors...

La présence d'un module d'initiation est quasiment indispensable. Meneur de jeu et joueurs disposent ainsi d'une aventure, d'une « partie » toute préparée où ils ne risquent pas de s'embourber par inexpérience. Les dés spéciaux, enfin, à 4, 6 (eh oui !), 8, 10, 12 ou 20 faces, qui doivent donner le résultat de toute situation régie par d'invisibles probabilités.

Avec une telle « boîte de base », même partagée à plusieurs, vous êtes prêt à jouer. Mais ne vous leurrez pas, cet investissement de 100 à 200 francs ne suffira vraiment qu'à votre premier contact avec les jeux de rôle. Et vous n'en resterez là que si cette expérience vous dégoûte à tout jamais de ce genre de jeu. Si en revanche vous êtes « accroché » nul doute que vous ne penserez alors qu'à enrichir votre « équipement ».

### ... Et la suite

Dès que vous vous sentirez vraiment « role-player », vous vous précipitez immédiatement acheter, si ce n'est pas encore fait, votre boîte de base et vos dés « perso ». Et ça ne s'arrêtera pas là. Le propre d'un jeu de rôle semble bien être de se prêter à des « extensions » quasi infinies : recueils de personnages, dieux, monstres et autres créatures les plus étonnantes, règles pour « expert », figurines, modules, paravents aide-mémoire pour meneur de jeu, « décors » en toutes sortes, des figurines au « mobilier » classique des aventures fantastiques sans parler... de la panoplie complète, vêtements et armes dont on se munira pour les « séances ».

Ne vous effrayez pas. Rien de tout ça n'est indispensable. Sauf peut-être une figurine pour représenter votre personnage dans le décor préparé par le meneur de jeu. Tout le reste n'est qu'agrément. Si vous rejoignez un club riche, il pourra vous en faire profiter. Sinon... ça dépend de vos moyens.

### Unissez-vous !

L'achat d'un matériel de base ne devrait plus vous poser vraiment de problème. Chaque ville de moyenne

#### LES PERSONNAGES :



*Qui aimerez-vous incarner ? Peut-être ce Hobbit dans l'univers de Donjons & Dragons.*



*Un guerrier ? Votre force brutale devra être tempérée par la présence d'un magicien.*



*Il en ira de même si vous êtes demain cet apocalyptique cavalier noir qui fait corps avec sa démoniaque monture ailée. Un rôle que ne peut assumer qu'un guerrier de haut niveau.*



*Un magicien ? Sans arme ni armure, vous devrez invoquer avec succès les forces invisibles qui déchaînent les sortilèges.*

importance dispose maintenant d'au moins une boutique spécialisée dans les jeux de réflexion où vous ne risquez plus de vous voir proposer une boîte de poil à gratter quand vous demandez « un jeu drôle ». A vous de la trouver et... de nous signaler les adresses où les amateurs de dragons ne sont pas considérés comme de dangereux mythomanes.

Mais l'achat n'est que le premier pas dans l'univers du jeu de rôle. Et s'il importe de ne pas le rater (n'hésitez pas à demander à assister à une démonstration, ça se fait de plus en plus) il sera encore plus important de ne pas vous retrouver seul, aussitôt après, avec votre « boîte de base » sous le bras. De nombreuses boutiques peuvent vous fournir l'adresse d'un club ou disposent de listes d'adresses d'amateurs.

Pensez aux petites annonces qu'elles accueilleront sur une vitrine, et évidemment, n'oubliez pas *J & S*. Dans votre région, votre ville, votre quartier, vous êtes isolé ou au contraire, vous avez créé un club : envoyez nous un petit mot. Nous le publierons, dans la mesure de la place disponible, dans nos « avis ».

En attendant, voici, établie avec l'aide de magasins spécialisés, une liste de « contacts ».

N'hésitez pas à faire appel à eux. Avant même le choix de vos premiers achats, ils sauront, nous l'espérons, vous apporter les conseils dont vous aurez besoin. Bien entendu, cette liste ne prétend pas être exhaustive. Si vous connaissez d'autres adresses écrivez-nous. Nous en ferons profiter tous les lecteurs de *J & S*.

### Quelques autres de dragons...

où vous pourrez au moins assister à une initiation et rencontrer d'autres joueurs.

ALBI : voir Centre Culturel.

ANGERS : Club, 30, avenue de Contables (mercredi soir).

BORDEAUX : • Maison des Arts et de la Culture, Campus de Pessac.

• MJC de Gradignan.

CAEN : MJC de la Maladrerie.

LYON : Club, 150, rue des quatre routes, Villeurbanne.

## LE MATERIEL :

1. Papier et crayons : indispensables pour relever des plans, transmettre des messages à ses équipiers ou au meneur de jeu.
2. Les dés : par commodité, chaque joueur doit avoir ses propres dés.
3. Les plans tout préparés : des feuilles imprimées façon bois, pierre et autres « sols » (non indispensable).
4. Les figurines : humaines ou monstrueuses, elles sont mises en place sur le terrain par les joueurs et servent à tester la vraisemblance de certaines situations.
5. L'écran du meneur de jeu : il comporte toutes les tables nécessaires au jeu et lui permet de dissimuler ses notes et plans.
6. Les modules : ce sont des aventures prêtées-à-jouer avec plans et scénarios.
7. Le livre du maître de jeu et le livre des monstres : le nécessaire pour créer un univers et résoudre toutes les situations.
8. Le livre des joueurs : il contient tout pour créer des personnages et les équiper de pied en cap.
9. La feuille de personnage : le joueur y note toutes les caractéristiques de son personnage.



METZ : MJC, 87, rue du XX<sup>e</sup> Corps américain (vers Montigny) (sam. et dim.)

NANCY : Centre Social Haut Rivage, St Max. 10, rue Kennedy (près du stade) (vend. soir).

NANTES : Mairie annexe de Doulon (jeud. soir).

ORLÉANS : Magasin « Eureka » organise des parties de jeux de rôle, Galerie du Châtelet. Tél. : (38) 53.23.62.

ORGEVAL : Centre Art de Vivre, « Le Cercle ».

PARIS & Banlieue :

- Boutique-Pilote Jeux Descartes, 40, rue des Ecoles 75005 Paris. Initiation, organisation de parties. Tél. : (1) 326. 79.83.

- Stratejeux : passage Montparnasse, 21-23 rue du Départ, 75014 Paris. Tél. : 321.69.52.

- Club « Le Fer de Lance » Tél. : 240.28.90.

- Le « Cercle Fantastique » à la Maison pour tous de Maisons-Alfort, 12, rue Georges-Gaïmé.

PERPIGNAN : « La tour Barande », Moyen Vernet (merc. et sam. soir).

STRASBOURG : Club de l'Amicale de Médecine (Vend., sam. et dim. dans la cafétéria de l'hôpital).

TOULON : Bâtiments du stade du Pont du Las (sam. et dim.).

TOULOUSE : Association Atoll (Association toulousaine d'organisation de loisirs ludiques) : démonstration, initiation, envoi de meneurs de jeu à domicile, conférence sur l'histoire médiévale. Un périodique : *Runes*. Renseignements : M. Balczesak, Quartier de Turon. Lodes. 31800 St Gaudens.

TOURCOING : Club des Orions.

VILLENEUVE D'ASCQ : L.C.R. des Chaumières, lieu-dit « le Château » (!)

Vous sentez-vous prêt à entrer dans la peau d'un clerc, d'un voleur, d'un agent secret, d'un explorateur, du passé ou du futur... ? N'hésitez pas ! Notre tableau comparatif, pages 20 et 21, doit vous permettre de choisir et de vite rejoindre les rangs des « nouveaux joueurs » mais à présent, entrez dans une partie...



*Mais peut-être préférez-vous vous identifier à ces personnes contemporaines ? Ceux qui animent l'univers de Daredewis, au cœur des soubresauts qui marquèrent l'entre-deux guerres, à l'époque de la Prohibition...*

*La cybernétique est sans doute plus utile que la Philosophie pour qui désire se faire l'âme damnée de ce « droide » d'un futur que l'on souhaite lointain : celui de Traveller. Mais tout n'est pas gris métallisé dans le « space opera » comme en témoigne cette soudaine apparition motorisée. A vous de choisir !*



# un "donjon" comme si vous y étiez!

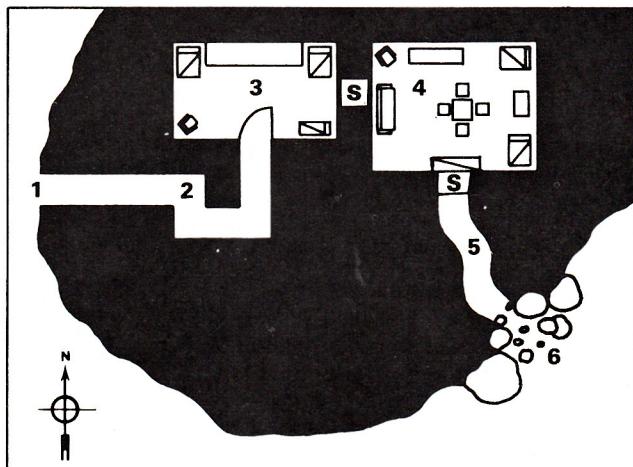
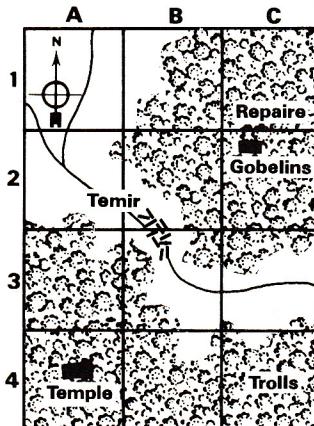
Comment mieux vous faire comprendre ce qu'est un jeu de rôle que de vous inviter à suivre le déroulement d'un « mini-donjon ».

L'exemple de dialogue que nous vous proposons n'est que le début d'une longue aventure dont le scénario a été créé de toutes pièces par un meneur de jeu (il aurait pu acheter un « module » tout préparé). Il a dessiné le plan des lieux où se déroule l'action et peut à tous moments décrire ce que voient les personnages en fonction des déplacements qu'ils effectuent. S'il a inventé le décor et l'intrigue, il n'a cependant pas inventé les règles du jeu (procédure de création de personnages, jets de dés, tables, etc) ; il utilise les règles de la boîte de base du jeu de rôle auquel il se réfère. Ici, c'est *Donjons & Dragons*. Nous vous présentons le plan global du terrain ainsi que la zone où les joueurs ont, en l'occurrence, décidé de se rendre, le repaire des gobelins, en C2. Evidemment, le maître de donjon avait également conçu les plans des autres « lieux » que les joueurs auraient pu être amenés à explorer.

Derrière le paravent qui met ses plans à l'abri des regards des joueurs, le meneur de jeu lit les notes qu'il a préparées : elles précisent ce qui ne peut apparaître sur les plans sous forme graphique et l'ensemble des éventualités qui se produiront en fonction du comportement adopté par les personnages. Dans notre exemple, le

meneur de jeu indique aux joueurs un objectif : localiser un temple et découvrir les trésors qu'il recèle. La partie aurait tout aussi bien pu s'engager sans qu'aucun but ne soit fourni autre celui, commun à tous les jeux de rôle, qui est, au minimum et pour chaque joueur, d'assurer la survie du personnage qu'il incarne.

Pour vous aider à comprendre ce curieux dialogue, nous y avons adjoint



un lexique qui précise la définition des termes et locutions couramment employés par les amateurs (signalés par un \* dans le texte). Un langage qui descend en droite ligne des manuels que l'on trouve dans les boîtes de jeu et qui n'a pas subi, c'est le moins que l'on puisse dire, un gros effort de traduction !

**Notes du meneur de jeu** (à lire suivant le plan). Bien sûr, ces précieux renseignements sont cachés aux joueurs.

1. L'entrée du souterrain. Trois grosses pierres quadrangulaires en cachent l'entrée. Elles sont couvertes de végétation. Si les personnages n'inspectent pas le sol, ils n'ont que trente pour cent de chance de les découvrir.

2. Un tunnel dont le sol est jonché de roche. Pas d'éclairage ; au bout, une porte fermée à clé.

3. Le logement des gobelins : au nord, une fausse porte. Tenter de l'ouvrir déclenche l'ouverture d'une trappe sous les pieds de l'aventurier. Il y a trois lits défaits et une table renversée derrière laquelle se cacheront les gobelins si les personnages sont bruyants (discussion acharnée, bruit de pierres dans le tunnel). Sur le mur « est » de la pièce 3, un relief dissimulé dans le roc commande l'ouverture d'un passage secret donnant sur 4.

Les gobelins ; ils sont au nombre de trois :

1. CA\* 6 HP\* 7 (arme : une masse) A/T\* : 1  
D/A\* : 2 à 7

2. CA 6 HP 5 (arme : une dague) A/T : 2 D/A : 1/4

3. CA 6 HP 4 (arme : une dague) A/T : 2D/A : 1 à 4

Eventualités : si les gobelins sont blessés, ils se rendront immédiatement et tendront une clé en montrant la porte nord, qui en fait, cache une trappe. Ils attaqueront si au moins un aventurier tombe dans le piège.

4. Le repaire du « bugbear ». Mobilier : un trône garni d'ivoire ; une armoire fermée à clé contenant de vieilles armes rouillées sous lesquelles un double fond cache un coffret contenant cinquante pièces d'or.

5. Un passage secret caché derrière une armoire qui ne peut être déplacée qu'à trois. Le couloir remonte doucement vers la surface. Les rochers qui obstruent la sortie peuvent être déplacés sans difficulté.

**Les trois joueurs se préparent** : Paul révise les caractéristiques de son personnage préféré, le voleur Pando ; Eric joue un clerc, Elric ; et Laurent est en train de « tirer un personnage »\* un magicien-elfe, auquel il donne le nom de Laën.

Les joueurs, égarés par le faux renseignement donné par un ivrogne, tournent le dos au temple. Heureusement, le meneur de jeu (M.J. ou D.M.\* ) a prévu de l'action de ce côté-ci, et les voici à l'entrée d'un tunnel qui les intrigue. (En fait, le repère des gobelins.)

Le M.J. décrit le souterrain. Il considère que les gobelins ont été avertis de la présence du groupe par le bruit. Ils sont donc en embuscade. Pando tente d'ouvrir la porte, il a 30 % de chance de réussir à la crocheter. Les D %\* roulent : dix-huit, c'est bon !

**Le M.J. :** « La porte s'ouvre ; il y a une pièce obscure. On sent la bougie et une forte odeur de peaux de chèvres. La lanterne permet de voir deux lits défaits et une table renversée. Il y a une porte au nord.

**Pando** : « On entre, hein ? et on referme la porte !

**Laën** : « Je vais vers la porte nord.

**Le M.J.** : « Sur votre gauche, la table se renverse et vous voyez trois personnages avec des casques de vikings, des boucliers ronds. Le premier a une masse d'arme ; un autre, une dague. Ils ressemblent à des chiens...

**Laën** : « Des gobelins !

**Le M.J.** : « Ils vous ont surpris, ils frappent les premiers. Celui qui est en tête, attaque Pando à la masse. Quelle est ta classe d'armure\* ?

**Pando** : « CA 5, j'ai une cote de maille.

**Le M.J.** : (il faut que le dé à 20 faces indique au moins 16 pour que la masse touche Pando ; le dé roule : 13 ; c'est raté). « la masse te siffle aux oreilles et pulvérise un des lits voisins !

**Pando** : « Je frappe à mon tour.

**Le M.J.** : « Non, attends, le deuxième gobelin attaque Elric à la dague.

**Elric** : « Ça frappe deux fois par tour, la dague, non ?

**Le M.J.** : « Premier coup ça passe ! deuxième, ça rate ! Tu as reçu un coup de dague !

**Elric** : « Combien je me prends ?

**Le M.J.** : « Un point de coup\* »

Le 3<sup>e</sup> gobelin attaque Laën qui perd 3 points de coup. Il ne lui reste qu'un !

**Laën** : « Je peux frapper ? Bon... je vise la tête du gobelin qui s'est affalé sur le lit.

**Pando** : « Je vise le même.

**Le M.J.** : (les dés roulent) : « Scrutch ! la tête du gobelin vole. Les autres gobelins lâchent leurs armes.

**Laën** : « Je pointe mon épée vers le gobelin à la dague et lui demande ce qu'il y a derrière la porte nord ?

**Le M.J.** : « Le gobelin sort une clé en tremblant et montre du doigt la porte nord.

**Laën** : « Je prends la clé et vais vers la porte.

**Pando** : « Je suis avec lui. Attends, je peux peut-être faire une détection de piège ?

**Laën** : « Je mets la clé et je pousse la porte.

**Pando** : « Mais attends !

**Le M.J.** : « La porte s'ouvre ; le sol se dérobe, vous tombez tous les deux dans une fosse de deux mètres !

**Pando** : « Un vrai débile ce type ! je te l'avais dit. Ce n'est pas la peine d'être un voleur de ma classe et se faire avoir ainsi ! Si je ressors de là, je te jure que je te laisse en plan ! C'n'est pas vrai !

**Le M.J.** : « Les gobelins ramassent leurs armes et attaquent Elric.

**Laën** : « Bon je balance mon sort\* « sommeil ».

**Le M.J.** : « Tu viens de tomber, ton sort ne pourra partir qu'au round suivant. Elric se prend les gobelins. »

Les dés roulent. Un gobelin est blessé, Elric aussi et perd un point de coup.

Round (tour) suivant ;

**Laën** : « Ce coup-ci, mon sort part.

**Le M.J.** : « Les gobelins ont droit à un saving throw\*.. »

Le premier rate et tombe endormi. Le deuxième continue à attaquer Elric qui cette fois l'occit !

**Elric** : « Je me fais un « cure light\* ».

**Laën** : « Eh, je suis plus mal en point que toi !

**Elric** : « Bon... Je fais une cure light à Laën.

**Le M.J.** : (tire un dé) : « Laën récupère deux H.P.

**Pando** : « Le poivrot s'est bien payé de notre tête ! si ça tombe, le temple est au sud du village. Moi, je m'en vais.

**Elric** : « Moi, je suis Pando.

**Laën** : « Bon, ben moi aussi.

**Le M.J.** : « Qu'est-ce que vous faites ?

**Pando** : « On repasse la porte, qui a été ouverte ; on prend le tunnel et on se dirige vers le village.

**Le M.J.** : « Ça marche, pas de problème, vous sortez, la nuit commence à tomber... »

Les personnages partent vers le village, en oubliant d'avoir fouillé la pièce, une fois les gobelins morts. Il n'ont pas trouvé le passage secret, ni le bugbear. S'ils continuent comme ça, ils n'iront pas loin !

## LEXIQUE

• **A/T** : abréviations de « attaque par tour ». Dans certaines conditions, certains monstres ou armes, permettent d'attaquer plusieurs fois par tour de jeu. Exemple : la dague a 2 A/T. Ce type de caractéristique n'est pas définie par le M.J., mais provient directement de la règle.

• **Classe d'armure ou CA** : échelle variant de + 10 à — 10 définissant le degré de protection d'un personnage : + 10, il est en chemise ; — 10, c'est comme s'il était revêtu d'un tank !

• **Cure light wound** : sort de soin. Le clerc l'applique aux autres personnages ou à lui-même pour regagner des points de vie (voir H.P.).

• **D/A ou dégâts par attaque** : désigne le nombre de points de vie perdus quand un adversaire a été touché. Exemple : avec la dague, D/A = de 1 à 4 points. Le meneur de jeu lance un dé à 4 faces pour évaluer les pertes en points de vie.

• **D % ou D 100 ou dés de pourcentage** : jet de deux dés à dix faces, dont l'un représente les dizaines ; l'autre, les unités. Si une action à 30 % de chance de réussir, elle sera considérée comme réussie avec un résultat aux dés inférieur à 30.

• **D.M. ou Dungeon Master ou referee** : maître de donjon, meneur de jeu (M.J.)

• **Donjon** : désigne, par glissement de sens, l'aventure elle-même, un scénario particulier. « On fait un donjon ? »

• **Feuille de personnage** : feuille sur laquelle chaque joueur note les caractéristiques de son personnage et leurs évolutions.

• **H.P. ou Hit point ou points de coup** : potentiel vital d'un personnage exprimé en points, qu'il serait préférable de traduire par points de vie. À zéro, le personnage meurt.

• **Saving throw ou jet de protection** : jet de dé déterminant si la victime échappe, totalement ou partiellement, à un sort lancé contre elle.

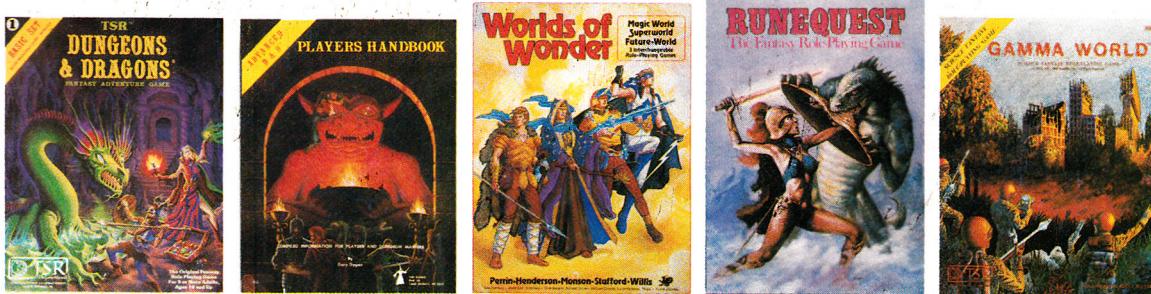
• **Tirer un personnage** : série de jets de dés à 6 faces déterminant les caractéristiques physiques et psychiques d'un personnage lors de sa création.

• **Monstre ou monstre** : terme général qui désigne tout être manipulé non par un joueur, mais par le M.J.

• **Spell ou sort** : c'est un pouvoir magique aux possibilités bien définies. Les magiciens les apprennent, avec certaines limites. Les clercs également, mais en « reçoivent » aussi certains de leurs dieux... (attribués à la création du personnage) ou suivant leur conduite.

## CHOISISSEZ VOTRE RÔLE !

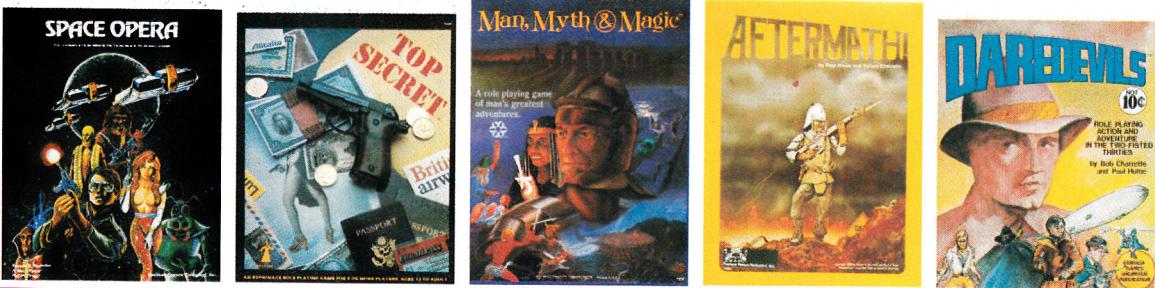
Les dix jeux de rôle que *J & S* vous propose comptent parmi ceux que vous serez le plus fréquemment amené à renconter. Les critères d'analyses choisis doivent vous permettre d'opter pour le jeu qui vous convient. Le support littéraire ou cinématographique est un repère qui est destiné soit à vous faire saisir l'ambiance créée par le jeu, soit même l'œuvre inspiratrice. (« Le seigneur des anneaux », pour *D & D*, par exemple). Le jeu de rôle « en solitaire », pour étonnant qu'il puisse paraître, existe bel et bien. Même si ce n'est pas, et de loin, la meilleure formule de jeu, elle constitue un très agréable passe-temps et une initiation très intéressante aux principes du jeu :



Nom du jeu :	« Dungeons & Dragons - Basic set »	« Advanced Dungeons & Dragons »	« Worlds of wonder »	« Runequest »	« Gamma world »
éditeur	TSR Hobbies	TSR Hobbies	Chaosium	Chaosium	TSR Hobbies
année parution	1974	1978	1982	1978	1980
types de personnages incarnés	guerriers, voleurs, magiciens, clercs (humains, elfes, nains ou hobbit)		tous personnages	type « Donjons & Dragons »	humains et surtout mutants
thème	médiéval fantastique		au choix : futur, fantastique médiéval et « super héros »	fantastique médiéval	après l'apocalypse nucléaire
support littéraire ou cinéma	œuvre de J.R.R. Tolkien « Le seigneur des anneaux », « Bilbo le Hobbit »		—	Elric le Nécromancien (Morcoor)	« Le survivant »
clarté de la présentation	+++	+++	++++	++++	++
accessibilité de l'anglais utilisé	+++	+++	++++	+++	++
traduction française	oui (pirate)	non	non	non	non
nombre de joueurs	2 à 10	2 à 10	4 à 6	2 à 10	2 à 10
pratiqué dans les clubs	****	****	pas encore	***	•
extensions modules scénarios prêts à jouer	plus de 50	plus de 50	non	oui	oui
possibilité de jeu en solitaire	non	non	oui	oui	non
prix	120 F	4 livres vendus séparément : 4 × 150 F D.M. : 3 ; joueur : 1	210 F	130 F	130 F
conseillé pour s'initier aux jeux de rôle	oui	non	oui	oui	non
commentaires	I'un des meilleurs, mais non le seul, conseillé pour débuter. Possède un développement très apprécié : l'« expert set ».	règles sans cesse mises à jour dans les magazines anglais et américains. Vous y viendrez rapidement si vous jouez en club.	a bénéficié de l'existence de nombreux précurseurs : concision, clarté et simplification des procédures de jeu.	un univers très cohérent jusque dans ses moindres détails. Procédures de jeu réalistes et simples.	compatible avec <i>D &amp; D</i> : les personnages peuvent passer d'un univers à l'autre. Possibilités très étendues.

• très rarement    •• un peu    ••• souvent    •••• très fréquemment

le meneur de jeu est remplacé par un livret qui, à la suite de chaque description, propose une série d'actions. Vous choisissez l'une d'entre elles et vous vous reportez au numéro du paragraphe indiqué en regard de votre choix. C'est tout simplement un programme d'ordinateur sur papier ! De plus en plus souvent le meneur de jeu sera d'ailleurs le micro-ordinateur (il est temps de commencer à lire notre rubrique « ludotique ») bien qu'il soit encore loin de remplacer tous les raffinements introduits par l'être humain. Le plus probable est que, dans un avenir très proche, le meneur de jeu dispose d'un « micro », du moins en tant qu'aide de jeu, notamment pour gérer les nombreuses variables introduites dans les jeux de rôle.



Nom du jeu :	« Space opera »	« Top Secret »	« Man, Myth & Magic »	« Aftermath »	Daredevils »
éditeur	Fantasy games	TSR Hobbies	Yaquinto	Fantasy games	Fantasy games
année parution	1980	1977	1982	1977	déc. 1982
types de personnages incarnés	humains, monstres de l'Espace	espions	humains des nations méditerranéennes, gladiateurs	tous	aventuriers
thème	science-fiction	lutte des services secrets	la vie sous l'empire romain	après l'apocalypse nucléaire	l'exotisme des années 30
support littéraire ou cinéma	« La guerre des étoiles », « Alien »	« James Bond », « Chapeau melon et bottes de cuir »	« Spartacus », « Alix »	innombrables ; plutôt « Mad Max »	« Les Aventuriers de l'Arche perdue »
clarté de la présentation	++	++	+++	++	++++
accessibilité de l'anglais utilisé	+++	+	++	+	++
traduction française	non	non	non	non	non
nombre de joueurs	2 à 10	2 - 3, ou mieux deux équipes	2 à 10	2 à 6	2 à 10
pratiqué dans les clubs	••	•	pas encore	•	pas encore
extensions modules scénarios prêts à jouer	oui	oui	non	non	—
possibilité de jeu en solitaire	non	non	non	non	non
prix	180 F	150 F	185 F	160 F	environ 150 F
conseillé pour s'initier aux jeux de rôle	non	non	oui	non	oui
commentaires	trop complexe à assimiler pour un premier jeu de rôle, mais de remarquables qualités. Très bien, si l'on peut s'initier dans un club.	passionnant en équipe. Nécessite 2 meneurs de jeu, et 2 ou 3 joueurs par équipe.	très accessible. Il faut cependant apprécier l'antiquité romaine et la mythologie.	trois niveaux de jeu. Ambiance garantie !	thème original. Mettez-vous dans la peau de Harrison Ford à la poursuite de l'Arche perdue.

+++ très bonne    ++ bonne    + moyenne    + mauvaise    N.B. Prix à titre indicatif.