

Découvrez l'univers
fantastique
des jeux de rôle

tactiques... et dragons!

Tous les week-ends, des centaines de milliers d'Américains deviennent Magiciens, Guerriers ou Voleurs et partent à la conquête de fabuleux trésors. Mais tous n'échappent pas aux dragons, vampires et autres monstres qu'ils doivent affronter. Vous laisserez-vous tenter par l'aventure ?

On est samedi, il est minuit. La rue est calme. Dans la seule pièce encore éclairée de l'école désertée (l'Ecole Normale Supérieure, s'il vous plaît !), une dizaine de personnes sont réunies autour de quelques tables. Chacun semble sur ses gardes... d'autant que des hurlements de loups déchirent le silence de la nuit. De sombres silhouettes se découpent sur le ciel étoilé. De son poste, le guetteur a compris qu'il était temps d'aller réveiller ses compagnons. En quelques instants tous sont prêts à faire face au danger, d'où qu'il vienne. Matahold, le guerrier ; Tédéhur, l'Elfe ; Rob, le voleur ; sans oublier Ulte, le magicien, et Thomas, le clerc. Pas un ne manque à l'appel. L'Elfe sort son épée qui, à peine pointée vers le ciel, se met à flamboyer. Eclairant durement la végétation alentour, où se précipitent de sinistres frôlements. Une horrible créature, mi-homme, mi-bête, s'est jetée, toutes griffes dehors, sur Rob le voleur. Cris et grognements deviennent indiscernables. La poussière s'élève autour de la mêlée. Des bêtes jaillissent des taillis environnants en soufflant avec fureur. Chacun tente, selon ses moyens, de faire face. Thomas distribue les coups de masse cloutée. Ulte, un peu en retrait, lance ses sortilèges et la lame de lumière de l'Elfe Tédéhur tournoie et s'abat pesamment en tous sens. Le silence renaît peu à peu. Le combat a cessé, mais le bilan est lourd. Rob le voleur n'a pu être soustrait de l'étreinte griffue du monstre. Matahold, lui, n'est que blessé. Quant aux trois hommes d'armes recrutés la veille, pas un n'a survécu.

Jean-Luc, alias Tédéhur, dit en soupirant qu'il a bien failli y rester. Il ne savait pas que les loups-garous étaient si forts. A l'autre bout de la table, derrière son

petit paravent, le Maître du Donjon sourit en silence. Dès l'aube, avec armes et bagages, les survivants quittent le campement. « Qu'est-ce qu'on voit ? » demande l'un d'eux. « Vous voilà maintenant au pied de la haute falaise ocre-rouge que surplombent les tours du château de Granx », réplique sans hésiter le Maître du Donjon, qui suit sur sa propre carte les déplacements qu'effectuent les personnages. « Alors ? Que faites-vous ? » Les joueurs se regardent. « Il y a peut-être une galerie souterraine au pied de la falaise, qui rejoint l'intérieur du château » s'interroge le magicien, en lorgnant du coin de l'œil le meneur de jeu. Impassible, ce dernier attend que les personnages prennent une décision. « Est-ce qu'on voit un chemin, d'où nous sommes ? » demande Tédéhur au créateur de ces lieux inhospitaliers. « Oui, un peu plus loin, sur votre droite, derrière quelques bosquets, vous apercevez un chemin sablonneux ». « Bon, bien on le prend » dit Matahold.

« Tu ne peux pas prendre cette décision. Tu oublies que tu viens d'être blessé : tu as encore de la fièvre. » Le meneur de jeu se doit de faire respecter avec soin la vraisemblance. « Bon, on y va », confirment les autres personnages. « Qui marche en tête ? », a lancé le Maître

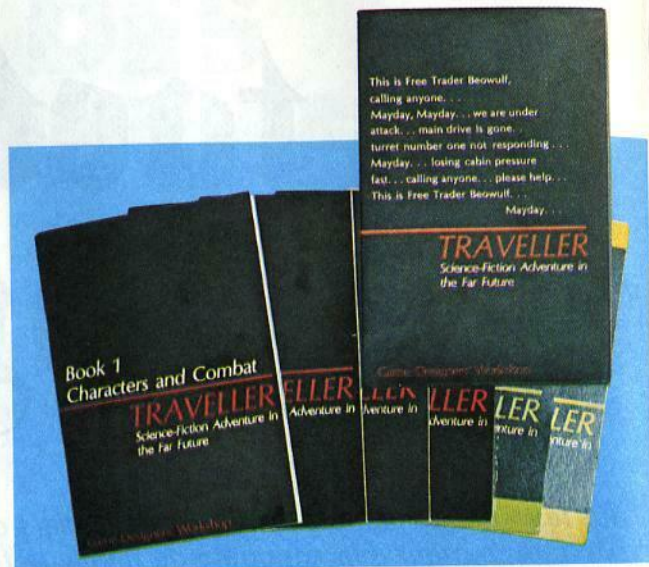


quatre (autres) jeux de rôle

« Donjons & Dragons », pour être le plus célèbre, n'est pas le seul jeu de rôle. Nous en avons retenu ici quatre autres : deux pour les amateurs de wargames, un de science-fiction et un dernier beaucoup plus simple.



Swords & Sorcery : ce jeu, où le fantastique prédomine, combine avec succès le jeu de rôle et le wargame. Se situe dans la lignée de *La Guerre des Anneaux*.



Traveller : un excellent jeu de rôle, qui est le pendant de « D & D » dans le futur. Si vous avez l'âme d'un voyageur intergalactique, ce jeu saura vous séduire.



War of the Ring : tiré du roman de Tolkien, *War of the Ring* replace les joueurs dans l'atmosphère tragique des combats qui se succédèrent pour la domination des « Terres du Milieu ». A mi-chemin du wargame et du jeu de rôle, il se joue à l'aide de pions, de dés et de cartes. Celles-ci représentant des personnages ou des événements. Il peut être joué dans une version centrée sur les personnages ou dans une version qui associe personnages et armées. La règle de ce jeu est disponible en français chez « Jeux Descartes ».



The Sorcerer's cave : un jeu d'exploration simple avec monstres, sortilèges et trésors. Plutôt destiné aux enfants ; il existe un module d'extension qui permet d'étendre les possibilités d'aventures. Enfin, il faut signaler que les joueurs composent eux-mêmes la carte où se déroule le jeu. Il peut ainsi être indéfiniment renouvelé.

tre du Donjon, qui a les yeux rivés sur les cartes et les tableaux qu'il met à l'abri des regards indiscrets derrière un petit paravent. « Heu... c'est moi », dit le Clerc, Thomas. « J'ai ma masse à la main », s'empresse-t-il d'ajouter, se sentant déjà moins en sécurité qu'auparavant. « Eh bien, vous marchez, vous marchez. Peu à peu la végétation s'épaissit. Le sol devient plus humide et les moustiques zigzaguent dans les taches de lumière que laissent passer les arbres. Le chemin se retourne brutalement vers la falaise et trente pas plus loin, vous voyez une ouverture régulière, qui semble pénétrer dans la montagne ». « — Ah ah ! s'exclame le magicien, qui en est à sa dixième ou douzième expédition, je vous l'avais bien dit ! »

Pendant encore plusieurs heures, Bruno le boucher ; Guy, l'employé des Grands Magasins, et Frédéric, l'élève de Normale Sup, continueront à se rapprocher du donjon d'un mystérieux château de légende, où se cachent de fabuleuses richesses.

De quoi s'agit-il ? Ni d'une cérémonie secrète, ni de la préparation d'un film fantastique, mais bien sûr d'un jeu ! Tout simplement... si l'on peut dire ! Et plus précisément de ce jeu de rôle qui nous vient des Etats-Unis, et commence à faire parler de lui en France sous le nom de « *Donjons et Dragons* ». Mais quel jeu ! Peut-on utiliser ce terme pour désigner une expérience collective qui, parfois, ne prend fin qu'avec l'aube ? Sur l'échelle des durées, les parties d'échecs ou de go, qui ont la réputation d'être longues, sont, comparées à « *Donjons et Dragons* », infiniment courtes.



Le guerrier reprend des forces !

photo A. Borland

En effet, si l'approche et le parcours d'un château peuvent durer de deux à huit heures, il n'est pas rare que la partie s'étale sur plusieurs jours. Et rien n'empêche de concevoir une longue épopée nécessitant des semaines, des mois, voire des années ! Voilà bien de quoi exciter la curiosité de tous les lecteurs de J. & S. Surtout quand on peut être sûr qu'il ne s'agit pas d'un « feu de paille », d'une mode surfaite, ou d'un quelconque snobisme. Non « *Donjons et Dragons* » est bien un jeu, un jeu extraordinaire. Peut-être même le précurseur d'une nouvelle conception du jeu. Qui en a été le témoin, ne peut qu'en être convaincu ! Alors, le moment est venu de vous y initier... si toutefois ce n'est déjà fait.

Tentons ensemble d'approcher ce qui caractérise les jeux de rôle et pousse un nombre croissant de personnes à s'y adonner, souvent avec passion. En première approche, les jeux de rôle peuvent apparaître comme des jeux de stratégie, qui engagent un petit groupe de personnes, dans une situation, où elles sont amenées à incarner chacune un personnage. Le tout étant soigneusement codifié par un système de règles. Les termes de « simulation » ou de « jeu théâtral » peuvent également être utilisés pour cerner un domaine où l'expression verbale — la parole — est sans cesse présente. Le

terme de « négociation » n'est pas exclu de ces jeux, puisque les joueurs-personnages devront opérer des choix qui engagent l'évolution du jeu et la réalisation des objectifs communs. Voilà pour le langage de l'abstraction. Les définitions présentent la double caractéristique d'être à la fois toujours nécessaires et néanmoins toujours trop abstraites. Aussi faut-il pouvoir replacer tous ces termes dans le champ de notre expérience, de ce que nous connaissons. Dire par exemple qu'au départ « *Donjons et Dragons* » fut conçu comme un « wargame » — un jeu de guerre — tels que vous les connaissez. Une heureuse évolution le conduisant à sa forme actuelle.

Les jeux de guerre sont sans doute aussi vieux que la guerre. C'est dire s'ils doivent être vieux ! Aussi, peut-être n'est-il pas besoin de remonter jusqu'à l'Antiquité pour les caractériser. La mémoire occidentale les fait remonter à 1780, lorsqu'un maître des pages du Duc de Brunswick eut l'idée de représenter les forces militaires par des figurines et de les faire se combattre sur une table de jeu. Cette naissance des jeux de guerre permit l'élaboration de scénarios militaires qui eurent malheureusement les honneurs de la réalité. C'est le cas du plan Schlieffen pour l'invasion allemande de 1914, comme celui de 1940 pour la campagne de France. Le wargame est bien un jeu de simulation où la fiction et la réalité se côtoient sans cesse. Ce que les jeux de rôle ne manquent pas d'affirmer. Les wargames présentent actuellement deux pôles : le retour vers le passé, la reproduction de batailles qui ont laissé une date dans l'histoire événementielle lointaine (d'*Azincourt* à *Waterloo*, en passant par *Austerlitz*) ou plus récente (du *Jour-J* à *Sinai 56, 57, 73*, ou même « *Mai 68* », plan du quartier Latin à l'appui) ; d'autre part la mise en scène de conflits futurs et hypothétiques comme dans « *Oil war* », où le pétrole est l'enjeu d'un conflit mondial, ou « *Revolt in the East* », où les joueurs peuvent conduire le soulèvement des pays de l'Est contre l'URSS.

Le phénomène n'est pas seulement commercial et l'on peut dire qu'il y a un réel plaisir à jouer avec les situations que l'on craint ou que l'on espère. Sans doute est-ce la meilleure façon de les dédramatiser ! De fait, les préoccupations mondiales sont au cœur des jeux les plus récents. Le Moyen Age mythique de « *Donjons et Dragons* » lui, nous permet peut-être d'y échapper !

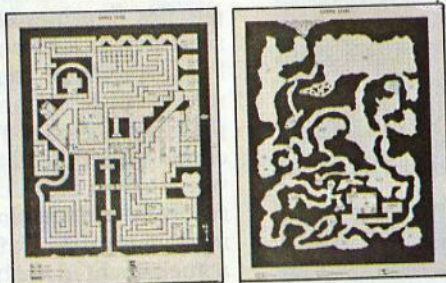
Laissons de côté la psychologie, pour comprendre en quoi « D & D », comme disent les initiés, est un jeu typiquement anglo-saxon. Le traumatisme économique de 1929 a largement contribué à développer les techniques de prévision. Dans les entreprises se sont rapidement installés des jeux de simulation, où les cadres se devaient de prévoir les évolutions du marché. La prospective, une nouvelle science largement pluridisciplinaire, nécessitait de recourir à la reconstitution minutieuse de situations bien réelles, chacun jouant son propre rôle professionnel, pour des plans de batailles, économiques cette fois. Deuxième axe, pour bien situer l'importance du « groupe » aux Etats-Unis : les thérapies collectives. Jacob-Louis Moréno développe

donjons et dragons

Une des grands paradoxes de « Donjons & Dragons » est qu'il ne nécessite que quelques morceaux de papier et un crayon pour jouer ; mais que pour pouvoir approcher ce jeu, il est conseillé de posséder de nombreux livres qui détiennent toutes les règles et structure du jeu...



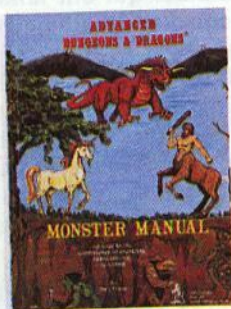
Pour s'initier à « D & D », il n'est pas nécessaire d'acquérir beaucoup de matériel. De ce point de vue, la boîte de base est idéale. Elle comprend :



un jeu de dés spéciaux, les règles dites « avancées », et le « Module B 1 ». Ensemble qui permet de commencer à jouer immédiatement.

Le livre des monstres :

il répertorie plus de 350 monstres avec toutes leurs caractéristiques. Ce livre,



véritable catalogue de monstres, constitue une inépuisable mine d'idées pour le Maître du Donjon.

La règle « avancée » : elle rassemble toutes les règles nécessaires au bon déroulement du jeu. Elle permet au meneur de jeu de réaliser un large tour

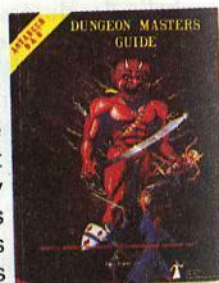
d'horizon, tant au sujet des personnages que des sortilèges. Indispensable pour les joueurs confirmés.



Le guide du maître du donjon :

il répond à toutes les questions que les maîtres de donjon peuvent se poser. On y trouve toutes les tables, références et autres détails

ayant trait au monde fantastique de « D & D ». Il n'est pas nécessaire pour les joueurs, mais est par contre fort utile pour le maître du donjon.



Les modules : chaque module est une aventure complète, qui permet de jouer immédiatement à « D & D ». Le meneur de jeu y trouve l'ensemble des informations nécessaires à sa réalisation : tables, monstres et trésors que renferme ce donjon.



Les figurines : indispensables aux vrais « fanas ». Elles représentent non seulement les monstres décrits dans le Livre des Monstres, mais aussi les person-



Le Nain guerrier

(Suite de la page 55.)

et théorise le « role playing », ce que nous connaissons mieux sous les noms de psychodrame et de sociodrame.

Il invite les personnes qui présentent des difficultés d'adaptation, soit à jouer leur propre rôle dans une situation particulière, soit à incarner un de leurs proches. Ces jeux de rôle n'ont évidemment du jeu que le nom car leur finalité est loin d'être ludique. Enfin, troisième dimension : c'est la littérature anglo-saxonne et notamment le succès du fantastique et de la science-fiction. En cela, notre pays est en train de combler son retard. Chacun sait que les lycéens d'aujourd'hui sont des passionnés de Science-Fiction et de Bandes Dessinées, pardon, de « B.D. » de « S.F. » ! Et d'ailleurs, le plaisir de s'identifier à un héros de science-fiction ou de bandes dessinées n'est pas loin de « D & D ». Encore qu'aux Etats-Unis ce soit le Fantastique qui domine (1).

Ainsi peut-on résumer la lente éclosion des jeux de rôle. Jeux de guerre, puis jeux de politique-fiction à la poursuite de l'actualité, puis jeux de rôle véritables, avec la naissance de « D & D » en 1973.

Gary Gigax, un cordonnier du Wisconsin (U.S.A.), et son ami Dave Arneson mettent au point un jeu (« D & D » !) qui s'écarte peu à peu des règles du wargame classique. Désormais l'imagination pourra modifier les règles trop figées d'un bon nombre de ces jeux. L'esprit de compétition entre les joueurs laissera une large place à la coopération.

Peu à peu « D & D » prend forme. Rapidement, il devient un jeu qui se déroule sous forme de dialogues ; où les joueurs se concertent pour décider des actions qu'ils mèneront ; les indiquent au meneur de jeu qui, lui, en « tire » les conséquences (aux dés précisément).

C'est le meneur de jeu qui décrit ce qui se passe et ce que voient les personnages. Puis l'échange reprend entre les joueurs... Les parties seront désormais des aventures, que l'on pourra quitter et reprendre au point où on les a laissées. Ainsi, la notion de temps, de parties, disparaît-elle au profit de la création d'un univers parallèle, qui continue d'exister presque indépendamment de vous. En un mot : le rêve ! Gary Gigax est

(1) « Heroic fantasy » et « Science fantasy ». Nous connaissons mieux ce dernier aspect sous le nom de « Space Opera » (Opéra de l'Espace) que le film *La Guerre des Etoiles* représente parfaitement. L'« Heroic fantasy » se référant à l'œuvre de J.R.R. Tolkien ou de M. Moorcock (Elric le Nécromancien).

aujourd'hui Président-directeur général de « T.R.S. Hobbies », la très prospère société qui édite et vend « Donjons et Dragons ». C'est dire l'engouement qu'a connu ce jeu depuis 1973, année de sa conception...

Aujourd'hui, à raison de deux ou trois séances par semaine, près d'un demi-million d'Américains y consacrent une bonne partie de leur temps de loisir. Durant les week-ends, les campus universitaires connaissent un regain d'activité, à laquelle les ordinateurs prêtent volontiers main-forte. Les joueurs s'affairent sur les claviers et les grosses machines ne réfléchissent plus qu'à la meilleure façon de chasser les hordes démoniaques qui déferlent dans leurs circuits. Et puis, parfois, le lundi matin, on s'aperçoit qu'une erreur de manipulation a effacé un important programme : le plan d'un château apparaît à la place des précieuses équations jadis stockées. Et pendant ce temps, dans les bois du Maryland, on peut entrevoir d'étranges personnages moyenâgeux errer à la recherche de leurs fantasmes : une identification si bien réussie, que certains joueurs se mettent à porter les vêtements des personnages qu'ils incarnent !

Le jeu commence sur la table de travail de celui qui sera le Maître du Donjon (« Dungeon Master » ou D.M.), c'est-à-dire, le meneur de jeu, l'arbitre incontesté de l'univers qu'il a créé. Son premier travail consiste à planter le décor d'une histoire de son invention. Ainsi doit-il établir un plan précis des lieux que les joueurs seront amenés à parcourir. Sur du papier quadrillé, il dessine le plan d'un château, avec ses salles, ses tours, ses couloirs secrets, et bien sûr situe les trésors qu'il recèle et les monstres qui en sont les gardiens.

Ces derniers sortent des légendes de tous les pays, mais de préférence, ils viennent de l'œuvre impressionnante de J.R.R. Tolkien. En Grande-Bretagne et aux Etats-Unis, les enfants se familiarisent dès leur plus jeune âge avec les aventures de Bilbo le Hobbit, ou celles qui sont contées dans *Le Seigneur des Anneaux*. Cette gigantesque fresque, qui met en scène une multitude de personnages mythiques et de monstres (et qui a demandé treize ans de travail au linguiste Tolkien !) est un inépuisable catalogue de héros et de situations. Il n'y a rien d'étonnant à ce que cette œuvre vienne au premier rang des

-nages, les armes, trésors et autres accessoires tels que tables, bancs, cruches... Livrées brutes, les amateurs peuvent les peindre selon leur fantaisie. En voici quelques exemples représentatifs de l'étrange univers de « D & D ».

Le Squelette
ou
Mort vivant



L'Illusionniste



Un démon
noir...



Le Paladin sur
un cheval lourd



Le Lip
Teeth



sources d'inspiration pour les futurs Maîtres de Donjons. Celui-ci doit parfaire son travail. Il doit pouvoir, le moment venu, décrire aux joueurs, les pièces et les couloirs du château et les personnages qu'il y a placés, les pièges, les énigmes et les monstres. Ce faisant, il doit veiller à la vraisemblance : jamais un dragon ne devra être placé dans un couloir qui se révélerait trop étroit ! Dragon qui ne risque pas de souffrir d'isolation sensorielle, car plus de 300 autres monstres peuvent partager le dédale de pièces, de couloirs et de souterrains où il vit ! Des Succubes au baiser mortel, jusqu'aux Gobelins, en passant par les Minotaures aux lourdes haches, tous possèdent des caractéristiques soigneusement étalonnées : force, vitesse de déplacement, résistance. Autant de critères qui les différencient. Les joueurs apprennent vite à ne plus sourire lorsqu'apparaissent les Trolls ou les Lizard Men !... Ils savent que ces monstres peuvent détruire les personnages qu'ils font vivre, parfois depuis plusieurs mois.

CONSEILS PRATIQUES

Hormis l'achat de jeux, que faire dès aujourd'hui pour connaître les plaisirs infinis des jeux de rôle ? Plusieurs possibilités s'offrent à vous :

— contactez la F.F.J.S.S.T. (1)

150, avenue d'Italie, 75013 Paris, tél. : 589.04.23.

La Fédération vous indiquera les lieux où, vous pourrez jouer à « D & D » ou à tout autre jeu de rôle. (N'oubliez pas de composer le 16 - 1, si vous habitez hors de la Région parisienne) ;

— rendez-vous dans les quelques rares boutiques spécialisées, qui offrent de précieux conseils et permettent l'achat de jeux, même par correspondance. C'est le cas de :

• « L'Œuf cube » : 24, rue Linné, 75005 Paris, tél. : 587.28.33 (qui présente également une merveilleuse collection de figurines) ;

• « Jeux Descartes » : 40, rue des Ecoles, 75005 Paris, tél. : 326.79.83 (et ses « relais » régionaux) ;

• « Jeux-thèmes » : 92, rue de Monceau, 75008 Paris, tél. : 522.50.29 (qui organise des démonstrations de jeux de rôle quatre fois par mois).

(1) Fédération Française des Jeux de Simulation Stratégiques et Tactiques.

Encore faut-il que le Maître du Donjon ait bien assimilé son rôle : il ne joue pas contre les personnages ; son but n'est pas de les mettre à mort par tous les moyens. Ce serait facile, sans intérêt et les joueurs ne tarderaient pas à s'éloigner des univers impossibles qu'il leur destine. Son rôle n'est pas, à l'inverse, de faciliter la tâche des personnages. Ainsi doit-il concevoir — avec mesure — un univers où la survie des personnages dépendra davantage de leur habileté, des astuces qu'ils sauront déployer, de la cohésion du groupe, plutôt que des circonstances dans lesquelles ils évolueront. Au cours du jeu, il devra être un observateur attentif, agissant impartialement.

Mais, il ne faut croire que son rôle soit ingrat pour autant. Loin de là. Il est le « Grand Architecte », le Dieu, de l'univers qu'il crée et anime. Son imagination peut être sans limite. Il prépare des villes entières, rue par rue, maison par maison. Des systèmes sociaux entiers, avec ou sans hiérarchie. Tout est possible.

Pour ce faire, il dispose de règles très précises : il en existe aujourd'hui près de mille pages ! Masse d'informations que les joueurs peuvent se dispenser de connaître, mais que tout Maître de Donjon aura à cœur d'apprendre peu à peu. Là encore, rien n'empêche qu'il établisse ses propres règles. Qu'il demeure dans le classicisme ou prône l'innovation, les



Près de 1 000 pages de règles à découvrir peu à peu...

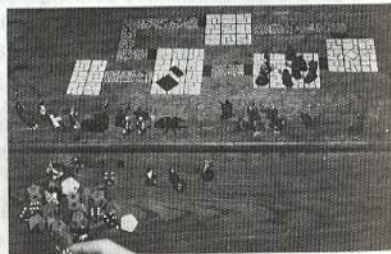
problèmes que le Maître de Donjon aura à régler seront toujours les mêmes : il doit avoir à sa disposition des listes d'équipements pour les personnages, des tarifs, des tables de résolution des combats, une conception de l'écoulement du temps au cours du jeu, une règle d'appréciation des distances que peuvent parcourir les personnages lors de chaque tour.

Toutes ces règles fournissent l'infrastructure nécessaire à la cohérence de l'univers qu'il conçoit, afin d'accorder au rêve les traits de la vraisemblance.

Fin prêt, il conviera ses amis à parcourir les chemins tortueux de son imagination.

Les joueurs sont là, et doivent pour commencer créer leurs personnages.

A l'aide de trois dés à 6 faces, qu'ils lancent et relancent, ils déterminent leur degré d'intelligence, de



Terrain austère, figurines fantastiques et dés très spéciaux !

force, de sagesse, de résistance, de dextérité et d'ascendant (charisme ou pouvoir moral s'exerçant sur autrui). Entre 13 et 18 de force, le personnage du joueur sera un guerrier. Un haut score en intelligence le portera davantage à être un magicien, en sagesse, un clerc. Les règles permettent de créer des personnages composites, alliant la force et l'intelligence, tels que les Elfes.

Ensuite, ils doivent fixer la quantité de dommages que chaque personnage sera capable de supporter. Quantité qui, réduite à zéro, entraînerait la mort du personnage. Il s'avère que le « deuil » est parfois difficile. Certains joueurs quittent la table de jeu, vraiment navrés parce que morts ! Mais ils reviendront bientôt, avec en tête un nouveau personnage prêt à retourner là où gisent les dépouilles de ses prédécesseurs. Cette fois, la nouvelle

projection de soi-même a davantage de chances de sortir victorieuse des ténèbres du Donjon.

Vient ensuite la détermination, toujours à l'aide des dés, de la quantité d'argent dont ils disposent au début du jeu. Avec cet argent, ils vont devoir acheter au Maître de Donjon, le matériel nécessaire au bon déroulement de l'aventure. Ainsi faut-il des torches, si l'on veut parcourir un souterrain. Une corde qui servira à descendre au fond d'un puits, ou éventuellement à attacher des prisonniers. Des pointes de fer et des coins de bois peuvent bloquer les portes ; des perches et des longs bâtons pour tâter le terrain. Un peu de viande, enveloppée dans du tissu huilé, peut être jetée au monstre qui les poursuit et l'arrêter dans sa course. De l'encre, une plume et des parchemins seront de toute première nécessité pour relever le plan du donjon.

Quelques pièces d'argent permettront, au cours de l'aventure, d'acheter des renseignements, de soudoyer un garde ou un géolier...

Tout est en place. La descente au monde des monstres et des fantômes commence...

Le meneur de jeu ne raconte aux joueurs qu'un résumé, à dessein incomplet, de l'histoire qu'il a créée et les met en situation à quelques kilomètres du château... « *Voilà, leur dit-il, vous êtes dans une forêt, sur un chemin et au loin, vous apercevez une montagne, au sommet de laquelle, se profilent les tours du château...* » Il lance alors ce qui sera tout au long du



Un Maître du Donjon qu'il faut savoir écouter...

photos A. Borland

jeu sa question favorite : « *Que faites-vous ?* » Comme ils devront le faire en permanence pour décider des actions à mener, les joueurs se concertent. Ils parlent maintenant au travers de leurs personnages, utilisent leur « matériel » comme s'il existait vraiment. La question essentielle des personnages envers le Maître du Donjon sera de savoir « ce qu'ils voient ». Par ce jeu de questions-réponses, où les qualités de conteur du meneur de jeu sont prépondérantes, les personnages avanceront et tenteront de conquérir les trésors cachés dans le château. A ce niveau du jeu, seuls comptent : le dialogue, les jets de dés et la sacro-sainte vraisemblance.

Partis à l'aventure, les personnages se battront, aimeront, discuteront, chercheront à accroître toujours davantage leur expérience. Une expérience qui, loin d'être perdue, d'aventure en aventure, sera au contraire comptabilisée. Là aussi, des tables permettront d'évaluer l'expérience acquise au cours de chaque phase du jeu. Les « points d'expérience » s'accumulent en fonction du nombre de monstres défaits et de l'importance des trésors découverts. Et pour peu que le personnage ressorte vivant du Donjon, lors de la prochaine aventure,

il repartira plus fort : les points d'expérience le faisant accéder à un niveau qui lui permette d'exercer de nouvelles capacités. Ainsi, un magicien passant de la catégorie 1 à la catégorie 2, après avoir accumulé 2 000 points d'expérience peut jeter de nouveaux sorts. Comme dans la réalité, l'expérience le rend moins vulnérable et développe en lui des potentialités nouvelles. On comprend mieux ainsi, la déception de certains joueurs quand ils perdent leur personnage préféré au cours d'une escarmouche !

Cela peut paraître étonnant, mais les chemins de l'identification ont des raisons que la raison ne connaît pas. Petit à petit, presque à votre insu vous vous apercevrez que votre personnage devient de plus en plus une partie de vous-même, que vous réagirez à ce qui lui advient, soit comme dans la vie courante, soit au contraire, comme vous ne le faites jamais. Peu à peu, la magie des jeux de rôle est en train d'opérer... Laissez-la faire !

Enfin, précisons que, pour « D & D », le jeu de dés est très particulier : il se compose de dés à 4, 6, 8, 12 et même 20 faces ! Mais, si vous désirez concevoir de A à Z un jeu similaire, il vous est tout à fait possible de n'utiliser que des dés « normaux », à six faces. D'une manière générale, les dés servent à résoudre toutes les situations qui peuvent se présenter. Le meneur de jeu n'a pas pu les prévoir toutes (et c'est fort bien ainsi). Pour ces cas particuliers, il lancera un dé à 6 faces, en se disant : « *Si je réalise 1, 2 ou 3, je répondrai : « oui » à la question posée. Et 4, 5 ou 6 : « non ».* Dans tous les autres cas, la vraisemblance, les règles de résolution des combats et les autres tableaux, permettront d'avancer dans le jeu.

Un crayon et quelques bouts de papier suffisent pour concevoir un jeu de rôle complet. Au bout de plusieurs années, il rassemblera peut-être, comme « D & D », près de 1 000 pages de règles ! Plus on joue, plus il y a de pages et de matériel. Ainsi, aujourd'hui « D & D » est un jeu que l'on peut acquérir pour moins de 100 F ou, pour lequel la dépense peut avoisiner 2 000 F. C'est le cas, si l'on achète tous les « modules » préparés, les livres et l'ensemble des figurines de plomb représentant les monstres et les personnages.

La règle de « D & D » sera disponible en français fin 1980, mais ce jeu n'est plus seul sur le marché. Quelques autres de la même mouture fleurissent : citons « *Gangsters* » qui met en scène les figures légendaires des années 30, aux USA, à l'époque de la prohibition ; « *Boot Hill* » qui reproduit les conflits qui opposaient cow-boys, shérifs et hors-la loi, dans la meilleure tradition du western ; ou « *Traveller* » qui comblera les amateurs de combats de science-fiction.

Le jeu que vous propose *J & S* dans ce numéro vous permettra de conduire, avec des dés normaux, des combats tels qu'ils se déroulent dans la plupart des jeux de rôle.

Et puis, comme nous sommes très sensibles à la mise en valeur des idées nouvelles, des astuces et des variantes, nos colonnes sont toujours ouvertes aux procédures de jeu que vous pourriez inventer. A vos dés... !

François Marcela-Froideval
Michel Brassinne ●