



LE MAGAZINE
EN
1920*1080

RÉTRO-DONJ

Donjons & Dragons, jeux de rôle et culture rôliste



LE FORUM
DES
PASSIONNÉS

PIERRE NOIRE, PEAU VERTE

*Suite de la campagne pour
D&D / AD&D*

LE SCANDALE SATANIQUE

*Retour sur la période sombre
de notre hobby*

ENTREVUE AVEC MICHEL PAGEL

Son expérience chez Transecom

1984 : QUAND D&D DEVIENT BD

*Entrevue avec Bosse,
dessinateur et scénariste*

OLD SCHOOL ESSENTIALS

Le retour des boîtes B/X

AD&D BY THE BOOK

*Surprise &
Facteurs de vitesse*

N°3

Emag gratuit - Juillet 2020



NUMÉRO 3

Bienvenue dans ce numéro 3 !

Nous espérons que ce numéro sera à la hauteur de vos attentes.

Nous continuons à explorer l'univers des fameuses boîtes rouges avec la traduction de deux articles écrits par Moldvay et Holmes dans la version US de Dragon en 1981.

La série AD&D by The Book se termine dans ce numéro, vous pourrez télécharger un pdf reprenant la globalité des parties à la fin de l'article.

La partie « Archéorologie » occupe une place centrale dans ce numéro. Pas moins de 17 pages y sont dédiées sur les 27 que comprend ce numéro 3.

Bonne lecture.

RÉTRO-DONJ

RETOUR DE D&D ET D&D5

Enfin ! Depuis début juin les règles de Dungeons & Dragons 5 sont de retour dans vos boutiques favorites. Ce retour met fin à plusieurs mois de pénurie.

L'une des grosses actualités que tout fan de donjons & dragons n'a pu éviter est le retour des boîtes B/X sous la forme d'un rétro-clone (pour ceux qui ne savent pas ce que signifie « rétro-clone » il s'agit de la copie fidèle d'un jeu) nommé Old School Essentials (OSE) et dont le financement participatif américain avait explosé les compteurs. Grâce à 500NDG nous pourrons bénéficier d'une version française, nous vous en parlons dans un article page 14.

Mais ce n'est pas tout le prochain numéro de Rétro-Donj nous reviendrons sur OSE avec un dossier spécial. Mais nous ne pouvons en dire plus pour le moment. D'ailleurs nous proposerons régulièrement du contenu pour ce clone dans nos pages.

BOURNAZEL

SOMMAIRE

ACTUALITÉ

- D&D5 : 2019 l'année de tous les records / Les stéréotypes racistes dans D&D [PAGE 3](#)
Old School Essentials – retour des boîtes B/X [PAGE 14](#)
La boîte à outils du meneur de jeu [PAGE 15](#)
Baldur's Gate 3 – l'accès anticipé [PAGE 16](#)

AIDE DE JEU

- AD&D by The Book – traduction d'un article du blog de BlueBard (fin) [PAGE 10](#)

ARCHÉOROLOGIE

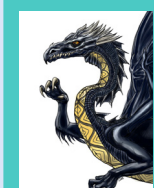
- Entrevue avec Michel Pagel [PAGE 2](#)
Le scandale satanique [PAGE 5](#)
Entrevue avec Bosse [PAGE 17](#)
D&D® – quand Tom Moldvay et J. Eric Holmes nous parlaient de la deuxième édition de D&D [PAGE 19](#)
La première traduction française de D&D... (suite) [PAGE 26](#)

AVENTURE

- Pierre noire, peau verte – deuxième module de la campagne [PAGE 24](#)

LES AVENTURIERS DU N3

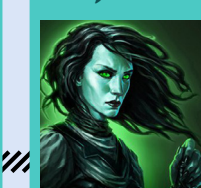
**BOURNAZEL
BOURNY**



**DRAGON
BREIZH**

- Maquette
- Entrevues

Athalée



**LICHE
GRIBOUIL-
LEUSE**

- Conseillère en création de potion

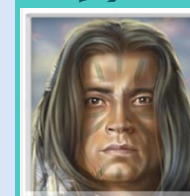
Thorin



**DIEU NAIN
SOUS LA
MONTAGNE**

- Traductions
- Entrevues

Papyrolf



**RÔDEUR
MULTI-
TALENTS**

- Traduction de l'article du BlueBard

Silmariel



**ELFE
MÉRIDIONAL**

- Campagne D&D/AD&D

Poulpar



**GRAND
ANCIEN**

- Illustrations

DONJONS & DRAGONS 5

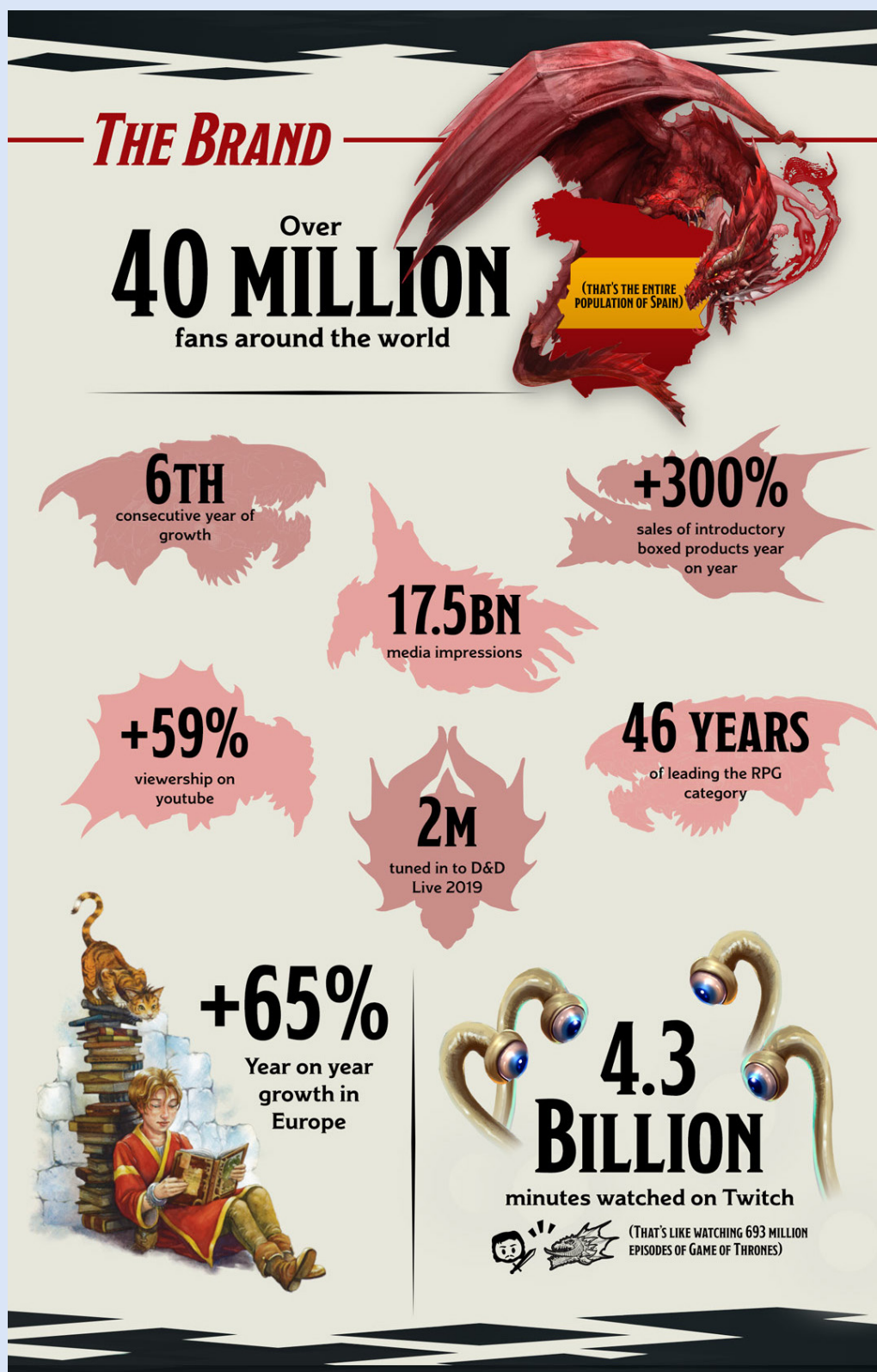
2019, l'année de tous les records

INCROYABLE !

Comme je l'évoquais dans l'édito du numéro 1, l'âge d'or de Donjons & Dragons est bien réel.

En effet le jeu ne s'est jamais aussi bien vendu en 46 ans d'existence. Les ventes dépassent largement celles des années 1980.

Les chiffres publiés par Hasbro sont impressionnants :



Voici un résumé des chiffres clés de Donjons & Dragons 2019 :

- 6ème année consécutive de croissance.
- 17,5 milliards de retours médiatiques.
- Les ventes de produits de lancement ont augmenté de 300 %.
- Les téléspectateurs ont regardé 4,3 milliards de minutes de contenu D&D sur Twitch.
- 2 millions de personnes ont regardé le D&D Live 2019.
- 39 % des joueurs s'identifient comme des femmes et ce pourcentage est en augmentation constante.



- Les ventes en Europe ont augmenté de 65% sur un an et ont plus que quadruplé depuis 2014 !

Les chiffres pour l'année 2020 seront forcément moins bons que ceux de 2019, la crise du COVID étant passé par là. Idem pour les chiffres en Europe et en France pour laquelle il faut ajouter le changement d'éditeur et la disparition des ouvrages des boutiques pendant presque 6 mois !

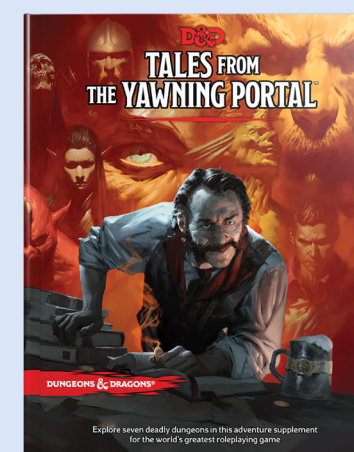
Il faudra attendre les chiffres de 2021 pour savoir si la tendance reste dynamique.

• • • • •

Concernant le marché français, la campagne *Baldur's Gate « Descente en Avernus »* est disponible depuis le 22 juin à 50€.

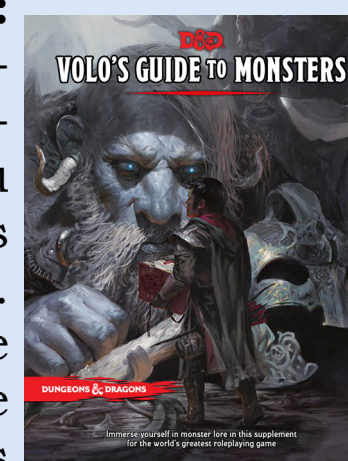
Dernièrement Novalis/Asmodée ont publié le planning des traductions prévues.

Au programme jusqu'à la fin de l'année :



Tales of the Yawning Portal : un recueil de sept anciens scénarios considérés comme des classiques toutes éditions confondues, comme *White Plume Mountain* ; *The Sunless Citadel* ; *Tomb of Horrors*...

Volo's Guide to Monsters : ce supplément ajoute de nouvelles races jouables et développe certaines créatures du manuel des monstres telles que les kobolds, gnolls etc. L'objectif est de proposer de quoi les mettre en scène de manière plus riche et plus intéressante.



Et un nouveau supplément U.S (non encore paru en anglais). Pour ce dernier il est fort probable qu'il s'agisse de la campagne « *Icewind Dale : Rime of the Frostmaiden* ».

Wizards of the Coast s'attaque aux stéréotypes racistes dans Dungeons & Dragons

Le mouvement *Black Lives matter* a aussi des répercussions sur notre jeu favori.

Dans un article publié le 17 juin sur le blog dnd.wizards.com, les magiciens de la côte ont reconnu l'existence de stéréotypes racistes dans les livres de référence et ils s'engagent à apporter des modifications pour améliorer le problème.

Deux races sont particulièrement montrées du doigt, les Orques et les Elfes noirs (Drows). Les Orques sont dépeints comme une horde sauvage ne pensant qu'à la guerre, les Drows comme une sous-race à la peau sombre... WOTC promet de modifier leur approche dans leur prochaines publications (comme cela a été fait dans *Eberron : Rising from the Last War*). Ce n'est pas tout, deux campagnes posent problème, « La malédiction de Strahd » qui comprend un peuple nommé « Vistani » qui fait écho à certains stéréotypes associés au peuple roumain du monde réel ; « *Tomb of annihilation* », dans le lequel des passages sont maintenant considérés comme « racialement insensible ». Tous ces passages ambigus voire réducteurs seront réécrits et implantés dans les nouvelles impressions de ces ouvrages.

Wizard conclut en déclarant qu'ils travailleront dans ce sens pour leurs futurs contenus et qu'ils s'appuieront « sur des experts dans divers domaines pour nous aider à identifier les points ambigus ».



3

ACTUALITÉ D&D

Aujourd'hui Michel Pagel est un écrivain connu et reconnu pour ses romans de science fiction et de fantastique.

Plusieurs de ses livres ont reçu des prix :

Le [prix Rosny aîné](#) et le [prix Julia-Verlanger](#) en 2000 pour son roman [L'Équilibre des paradoxes](#).

Le [grand prix de l'Imaginaire](#) en 2003 pour [Le Roi d'août](#).

ENTREVUE AVEC MICHEL PAGEL

Son expérience chez Transecom



Copyright - The Hardlab

Notre série d'entrevues des intervenants français de la « grande époque » continue avec Michel Pagel. Il a traduit énormément de livre pendant cette période. On lui doit entre autre les versions françaises de :

- *Le Temple du Mal Élémentaire*,
- *La boîte des Royaumes Oubliés*,
- *La boîte Compagnon*,
- *Le manuel des monstres*,
- *Les GAZ1 et GAZ2*,
- *FR1 Eauprofonde et le Nord*,
- *Le manuel des joueurs AD&D*,
- *Le manuel des joueurs AD&D2*.

Rétro-Donj : Pouvez-vous vous présenter rapidement ?

Michel Pagel : Bonjour. Je suis écrivain par vocation et traducteur par besoin, le second nourrissant le premier.

RD : Comment êtes-vous arrivé dans la traduction chez Transecom ? En quelle année ? et jusqu'à quand ?

MP : Alors, convenons tout d'abord que les faits remontent à plus de trente ans et

que, si je ne suis pas encore tout à fait gâteux, certains de mes souvenirs risquent de manquer de précision. Notamment en ce qui concerne les dates. Quoi qu'il en soit, je suis arrivé chez Transecom par l'intermédiaire de François Marcela-Froideval, que j'avais rencontré peu auparavant, qui était « directeur littéraire » chez Transecom et qui cherchait des traducteurs. C'était dans la deuxième moitié des années 80, sans doute 87 ou 88.

RD : Connaissiez-vous le jeu avant d'en faire des traductions ? Si ce n'était pas le cas, êtes-vous devenu joueur par la suite ?

MP : J'étais rôliste depuis des années, surtout AD&D, et je le suis resté pendant encore des années après Transecom.

RD : Combien de temps aviez-vous pour traduire ? Quelles étaient vos contraintes ?

MP : Les contraintes étaient peu nombreuses. Autant que je me rappelle, nous n'étions pas en flux tendu et nous disposions de bien assez de temps pour rendre nos traductions.

Pour le reste, il fallait qu'elles soient en français correct et, bien sûr, qu'elles respectent les traductions déjà existantes des termes techniques.

RD : Y avait-il une relecture des ouvrages traduits ? Car les livres/boîtes imprimés contiennent un certain nombre de coquilles et d'erreurs.

MP : Les traductions étaient relues, mais pas par des professionnels de l'édition, et les traducteurs eux-mêmes (moi y compris) étaient globalement débutants.

Je ne sais pas ce qu'il en est aujourd'hui, mais c'était à l'époque souvent le cas dans le domaine du jeu, car les éditeurs ne payaient pas des tarifs susceptibles d'attirer de grands professionnels.

RD : Qu'avez-vous gardé de cette expérience ? Qu'avez-vous fait par la suite ?

MP : Cette expérience m'a appris principalement qu'il ne faut jamais travailler avec des éditeurs amateurs, parce qu'on finit toujours par s'engueuler. Ensuite, mon expérience en la matière (j'avais notamment traduit la 2e édition du *Player's Handbook*, me semble-t-il) m'a permis d'aller démarcher Jeux Descartes, boîte plus professionnelle avec laquelle j'ai collaboré un moment, en marge de mes travaux plus littéraires.

RD : Avez-vous quelques anecdotes à raconter sur cette période ?

MP : À dire vrai, non, pas franchement. C'était un boulot un peu triste. En marge du boulot, toutefois, il m'est arrivé de jouer à AD&D en compagnie de Froideval ainsi que (et c'est là que se situe l'anecdote) le seul, l'unique, l'authentique, le Gros Bill original.

RD : Avez-vous conservé des documents de l'époque ?

MP : Je dois encore avoir quelques modules dans un carton au fond de mon grenier, mais, non, le Jeu de Rôle appartient pour moi au passé.

RD : Monsieur Pierre-Paul Durastani (voir Rétro-Donj numéro [2.0](#) pour son entrevue) nous a dit que vous étiez plutôt impliqué chez Transecom, et que vous auriez peut-être la réponse à certaines de nos interrogations.

MP : Pierre-Paul se trompe en pensant que j'étais impliqué au sein de Transecom.

RD : Savez-vous comment Transecom s'est arrangée pour récupérer à l'époque les licences DD/ADD ? Car cette décision a surpris pas mal de monde, en effet cette société n'avait aucune expérience dans la publication de ce type de jeu, ni dans la traduction.

MP : J'ignore tout des négociations de la boîte et de la manière dont elle a obtenu le droit de traduire les produits D&D. Cela dit, je soupçonne que c'est grâce à Froideval qui, lui, était extrêmement impliqué auprès des dirigeants de Transecom. Ce serait pour vous l'interlocuteur idéal.

RD : Savez-vous où étaient imprimés les livres/boîtes et à combien d'exemplaires ?

MP : En ce qui concerne l'impression, j'ai le souvenir d'une petite imprimerie familiale, en banlieue. J'en ai oublié le nom, mais la boîte était dirigée par le père et le fils, aussi imbuables l'un que l'autre, avec lesquels il m'est arrivé d'avoir des mots.

RD : Avez-vous gardé des contacts autre que Pierre-Paul Durastanti ? Comme Dominique Monrocq ? Michèle Charrière ? Ou parmi les anciens responsables de Transecom ?

MP : En dehors de Pierre-Paul, je revois parfois Michelle Charrier (qui était ma compagne à l'époque, et que j'avais branchée sur Transecom), et il m'arrive de croiser Froideval. J'ai perdu tout contact avec Dominique Monrocq, malheureusement. Quant aux dirigeants de Transecom proprement dits, nous n'étions pas amis, donc j'ai cessé de les voir dès que j'ai cessé de travailler pour eux.

RD : Un petit mot pour la fin ?

MP : Pourquoi petit ? Anticonstitutionnellement.

Propos recueillis par **BOURNAZEL**

LE JEU DE RÔLES,
ANTICHAMBRE
DU MEURTRE,
DES SUICIDES ET
DU SATANISME ?

Derrière ce titre un peu provocateur, il ne faut y voir que mon côté taquin. Vous le savez peut-être, mais le jeu de rôle a rencontré quelques détracteurs au cours de ses quatre décennies d'histoire. L'idée de ressasser les vieilles injustices ne me plaît guère ; mais je trouve fascinant ce que j'ai pu trouver, en ce qu'il y a un décalage immense (de mon expérience) entre des accusations délirantes – largement reprises par la presse – et la réalité de ce qu'est le jeu de rôle.

Un exemple, en guise de *hors-d'œuvre* avant d'entrer dans le cœur du sujet. Le tabloïd américain *New York Post*, écrivait le 12 décembre 2000 à l'occasion de la sortie d'un film (nul) intitulé *Dungeons & Dragons*, que le jeu de rôle *Dungeons & Dragons* était, je cite (en traduisant) :

Il n'y a aucun plateau, ou pièces, simplement des manuels de jeu et l'imagination du joueur.

Cela vous permet d'entreapercevoir ce dont il va être question dans la suite : une cou-

LE SCANDALE SATANIQUE

L’histoire tragique de ce jeune homme, qui est celle d’un surdoué souffrant d’une addiction à la drogue, et ayant du mal à vivre sereinement son homosexualité (l’époque est différente, et des sous-entendus que je lis dans [cet article](#), l’ami qui l’a hébergé semblait être son amant et semblait effrayé par la publicité qui pourrait être accordée à leur relation intime...), est une histoire tristement banale. Son amour du jeu de rôle, tout comme, d’ailleurs, de la *fantasy* ou de la *SF*, n’avait rien à voir avec son geste dramatique.



New York Times, 17 août 1980

C’est pourtant le point de départ d’une controverse importante sur les effets psychologiques du jeu de rôle, et surtout un phénomène médiatique très défavorable à la pratique du jeu de rôle, à sa respectabilité et à son acceptabilité.

En 1982, un film, [Mazes and Monsters](#) va sortir : un groupe d’étudiants de l’université s’adonnent à un jeu de rôle de *fantasy*, quand un des participants finit par se prendre pour son personnage (un clerc du nom de Pardieu) et par se montrer dangereux, pour lui-même et les autres. Un film remarquable pour deux choses :

- Premièrement, c’est une illustration frappante de ce que deviendra l’image du jeu de rôle pendant une ou deux décennies (avec pas mal d’exemples de jeunes gens ayant des épisodes psychotiques à l’occasion, ou à cause, d’un jeu de rôle) ;
- Secondement, le premier rôle est attribué à un jeune acteur, qui fait alors ses débuts au cinéma : un certain *Tom Hanks*.



J’ai réussi à foutre une image de Tom Hanks dans un article sur Satan et le Jeu de Rôle.

Dans le même temps, un jeune homme de 16 ans, prénommé Irving Pulling II, s’est suicidé à l’aide d’une arme à feu, en 1982. Sa mère, Madame Pulling, a expliqué que son fils s’était tué quelques heures après que son fils ait été maudit pendant une partie de Dungeons & Dragons : un des professeurs, qui participait à la partie, aurait, dans le cadre du jeu, lancé une malédiction qui aurait conduit son fils à devenir un tueur ; son fils, paniqué, mais vertueux, se serait alors ôté la vie pour éviter une si funeste destinée ([Source](#)).

Un psychiatre de l’Université de l’Illinois, le Docteur Thomas Radecki nous éclaire :

Plusieurs millions d’enfants ont acheté Dungeons and Dragons. A tout le moins méritent-ils d’avoir l’autre partie de l’histoire : que des enfants sont assassinés à cause de ce jeu.

À l’appui d’une telle accusation, tout de même assez grave ? Une liste d’une douzaine de morts, dont cinq suicides : de jeunes hommes influençables se retrouvent piégés dans un monde imaginaire, et deviennent incapables de différencier la fiction de la réalité. Le Dr Thomas Radecki, signalons-le, était le Président de la *National Coalition on Television Violence*, et était déterminé à démontrer que la jeunesse américaine était en danger à cause de la télévision, du rock, des comics, ou encore des jeux de rôle. Une petite parenthèse : [il est en prison](#) actuellement, car il vendait des opioïdes à ses patients contre des faveurs sexuelles (il n’est pas expliqué si c’était de la faute du rock, des comics ou des jeux de rôle).

Madame Pulling, révoltée par le suicide de son fils et considérant que Dungeons and Dragons en était responsable, fonda l’association Bothered About Dungeons and Dragons (BADD), qui se révéla être particulièrement présente dans la lutte contre le jeu de rôle dans la décennie qui suivit.

D’autres cas de suicides auront créé la suspicion. Sans volonté d’exhaustivité (je traduis [cette source](#)) :

Michael P. Dempsey, qui s’est suicidé le 19 mai 1981. Son père (très hostile à D&D) a expliqué que

son fils essayait d’invoquer des démons, issus du jeu, juste avant sa mort, et qu’il y régnait une odeur d’oignon et de souffre (liés à l’invocation de démon) après la mort de son fils.

Daniel E. et Steven R. Erwin, respectivement 16 et 12 ans, deux frères ayant fait un pacte de suicide et l’ayant mis en oeuvre le 11 février 1984. Les parents ont expliqué que cela n’avait rien à voir avec D&D, ce qui n’a pas empêché les médias de faire le lien dans une émission (60 minutes) en date de septembre 1985. Ce dernier cas est passionnant. [Cette archive](#) est très éclairante sur le processus permettant de mettre en cause le jeu de rôle, qui est pourtant un loisir dont le caractère *criminogène* ne saute ni aux yeux, ni à l’esprit pour le lecteur moderne. Je vous traduis les parties intéressantes de la dépêche de presse :

Il n’y a aucune conjecture sur la façon dont cela s’est produit. Nous aimerions pouvoir photographier l’esprit des garçons et comprendre ce qu’il s’est passé,



mais nous ne le pouvons pas » [c'est le chef de la police locale, M. Stallcup, qui explique aux journalistes]

Stallcup explique que le garçon le plus âgé jouait à Dungeons et Dragons.

« Il s'impliquait dans Dungeons et Dragons – je peux même dire, très fortement-. Nous enquêtons sur le fait que cela puisse avoir un rapport »

Le Chef de la Police nous explique que le jeu attire des gens très intelligents, qui doivent utiliser leur imagination pour manipuler des personnages et tracer leur voie au travers d'une série de labyrinthes afin d'obtenir des trésors et d'éviter de tomber dans le donjon.

« Je crois comprendre qu'une fois un certain point atteint [dans le jeu], où vous êtes le maître, la seule façon de s'en sortir est la mort. De cette façon, personne ne peut vous battre ».

[...]

D'après Mme Irwin, le plus jeune garçon a laissé une lettre disant « Je suis désolé, au revoir », mais Daniel [le plus vieux] a laissé un courrier plus long disant »si un homme ne peut avoir sa liberté, il n'est pas un homme «.

Le mot en question peut laisser penser que l'interprétation (alambiquée) du chef de la police locale peut avoir un fond de vérité. Ou peut-être est-ce lié au fait que Daniel Erwin avait volé une voiture, et risquait de finir en prison, ce qui le terrifiait. Les journalistes n'évoqueront pas cette seconde hypothèse, moins exotique et croustillante.

Un ultime exemple, le suicide de [Roland Cartier](#), 13 ans, qui a lancé un débat (dans

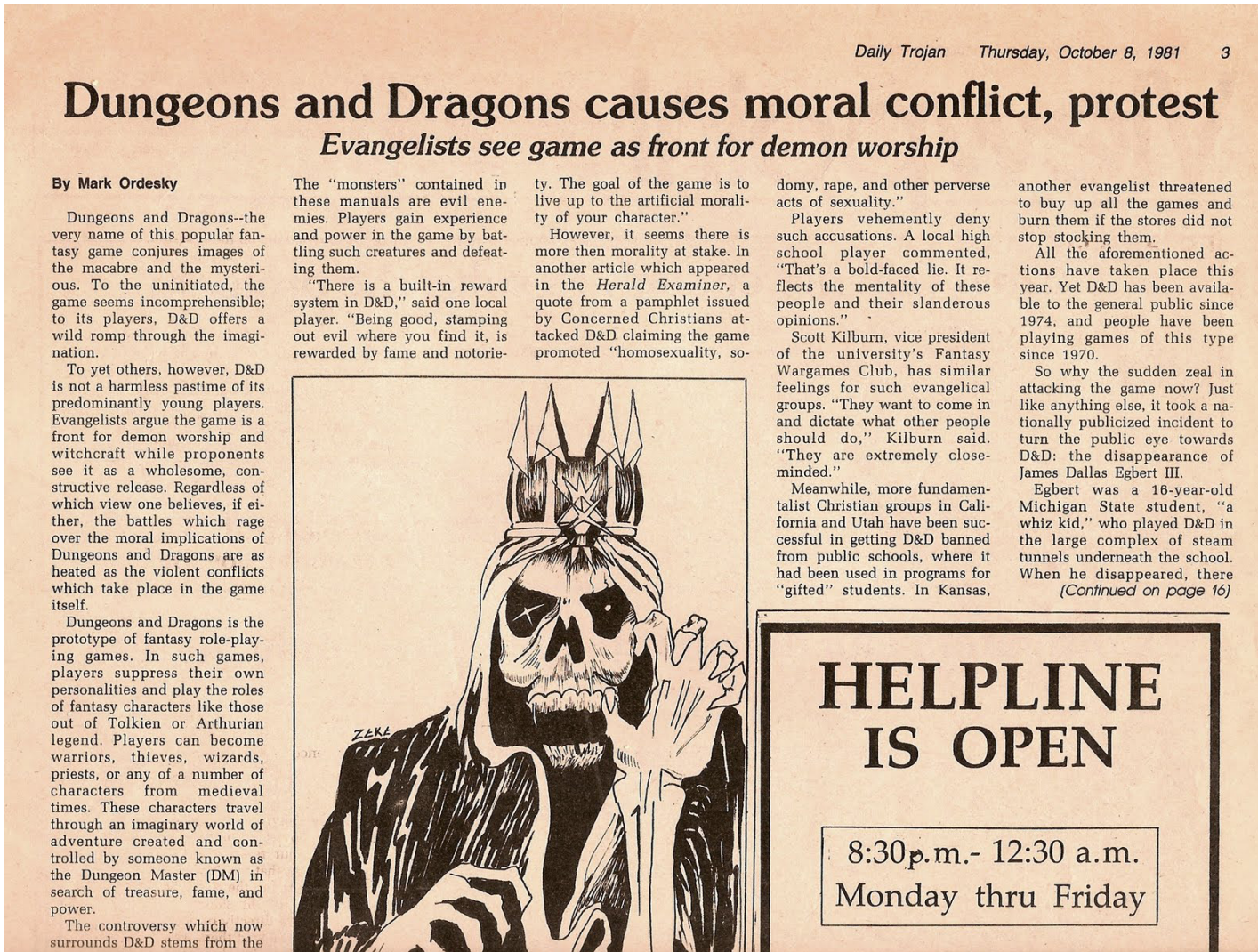
le New York Times) sur le point de déterminer si, oui ou non, Dungeons and Dragons était un danger pour la jeunesse. D'un côté, des parents inquiets, s'inquiétant que Satan utilise le jeu pour polluer l'esprit des enfants, ou que le jeu est une roulette russe : il y aura des centaines de « clic » inoffensifs jusqu'au jour où BOUM, un autre jeune en paiera le prix, ou encore que le jeu désensibilise la jeunesse au meurtre, au suicide, au viol, à la torture, au vol, aux forces occultes et autres actions immorales et illégales (je cite les propos rapportés par l'article) ; de l'autre, des gens contestant le fait qu'une corrélation puisse créer une causalité en l'absence de toute preuve, et qu'en l'occurrence, le jeune en question était tombé dans la consommation de drogues et avait un conflit familial important avec sa mère.

LE JEU DE RÔLE, UNE COUVERTURE POUR LES SECTES SATANISTES

Ce phénomène médiatique n'a pas nui à la popularité du jeu, qui est rapidement passé de plusieurs dizaines de milliers de joueurs à plusieurs millions de joueurs. Dans le même temps, des parents inquiets ont commencé à vérifier ce qu'était ce jeu à la sulfureuse réputation, tout ça pour y découvrir qu'il s'y trouvait des Princes Démons, des succubes, des vampires et autres abominations fort peu chrétiennes. (Source)

Naturellement, un tel étalage de monstruosités et de divinités païennes ne peut qu'inquiéter. Comme l'expliquait l'association *Concerned Christians* au journal *Herald Examiner*, en 1981 :

Ce jeu [Dungeons and Dragons] promeut « l'homosexualité, la sodomie, le viol, et d'autres actes sexuels pervers ».



Source : [PulpLibrarian](#) sur Twitter

Parfaitement ridicule, bien entendu. Cela étant dit, la pression des groupes évangélistes aura permis de fermer de nombreux clubs de jeux de rôle dans les écoles publiques américaines. Et la peur que les jeux de rôle en général, et Dungeons and Dragons en particulier, soit l'antichambre du sectarisme et du satanisme n'a pas été si marginale, comme vous le verrez.

Il faut les comprendre. Quand vous voyez l'affiche publicitaire ci-dessus, n'est-il pas évident que le satanisme est impliqué ? Que Dungeons and Dragons n'est qu'un moyen détourné de convertir de jeunes gens influençables à la vénération de l'Adversaire ?

LE JEU DE RÔLE, CAUSE DE TENDANCES HOMICIDES.

En 1985, le jeune David K. Ventiquattro, alors âgé de 15 ans, a tiré sur Martin E. Howland, âgé de 11 ans.

En 1985, Ronald Lampasi, alors âgé de 19 ans, a tué son père et blessé sa mère. Il était un enfant adopté, tout comme ses deux sœurs. Ces dernières étaient battues ; il alléguait l'être aussi.

Sean Sellers, en 1986, a tiré et tué un caissier ayant refusé de lui vendre de la bière. Plus tard, il va tuer ses beaux-parents. Il a été condamné à mort, et a été exécuté en 1999. Il est [le seul américain condamné à mort](#) pour des crimes commis avant ses 17 ans. Il alléguait être possédé par un démon.

En 1986, [Wyley Gates](#), a tiré et tué son père, son frère, son cousin (âgé de 3 ans), la nouvelle petite amie de son père. Il sera acquitté, la Police ayant directement conclu que c'était lui sans enquêter ([et avoir les preuves requises pour le condamner pour meurtre](#)).

En 1988, un homme d'affaires américain, [Lieth Von Stein](#), est poignardé et tabassé à mort à la suite d'un complot ourdi par son beau-fils, Christopher Wayne Pritchard, avec l'aide de deux autres individus, James Bartlett Upchuch III, et Gerald Neal Henderson.

Le point commun entre ces meurtres ? Dungeons and Dragons, naturellement.

Il ne s'agit pas des seuls crimes imputés à la pratique du jeu de rôle. Mais ils ont eu leur petit écho médiatique à l'époque, et je préfère éviter une litanie sans fin de crimes.





Sacrifice humain pour Lolth, Deities & Demi-gods, p.99, 1980

Un réexamen de ces cas permet de comprendre les mécanismes mis en œuvre, permettant d'imputer des meurtres à un jeu.

- Le cas Ventiquattro : la Cour d'Appel a invalidé la confession du jeune homme, qui plaidait l'accident avant d'être convaincu par la Police qu'il a été influencé par le jeu ([Source](#)) ;
- Ronald Lampasi jouait à Dungeons and Dragons. Il alléguait aussi être battu.
- Sean Sellers, où l'on peut lire ses déclarations sur le site tenu par les Procureurs du Conté de Clark ([ici](#)). Sa mère l'a eu quand elle avait 15 ans. Elle lui aurait offert une boîte de préservatifs quand il avait 13 ans. Ils mentaient, volaient, consommaient de la drogue (cannabis et speed), déménageaient constamment, et il y allègue également avoir été battu, et avoir été contraint de lécher les testicules d'un membre de gang à LA quand il était enfant. Il entendait des voix, aussi. Il ressentait une colère

si immense, si froide, qu'il finissait par se sentir vide ; et cette haine était dirigée, semble-t-il, vers ses beaux-parents (surtout sa mère). Le satanisme, auquel il adhérerait, est venu dans ce contexte.

- Wyley Gates est un cas difficile ; la Police a, semble-t-il, assez mal travaillé. L'on sait, en lisant sur ce cas, qu'il y a eu un complot ourdi par trois adolescents (a priori pour cambrioler), ce qui a conduit au massacre. Il semblerait aussi que le jeune Wyley Gates ait été décrit comme sans émotion, ce qui pourrait expliquer son haut niveau de tolérance à la violence.

- Dans le cas de Lieth Von Stein, il ressort des éléments de l'enquête et du procès qu'il y a bien eu un complot, qui tournerait autour du fait qu'il y avait deux millions de dollars en jeu.

Je ne suis pas dans la tête des gens, et je n'ai accès qu'à des échos de ces affaires, et non à l'entier dossier. À tout le moins me paraît-il raisonnable de conclure qu'imputer à un jeu la commission de ces crimes paraît surprenant. La violence familiale, l'appât du gain, un travail policier de mauvaise qualité (ce qui arrive, surtout aux États-Unis où certains comtés ont une police n'ayant pas nécessairement un niveau de professionnalisme atteignant des standards très élevés...), et une situation surprenante : de jeunes gens qui, tous, ont eu accès sans supervision par des adultes à des armes à feu. Je ne crois pas, personnellement, que les armes à feu soient, en soi, la cause de la criminalité ; mais il me

paraît certain qu'un accès non contrôlé à des armes aussi dangereuses est irresponsable et ne peut qu'accentuer tout risque préexistant.

Ces éléments n'auront pas fait l'objet, à ma connaissance, d'un éclairage particulier par les médias ayant reporté ces affaires. Il s'agit, pourtant, d'éléments explicatifs importants pour contextualiser ces crimes. Cette omission est très éclairante sur un mécanisme bien identifié en sciences sociales, que je vais évoquer plus loin.

EN FRANCE : PROFANATION D'UN CIMETIÈRE JUIF, ORGIES ET JEUX DE RÔLE

Ils sont cons, ces américains, pourrait-on s'exclamer, avec une pointe et de mépris.

Hélas, mille fois hélas, nos amis d'Outre-Atlantique n'ont pas le monopole des erreurs, du manque de rigueur ou de la bêtise.

Ce qui va suivre se fonde, très largement, sur le travail de Laurent Trémel dans son ouvrage publié en 2001 aux éditions PUF : [Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia](#), et notamment 10 pages de cet ouvrage (p. 44 à 54).

Dans les années 1980, il n'existait pas vraiment d'inquiétude médiatique sur la pratique du jeu de rôle. Quelques articles au ton neutre, une poignée d'articles « dénonçant » les jeux de rôle, respectivement dans *Aujourd'hui, Madame* (dans un article d'octobre 1988 intitulé « *esclaves du jeu, ils sont prêts à tout* ») et dans le Figaro (« *Les victimes du Dragon* » , en 1986), qui écrivait :

Déjà, une organisation baptisée « des personnes inquiétées par D and D » [sic], présidée par Patricia Pulling, mère d'une

victime, dénonce ce qu'elle estime être « une porte ouverte sur l'occulte et le satanisme ». Pour le Dr Thomas Radecki, psychiatre et président de la « coalition nationale contre la violence à la télévision », le problème serait grave : « il y a des milliers de jeunes gens très brillants – le jeu dans sa version « avancée » suppose un QI élevé – qui commencent à être obsédés par le meurtre, le viol, voire les sacrifices humains... ». Terrible corrélation.

Mais, outre ces exceptions, rien d'excessivement négatif. Et encore, ce qui est négatif, dans l'article rapporté, est la version défendue Outre-Atlantique par un courant très conservateur.

Les choses vont changer dans la décennie suivante.

En 1990, il y a l'affaire du [cimetière de Carpentras](#). Trente-sept tombes israélites sont profanées (renversées et brisées, sans inscriptions particulières). Un homme décédé et inhumé la semaine précédente, Felix Germon, verra son cadavre déterré, posé nu face contre terre, un mat de parasol retrouvé sous lui.

L'émotion est forte. Le fait divers devient un fait médiatique, puis politique. Des manifestations sont organisées. François Mitterrand participe à celle de Paris -c'est la première fois qu'un Président de la République participera à une manifestation pendant l'exercice de son mandat. Le Front National est mis en cause. Ce dernier contre-attaque, et accuse les communistes ou les islamistes, voire un complot politique pour nuire à leur ascension. Cette affaire est devenue un objet de discorde, et de stratégie politique, les uns utilisant le fait divers pour accu-

ser, les autres pour se poser en victimes.

La politique, hélas, restera importante dans cette affaire.

En 1995, un nouveau rebondissement. La jeunesse dorée de Carpentras s'adonnerait à des orgies et des jeux de rôle dans le cimetière. Le fils du maire de Carpentras serait impliqué. Le meurtre en 1992 d'une jeune femme, Alexandra Berrus, serait lié à ces jeux de rôle.

Loin de n'être qu'une rumeur, cela alimentera une émission de l'époque, Témoin n°1, animée par Jacques Pradel. Des fils de notables, plus déconnectés du réel que la moyenne des joueurs, aurait, au cours d'une partie qui a dérapé, profané le cimetière et tenté d'empaler le cadavre d'un vieil homme. Cela permet d'accuser un silence organisé par les médias pour protéger une élite immorale.

Retraçons l'historique, rappelé dans cette [archive du journal Libération](#) :

- 18 septembre 1995. L'animateur demande au cousin de Félix, Alain Germon, si l'on connaît les responsables de la profanation. Il répond par l'affirmative : des fils de nantis. Qui les protège ?
- 16 octobre 1995. Des témoins font le lien entre le meurtre d'Alexandra Berrus et la profanation du cimetière. Une jeune fille, Jessie Foulon, explique avoir été droguée, violée par ces fils de notables. Le jeu de rôle est impliqué.
- 11 novembre 1995, l'avocat de la partie civile, Me Collard -qui est désormais député- se fait remettre par son client la liste des coupables. L'enveloppe, avec les noms, ne sera pas ouverte.

- Dans le même temps, en 1995, le Dr Abgrall et des parents inquiets, imputant le suicide de leurs enfants aux jeux de rôle, font le tour des plateaux télévisés, mais c'est dans l'émission Bas les Masques que « *le point culminant fut atteint le 11 octobre 1995, où, sous la houlette d'une Mireille Dumas convaincue, les protagonistes se retrouverent pour dénoncer les dangers des jeux de rôle* » (Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia, Laurent Trémel, éd. PUF, p. 49).

- Des millions de téléspectateurs auront été exposés à la thèse des jeux de rôle dangereux.

- En 1996, on se rendra compte que les profanations ont été le fait d'un groupe de néo-nazis.

- La rumeur aura fait son œuvre sur l'image et l'acceptabilité sociale du jeu de rôle.

- L'année suivante, le 25 janvier 1997, France 3 diffuse un téléfilm, *La Nuit du Loup*. Des jeunes, sous l'emprise d'un maître du jeu aux allures de gourou, va pousser les jeunes à profaner le cimetière local. M. Trémel, dans son ouvrage, nous rapporte que *Télé 7 Jours* commentera ce téléfilm de la façon suivante: « *l'histoire aborde de façon plausible, malgré la dramaturgie propre à la fiction, un phénomène de société : l'influence des jeux de rôle sur les adolescents. Échappant à la réalité, ils vivent dans un monde virtuel où ils peuvent être la proie de toutes les manipulations* ».

- Le 12 juin 1997, un épisode de la série « *Le Juge est une femme* » passe sur TF1. Les coupables ? Des rôlistes névrosés ayant assassiné l'un des leurs dans le cadre du jeu.

D'autres faits divers alimentent la paranoïa. Je vous mets ci-dessous un extrait de l'émission Zone Interdite, remontant à 1994 et centrée sur les jeux de rôle. Je vous assure que c'est très instructif, et je vous laisse apprécier.

Zone interdite, les jeux de rôle (1994)

QU'EN CONCLURE ?

Il s'agit d'une illustration parfaite, à mon sens, pour introduire deux concepts intéressants :

- Les entrepreneurs de morale, où des gens vont mener des actions afin d'augmenter la visibilité de leur cause, influencer le public, accroître leur influence politique, et ce à l'aide d'*experts* et autres professionnels qui pourront aider les militants dans leur cause. Cela concerne les idées et groupes conservateurs, mais pas uniquement. Les écologistes, les gauchistes, bref, tout le spectre politique est exposé à ce genre de phénomènes.
- La mise sur agenda, qui va davantage se concentrer sur le rôle des médias de masse, où des *entrepreneurs de morale* vont aller se plaindre de problèmes, mais où la portée de leurs plaintes dépendra de la relation qu'ils entretiennent avec (i) les décideurs publics, et/ou (ii) les médias de masse.

Le jeu de rôle est devenu un *problème*. Pourquoi ? Non pas à cause de la réalité, mais par construction médiatique. Ce qui importe, dans un problème de *société*, ce n'est aucunement la réalité mais les histoires que l'on se raconte à propos de la réalité. Il est ainsi possible de voir des débats émerger, ou des problèmes émerger, qui ne témoignent que de la capacité d'un groupe à porter tel ou tel sujet sur la place publique : cela ne signifie nullement que

ces problèmes ou sujets soient prioritaires, urgents, ni même importants, voire existants.

Le jeu de rôle est-il un danger ou un problème ? Le Figaro défendait l'idée, il y a quelques décennies. À présent le Figaro Live annonce se lancer dans l'Actual Play. Un revirement bienvenu, à mettre à leur crédit.



Les vérités d'hier sont, parfois, les erreurs d'aujourd'hui.

Cette simple leçon, j'espère que vous la garderez en tête, quelle que soit l'*histoire* à la mode dans tel ou tel média, ou la couleur politique de ladite histoire. C'est, du moins, ma façon personnelle de procéder.

JOHAN, LE JOURNAL D'UN CURIEUX



Une [vidéo youtube](#) sur ce sujet, spécifiquement pour la France, avec des images d'archives (notamment de l'émission Bas les Masques du 11 octobre 1995) que je n'ai pas réussi à trouver malgré des recherches importantes !

AD&D BY THE BOOK

COMBAT 2^E PARTIE : SURPRISE ! VOUS ÊTES MORTS

Maintenant que vous savez tout des segments, la surprise devrait être facile à maîtriser, puisque tout ce qui arrive pendant la surprise se déroule un segment à la fois. C'est comme si le temps ralentissait durant ces terribles instants...

LA SURPRISE

Je ne teste pas systématiquement la surprise. Souvent, un repérage minutieux permet aux joueurs de détecter les signes de la présence d'ennemis à proximité. Dans ce cas, en tant que MD, je décide que le groupe n'a pas besoin de lancer les dés. C'est une façon de récompenser les joueurs qui prennent au sérieux l'exploration et la font avec prudence.

Cependant, dans au moins 50 % des cas, on teste la surprise. Vous pouvez utiliser la méthode du GDM p.58 sur les distances afin de déterminer quand faire ces tests, cela convient bien aux tables de jeu sans figurines. Mais dans le cas contraire, utilisez votre bon sens.



La surprise dans AD&D utilise la mécanique Gygaxienne qui permet de déterminer le résultat et la qualité de celui-ci avec un seul jet.

MISE EN PRATIQUE

Mon personnage est surpris sur un 1 ou un 2 sur un d6, j'ai obtenu un 2 (le pire résultat possible) et suis donc surpris pour 2 segments (c'est-à-dire *Complètement Surpris*).

Pour clarifier :

- Surpris = 1 segment ;
- Complètement Surpris = 2 segments.

Vous trouverez des références à ces deux expressions à la fois dans les livres de règles et dans plusieurs modules de la 1^{ère} édition.

Mais,... mais attendez ! Mon super personnage (mort sous peu) d'ADD1 a une DEX de 16 ! L'ajustement de réaction de +1 signifie que je peux soustraire 1 segment au nombre de segments de ma surprise, je ne suis donc pas complètement surpris ! Wouhou ! Oui, c'est juste.

Nous pouvons du coup extrapoler que les personnages avec une DEX de 16 ne peuvent JAMAIS être *Complètement Surpris*. Lorsqu'un résultat de Complète Surprise est obtenu, ces personnages avec une DEX de 16 ne sont donc que « *Surpris* », et les personnages avec une DEX 17 ne sont eux JAMAIS Surpris.

C'est un point de règle important, car si un ou plusieurs personnages du groupe ont une DEX élevée, cela tempère la létalité de la règle de surprise d'ADD. Cela permet même parfois aux personnages d'éliminer un ou deux adversaires en un clin d'œil lorsque les antagonistes sont tous les deux surpris.

Mais comme il y a des erreurs dans le tableau de surprise du GDM, la surprise est

difficile à appréhender, et pourtant c'est quelque chose d'assez simple.

Stop ! Mais comment ça se passe alors dans le cas où le groupe est surpris avec 3 chances sur 6, ou 4, ou lorsque le module stipule que le monstre a systématiquement la surprise (100 %) ?

Dans ce cas-là, lancez 2 dés. Le premier pour le pourcentage de chance (3 sur 6 dans cet exemple), puis un second pour la qualité de la surprise :

- 1 à 3 = Surprise
- 4 à 6 = Surprise Complète

Et j'appliquerais aussi les ajustements de DEX du MDJ. Donc si un monstre attaque avec une surprise à 100 %, cela NE VEUT PAS forcément dire que tous les membres du groupe seront surpris.

Vous voyez ? Le groupe n'est pas forcément perdu...

(D'un autre côté, Gary aime bien faire des trucs vraiment bizarres, comme dans le WG4, où, si je me souviens bien, vous devez lancer 1d4 pour déterminer le nombre d'attaques des *Loups Géants* qui atteignent le groupe surpris. À mon avis, Gary fait du Gary, et il ne faut pas prendre cette mécanique comme un parfait exemple du fonctionnement de la surprise, et un MD a toute latitude pour dire que même un personnage avec une DEX de 18 peut subir un segment ou deux de surprise dans certaines situations extraordinaires. Mais dans la majorité des cas, j'utilise ce que j'ai défini plus haut).

Lorsque vous avez des personnages avec des avantages, comme les rôdeurs ou les moines, et que les probabilités de surprise sont en conflit avec la scène ou le monstre, vous pouvez utiliser la conversion de l'ADDICT si vous voulez (bien que je pense for-

mellement que l'ADDICT est dans l'erreur à propos de la possibilité d'avoir plus de 2 segments de surprise). Par exemple, quand le monstre surprend 4 fois sur 6, alors que le rôdeur ne peut être surpris qu'une fois sur 6. Ou alors vous pouvez simplement respecter l'esprit de la règle, et approximer l'avantage.

Exemple : la surprise normale est de 2 chances sur 6, le rôdeur a un avantage de 16 %. Au lieu de surprendre 4 fois sur 6, le monstre n'aura que 3 chances sur 6 de surprendre le rôdeur. Simple-ment pour la fluidification, la rapidité du jeu.

En repensant à l'ADDICT, les seules fois où je décide qu'il peut y avoir PLUS de 2 segments de surprise, c'est quand la DEX d'un personnage est si faible qu'elle donne un malus de segments supplémentaire. Ou comme dans le cas du WG4 : le MD souhaite que des monstres aient une chance de toucher avant d'être abattus.

En cas de surprise simultanée, jouez-la simplement un segment à la fois. Si au premier segment TOUT le monde est surpris, personne ne peut agir et le segment passe. Si lors du second segment, certains personnages sont toujours surpris alors que les monstres ne le sont plus, les monstres ont un segment d'action.

Selon les règles, chaque combattant attaque dans un segment de surprise avec la totalité de ses actions de combat. L'incantation des sorts fonctionne différemment. Vous pouvez lancer un *projectile magique* lors d'un segment de surprise et l'utiliser à nouveau après la surprise lors du round normal. OU vous pouvez commencer votre incantation de *boule de feu* alors que les monstres sont surpris pour 2 segments, et celle-ci explose à la fin du 1^{er} segment du round normal.

En utilisant une fiche similaire à celle de mon précédent article, vous pouvez suivre facilement l'enchaînement de ces événements.

« Hey Anthony, je parie que tu n'utilises pas la règle qui permet de tirer 6 flèches lors d'un segment de surprise ! »

Et bien, je l'ai utilisée quand cela était applicable (2 fois en 4 ans), et bien que cela puisse paraître fou, cela n'a pas un effet aussi dévastateur que l'on pourrait le penser. L'ajustement au toucher des armes selon le type d'armure, cumulé au fait que la plupart des créatures ne transportent que rarement plus de 12 flèches, montre que les flèches sont rapidement utilisées, la plupart n'atteignant pas leur cible, et se brisant sur les murs du donjon. Évidemment le surpris fait un peu le hérisson, mais pas tant que ça !

Au final, le tireur est passé en quelques instants d'un carquois plein à seulement 4 flèches restantes, et la rencontre ne fut pas plus meurtrière qu'une autre d'ADD1. Cependant, je ne considère pas cette mécanique comme intrinsèque aux règles, alors que je ne me passerai JAMAIS des facteurs de vitesse des armes ou des segments. À mon avis, cette règle de la « mitrailleuse » durant la surprise, vous pouvez l'utiliser ou non, cela n'altérera pas le jeu.

Une dernière chose à propos de la surprise, n'oubliez pas que si c'est le groupe qui surprend les monstres, ils ont bien d'autres options que le combat. La surprise pourrait indiquer que les monstres ne se sont même pas aperçus de la présence des personnages, et n'y feront pas attention pendant quelques segments de plus. Dans ce cas de figure, le groupe pourrait s'éclipser discrètement sans alarmer leurs adversaires. Ou bien encore ils pourraient tenter

de renverser une statue à proximité, pour la faire s'écrouler sur un groupe d'orques inattentifs s'affairant autour de leur feu.

COMBAT 3^E PARTIE : FACTEURS DE RAPIDITÉ DES ARMES ... C'EST LOURD, ET AUTRES MYTHES DU MÊME GENRE.

Les *Facteurs de Rapidité* des Armes ont mauvaise réputation, simplement parce qu'ils ne sont pas mentionnés en dehors du MDJ et du GDM. Les rencontres dans les modules, opposant des adversaires armés aux joueurs n'en font pas mention, et les Joueurs en général ne les notent même pas sur leurs feuilles de personnages.

Donc... on oublie.

Est-ce que je les utilise ?

Plutôt, oui !

Pourquoi ?

Parce que cela ajoute un rebondissement ponctuel à un rythme par ailleurs régulier, ce qui rend les choses beaucoup plus amusantes. Car en donnant certains avantages à des armes, comme les ajustements au toucher contre les types d'armures, cela

rend le choix des armes plus intéressant que simplement prendre celle qui fait le plus de dégâts.

Rappelez-vous le premier article, les images extraites de mes feuilles de personnages.

Vous remarquerez que la progression des jets de toucher (pour les deux armes) est irrégulière.

C'est parce que tous les ajustements au toucher selon le type d'armure ont été calculés automatiquement avec l'approximation pour les CA inférieures à -2 où le toucher augmentera de 1 en 1. Ainsi le joueur sait exactement ce qu'il doit atteindre avec son jet de d20 pour chaque CA. Pour l'exemple ci-dessus, le TACO du personnage est de 19 et il n'a pas d'ajustement dû à la force.

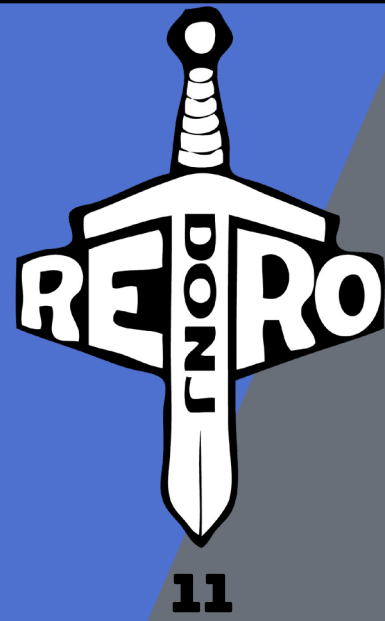
Comme vous pouvez le voir, la Hachette est plutôt intéressante contre les types de CA 8, 9 et 10 (ayant un ajustement de +1) et fait plus de dégât que la dague. Une Dague a un ajustement de +3 contre une CA de 10, mais pour les autres catégories, elle est semblable à la Hachette. Pour les CA très basses, la Dague a un avantage au toucher. Comme chaque +1 représente 5 % de chance, ces ajustements sont IMPORTANTS. Dans la plupart des parties de la 1^{ère} Édition que j'ai jouées (menées par d'autres MD), un voleur de niveau 5 avec une Dague +2 aurait besoin d'un résultat

de 7 pour toucher une CA de 10... mais une Dague normale (en utilisant toutes les règles) est en fait plus performante contre une CA de 10 qu'une Dague +2 dans une partie aux règles simplifiées. Pour les CA les plus basses, la règle s'inverse, en rendant plus difficile de toucher que dans un système simplifié. Mais revenons au point intéressant. Si je dois affronter un adversaire avec une CA 10, je pourrais utiliser ma dague plutôt que ma hachette (le toucher étant meilleur) bien que cette dernière fasse plus de dégâts. C'est un choix tactique significatif.

Aparté : je doute que les ajustements au toucher selon le type de CA listés pour chacune des armes soit vraisemblable dans la réalité. Ce ne sont probablement que des spéculations arbitraires qui n'existent que pour différencier les armes. Il faut simplement accepter ce fait, si vous souhaitez utiliser cette règle.

De plus, les règles font une nette différence entre la CA et le type de CA, en stipulant que la peau d'un monstre ressemble à un TYPE d'armure (plaque, écaille ou autre) tout en ayant une CA différente de ce que ce type d'armure donnerait normalement.

Comme je l'ai déjà indiqué, je n'ai pas de temps à perdre avec ce qui ralentit le jeu, et comme ce type de règle se base sur les décisions du MD ou nécessite une mémorisation minutieuse des descriptions des



ABRÉVIATIONS

- CA : classe d'armure
- TACO : toucher une classe d'armure de 0
- pv : point de vie
- GDM : guide du maître
- MdJ : manuel des joueurs
- MVT : mouvement
- Seg : segment
- Rnd : round
- DEX : dextérité

ARME :															DÉGÂTS SELON L'ARME			
Hachette / de jet	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	# Att	P / M	Grande	Poids	
Valeur modifiée pour Toucher	26	25	24	22	20	18	17	15	13	12	10	9	8	1	1d6 + 0	1d4 + 0	5.0	
PORTÉE : courte (-0) 3 m Moyenne (-2) 6 m Longue (-5) 9 m															Facture vitesse 4			

ARME :															DÉGÂTS SELON L'ARME			
Dague	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	# Att	P / M	Grande	Poids	
Valeur modifiée pour Toucher	25	24	23	22	20	19	17	16	13	12	10	9	6	1	1d4 + 0	1d3 + 0	5.0	
PORTÉE : courte (-0) 3 m Moyenne (-2) 6 m Longue (-5) 9 m															Facture vitesse 4			

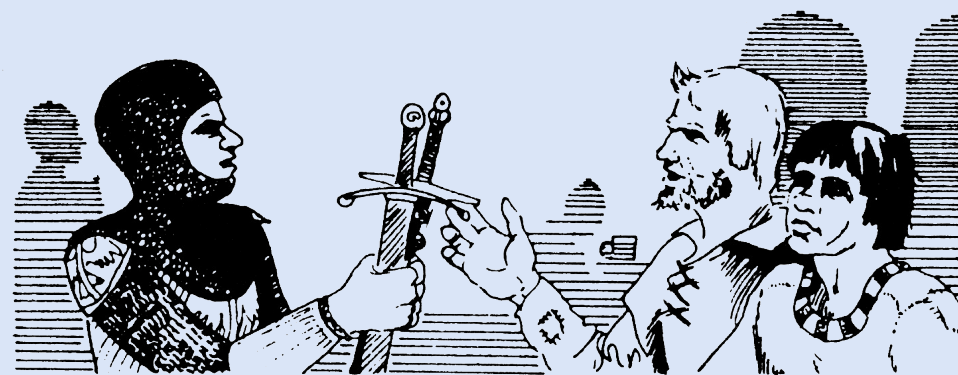
monstres, je passe outre. En fait, j'utilise l'ajustement au toucher selon le type de CA comme une règle qui s'applique systématiquement aux armes des joueurs contre la CA, point. En d'autres termes, je ne fais pas de distinction entre la CA et le type de CA, ce qui me semble un bon compromis, vous obtenez l'avantage mécanique de la règle sans les maux de tête qui l'accompagnent.

Mes joueurs ne le savent pas, mais je n'utilise ces ajustements que pour leurs personnages. Je ne m'en préoccupe pas de mon côté de l'écran sauf s'ils font face à un PNJ majeur qui a sa propre feuille de personnage. Est-ce juste ? Oui, tout à fait. Le PNJ n'obtient aucun bénéfice de ces ajustements au toucher selon le type de CA, mais n'en subit aucun désavantage non plus. Cela fonctionne, car c'est une mécanique conçue pour offrir des choix significatifs aux joueurs... et non des maux de tête aux MDs.

Bon, où en étais-je ? Ah oui...

Un autre point important est que la Hachette pèse 5 fois plus que la Dague, je peux donc ramener 40 pièces d'or ou de platine de moins en provenance du donjon.

Mais une autre grosse différence, rarement utilisée, entre ces deux armes, c'est leur facteur de rapidité. La dague est deux fois plus rapide, et cela fait la différence en cas d'égalité d'initiative.



Avant d'aller plus loin sur ce sujet, il est important de rappeler que rien de tout cela n'est utile si la feuille de personnage n'inclut pas l'utilisation de ces mécaniques. Nombreuses sont les fiches de personnages magnifiquement illustrées, et elles sont fonctionnelles... pour des systèmes plus simples. Donc si le MD a un panneau de son écran dédié aux Facteurs de Rapidité des armes et que les joueurs ont les ajustements au toucher selon le type de CA ainsi que les Facteurs de Rapidité de leurs armes pré-calculés et implémentés sur leurs feuilles de personnages, ces mécaniques s'utiliseront facilement, sans ralentir le jeu. Si toutes ces valeurs restent dans les livres, oubliez ces règles.

Les indications du GDM page 62 sont assez limpides pour certains points, et je pense que l'ADDICT est assez juste. Dans une partie avec des figurines sur un plan quadrillé, voici comment je gère une égalité d'initiative :

1. Les *Capacités Psioniques* vont en premier
2. Arrivent ensuite les *Épées courtes de rapidité* et les *Arbalètes de vitesse* (en simultané, sauf différence de DEX, i. e. la plus haute en premier)
3. Puis les *projectiles* (première volée), aussi en simultané mais ajustés par la DEX
4. Les *Incantations* ont commencé au début du round et peuvent être interrompues lors des étapes 1, 2 ou 3 qui précèdent... mais aucun sort ne peut se déclencher avant la fin du premier segment, soit maintenant.
5. Les *Attaques de Mêlée* se résolvent au segment indiqué par le dé d'initiative dans l'ordre croissant des Facteurs de Rapidité des armes. Ainsi, une égalité d'initia-

tive élevée est une bonne nouvelle pour les lanceurs de sorts, et l'inverse une catastrophe.

6. Les *Facteurs de Rapidité* n'entrent en jeu que SI c'est un combat arme contre arme ET si les adversaires ont le même nombre d'attaques dans le round. I. e. un adversaire avec 2 attaques placera donc sa première attaque avant celle de son opposant n'en ayant qu'une.
7. Notez que les Morsures, Griffes et autres attaques similaires des monstres ne comptent pas comme des armes et donc que les Facteurs de Rapidité ne sont pas utilisés. De plus, les monstres ayant souvent de multiples attaques par round (et rarement les PJ), ils attaqueront souvent en premier en cas d'égalité d'initiative.

Par exemple : si le groupe a une égalité d'initiative avec des goules, les *Facteurs de Rapidité des Armes* ne sont pas pris en compte, et elles agissent en premier et en troisième (si par exemple, elles ont plus d'attaques par round que les PJ du groupe). Tout ce premier échange se déroule durant le segment déterminé par le dé d'initiative, mais dans l'ordre chronologique.

Si l'égalité est contre un loup (avec une seule attaque de morsure par round), les *Facteurs de Rapidité des Armes* des PJ ne sont pas pris en compte, et tous les coups seront échangés en simultané durant le segment indiqué par le résultat du dé d'initiative... sauf bien sûr si un des PJ a plus d'attaques que le loup, et dans ce cas, ils se retrouveront dans la situation des goules de l'exemple précédent.

Enfin, si l'égalité se fait contre des gnolls armés d'épieux (ah ah), les *Facteurs de Ra-*

pidité des Armes sont PRIS EN COMPTE. Sur mon écran de MD, je vois que les épieux ont un FR de 8. Si les gnolls lancent leurs épieux, ils agissent en premier. Puis des incantations de sorts sont-elles finies avant le segment indiqué par le dé d'initiative ? Dans l'affirmative, appliquez les effets. Puis des *Incantations* peuvent-elles être interrompues durant le segment indiqué par le dé ? Une fois ce point vérifié et arbitré, j'égrène les FRs en ordre croissant :

- **MD** : « 1 ou 2 ? ».
- **Voleur** : « J'utilise ma dague +1, facteur de rapidité 2 ».
- **MD** : « Ok, tu peux frapper le gnoll DEUX fois ! Ensuite, 3 ou 4 ? »
- **Guerrier** : « Oui, à l'épée courte. »
- **MD** : « DEUX attaques pour toi aussi ».
- **Clerc** : « Mon marteau a un FR de 4. »
- **MD** : « Super, et bien DEUX de plus. Lancez les dés. Des 5, 6 ou 7, maintenant ? ».
- **Rôdeur** : « 5 à l'épée longue ».
- **MD** : « Vas-y, fais ton attaque, mais tu n'en as qu'UNE seule. » (puis lorsque tous coups et les dégâts sont appliqués) « Au tour des gnolls maintenant. » (et pour finir) « Paladin, tu es le dernier ».
- **Paladin** : « Effectivement, l'épée à 2 mains, c'est un FR de 10. » Les dés sont lancés puis le round se termine, sauf s'il y a d'autres choses à prendre en compte (comme des sorts avec un temps d'incantation long, une seconde volée de projectiles.)

Comme vous pouvez le constater, les FR ont été un vrai avantage pour le groupe dans cet exemple, en permettant à plusieurs personnages de non seulement frapper en premier mais aussi de pouvoir le faire plusieurs fois. Pourquoi ? Et bien si un facteur de rapidité est plus petit (plus rapide) que celui de l'arme de l'adversaire dans un rapport de 2, l'arme la plus rapide peut frapper DEUX fois avant que l'autre n'agisse. Rappelez-vous la Dague et la Ha-

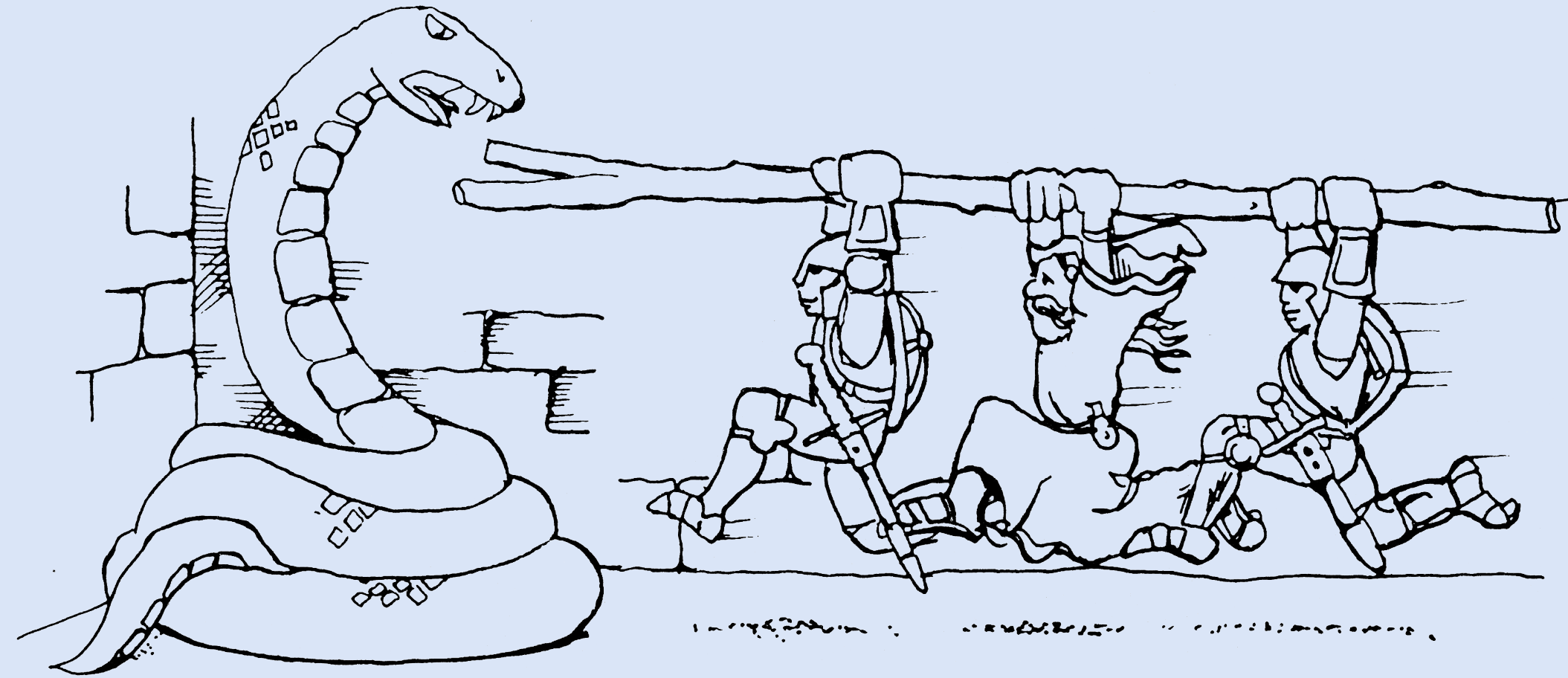
chette plus haut. La dague a un FR de 2 et la hachette de 4. La dague peut donc attaquer 2 fois avant que la hachette n'agisse sur une initiative simultanée. Il y a un point supplémentaire à la page 62 du GDM, mais je ne l'aborderai pas ici. La mécanique qui précède est tout ce dont il faut se rappeler, et ainsi les FR marcheront du tonnerre pour vous.

Je préciserai juste (en ce qui concerne la mécanique supplémentaire) que si la différence entre les FR est très importante, dague (2) contre pique (13) par exemple, la première pourra frapper TROIS fois : deux fois avant la seconde, puis une troisième fois en simultané avec l'autre. Mais je n'ai vu que rarement ce cas se présenter.

- **Vous :** « Hey, Anthony, merci ! C'est plutôt clair. Mais je ne comprends pas la logique par rapport à la minute de combat. Genre, tout le monde reste là pendant 24 secondes et attaque en même temps ? Pourquoi cela arriverait-il ? C'est nul, ce système ! »
- **Anthony :** « Retourne lire l'article sur les Segments »

Bon j'avoue quand-même que c'est une déviation de la règle du GDM p.61, plutôt que du pur *By The Book*. Mais l'esprit de mes règles, est je pense, proche de l'intention. Voir aussi le point 2 de la liste du GDM p.61.

C'est aussi un rappel que les règles AD&D ont souvent des concepts ou des mécaniques à usage double, i. e. faisant deux choses en même temps, mêlant parfois du concret et de l'abstrait. Le round de combat est comme le *Sac de Contenance*, tout ce qui le concerne y est contenu, et les segments sont un moyen d'organiser le combat narrativement.



Si les attaques ont lieu au segment 5, le MD ne dit pas : « *Au bout de 24 secondes d'attente, vous pouvez attaquer* », mais plutôt, « *Ok, Magicien, tu as réussi à lancer tes projectiles magiques en premier, tire les dégâts. Bon maintenant, c'est plus serré pour les autres, voyons les Facteurs de Rapidité de vos armes.* »

Le job du MD est de séquencer les événements sous une forme excitante en s'adossant aux règles, et ainsi, il créera une certaine cohérence. Les joueurs finiront par comprendre l'intérêt d'une lame rapide face à une arme à 2 mains. Les magiciens s'orienteront instinctivement vers des sorts à incantation rapide dans les situations tendues. Il n'est pas évident de concevoir le segment à la fois comme faisant exactement 6 secondes et comme un élément au contraire un peu flou qui permet d'enchaîner les événements. Cependant, il vous permettra de construire une narration du jeu à l'improviste.

En parlant de double usage, je pense que cet article couvre les bénéfices des ajustements au toucher selon le type de CA et des *Facteurs de Rapidité des Armes*, check !

Je suis le premier à admettre que les règles d'AD&D sont difficiles à saisir au premier abord, mal organisées et parfois contradictoires. Mais si vous voulez utiliser toutes les règles, vous verrez comment elles s'entremêlent magnifiquement : l'ajustement de +3 au toucher d'une épée à deux mains contre la plupart des types de CA en fait une arme quasiment magique ! Mais le contrepoint est que la plupart des autres armes pourront vous toucher deux fois en cas d'égalité d'initiative. C'est du bon « *game design* », et c'est pourquoi je joue à AD&D.

Au cours de ces articles, j'ai traité les Segments, l'Initiative, la Surprise, le Facteur de Rapidité des Armes, l'Ajustement au Toucher selon le type de CA, et le déplacement des figurines sur le plan quadrillé. Je précise à nouveau que c'est notre façon de jouer, ce n'est pas juste une vision des choses. Ce que nous faisons des règles d'AD&D est une tentative de s'approcher au plus près de celles-ci telles qu'elles ont été écrites, et l'ADDICT a été un précieux soutien.

**PAR BLUEBARD
UNE TRADUCTION DE PAPYROLF**

**Version complète de
AD&D by The Book**

Le financement participatif (FP) du jeu est organisé par 500NDG. Il a eu lieu sur la plateforme Ulule et s'est déroulé pendant tout le mois juin 2020. Après un début assez calme, le financement à été un succès récoltant plus de 35.000€ pour un objectif initial de 9.000€

La sortie française du jeu est prévue pour le mois de novembre 2020.

OLD-SCHOOL ESSENTIALS EN FRANÇAIS

Old-School Essentials (OSE) est un rétro-clone de Donjons & Dragons. Pour ceux qui ne savent pas à quoi correspond le terme « rétro-clone » : il s'agit de copie d'un jeu ancien mais qui reste la plus fidèle possible à l'original. Donc OSE est un revival de la boîte de base version Moldvay et de la boîte Expert de Cook. Vous pouvez jeter un œil sur [Rétro-Donj N°2](#) pour en savoir un peu plus sur ces versions du jeu.

LES PARTICULARITÉS DES VERSIONS FRANÇAISES

Dans les années 1980, seule la boîte de base à été traduite, mais elle l'a été aux USA et en partie par des canadiens. Certains termes de l'époque n'ont pas fait l'unanimité en France, tout est rentré dans l'ordre avec la publication de la version Mentzer. L'équipe de Rétro-Donj s'est demandé comment 500NDG allait appréhender toute ces particularités des versions françaises.

L'ÉQUIPE DE RÉTRO-DONJ DE LA PARTIE

Après plusieurs échanges constructifs, 500NDG nous à proposé de participer à l'élaboration du glossaire/lexique de traduction du jeu, ce que moi-même (Bournazel) et Thorin avons accepté avec joie. Notre mission avant tout « consultative » est de faire le tri dans les termes décriés de la boîte Moldvay

et de les remplacer par ceux de la version Mentzer. Par exemple le sort « ouverture » est traduit par « frapper » dans la version Moldvay !

Toute l'équipe en place œuvre de concert afin de vous offrir la version la plus fidèle possible aux moutures de l'époque.

PRÉSENTATION DE OSE

La « *black box* » comprend 5 livres au format A5 en couverture rigide, et comprenant entre 60 et 90 pages. Le *Core rules* (règles générales), *Genre rules* (règles spécifiques), *Cleric and Magic-user spells* (sorts de cleric et de magicien), *Treasures* (les trésors) et *Monsters* (les monstres).

À cette boîte s'ajoutent deux livres qui seront eux aussi traduits : *Advanced genre rules* – livre de 60 pages, inspiré par la version Avancée de D&D ; *Druid and illusionist Spells* – livre contenant les sorts utilisables par les classes de barde, druide, gnome, illusionniste et ranger.

Pour fini il y a l'écran 3 panneaux illustré par Peter Mullen et le *Rule tome* qui comprend l'ensemble des 5 livres de base d'OSE.

ENTREVUE AVEC MAITRE SINH

Rétro-Donj : Le jeu est financé, mais l'engagement semble moins important que prévu, qu'en pensez-vous ?

Maitre Sinh : Pas grand chose en fait. Depuis 2011, on a publié 23 campagnes, et publiés plus de 60 jeux, sans compter les pdf et les romans.

Donc quelquefois, sans que l'on sache exactement pourquoi le public n'est pas là.

Bien sur il y a le COVID qui a creusé des trous dans les budgets, et une explosion de campagnes reportées pendant longtemps... dont celle de DCC juste avant.

Enfin, finalement, on cherchait à toucher les non rôlistes, car B/X, c'est quand-même le « nexus » de la culture geek.



On peut difficilement passer à coté si l'on s'intéresse un tant soit peu à l'origine des jeux vidéos, des jeux de plateau, des MMROPG, etc.

Mais on a peu de moyens de communication, et ça se limite donc beaucoup au milieu du JDR.

C'est quand-même dans cette optique qu'on a proposé la Boite *Endless Dungeons*, pour être plus facilement accessibles aux joueurs de jeu de plateau et aux amoureux des belles tables (et pas seulement des fiches en papier).

RD : Comment êtes-vous arrivés à décrocher la version française ? y avait-il d'autres éditeurs sur le coup ?

MS : Je ne crois pas que la question se pose comme ça. Le marché du JDR est très petit en France, et il ne faut pas se laisser abuser par les chiffres en *crowdfunding*, où se concentrent les fans et donc la demande. Donc même si OSE a levé 160 00 euros, c'est le marché anglais, donc international. D'ailleurs souvent, on considère pour ce genre de produits que la traduction n'est pas viable.

RD : Avez-vous acquis une licence ? et avez-vous une liberté de création qui pourrait amener par exemple un suivi ultérieur via le biais d'autres financements participatifs ?

MS : Oui on a une licence. Mais son intérêt, c'est surtout les illustrations.

Le contenu est dans la fameuse « *Open game license* », puisqu'il ne faut pas l'oublier, OSE n'est qu'une remise en forme/collation d'un contenu existant.

D'ailleurs, tout ou presque est déjà traduit, et on envisage de libérer le plus possible de texte (à mon avis presque tout le contenu sera libérable, sauf quelques termes originaux).

RD : Pour les personnes qui auraient manqué le financement participatif, trouvera-t-on OSE en boutique ?

MS : Oui mais on va réduire les tirages au minimum, surtout pour les coffrets.

Questions posées après la fin du FP :

RD : En définitive le financement à été un énorme succès, le plus gros pour 500NDG, pensez-vous que c'est le remaniement des paliers qui a eu cet effet ?

MS : Probablement : chaque fois qu'on a rajouté quelque chose – alourdi les paniers, c'est reparti. Il y a aussi *Endless Dungeons* qui a ouvert l'offre à un public différent.

RD : *Necrotic gnome* à sorti le *Player's Rules Tomes* et les *Advanced Referee's Books* ? Pensez-vous les proposer via un autre financement ou en pré-commande sur votre site ?

MS : Oui. Le *players rules tomes*, il ne me paraît pas y a avoir une demande assez forte, car ce n'est que la réorganisation de ce qui existe déjà, et les joueurs ne jouent plus « avec le livre sur la table ». On attend plutôt la sortie des « *Dolmenwood* » qu'on fera probablement en même temps que *Necrotic Gnome*.

Propos recueillis par **BOURNAZEL**

Troisième et dernier livre de la série « Sortir de l'auberge ». Les deux premiers ouvrages de la gamme étant « Mener Des Parties De Jeu De Rôle » et « Jouer Des Parties De Jeu De Rôle ». La trilogie a vu le jour grâce à un Financement participatif sur la plate-forme Ulule en 2016.



La Boîte à outils du meneur de jeu

Coralie DAVID

Jérôme LARRÉ

La boîte à outils du meneur de jeu est destinée à tous les maîtres de jeux quelque que soit leur niveau d'expérience. Les aides de jeu proposées sont pour la plupart généralistes et donc utiles pour tout genre de jeux (science-fiction, fantastique, horreur, médiéval fantastique etc.), par exemple *Gérer la linéarité*, *Programmer les phases de jeu*, *Mettre une scène en valeur*, etc. Une autre partie propose des aides plus ciblées, comme *Gérer les points d'expérience* pour les donjonneux ou *Faire peur* pour les jeu comme Chill ou L'appel de Cthulhu.

SORTIR DE L'AUBERGE

Ce pavé de 780 pages aborde toutes les thématiques propre au meneur de jeu (MJ) et les difficultés qu'il peut rencontrer lors d'une séance. Le livre est découpé en 4 parties thématiques. La difficulté de chaque fiche est notée de 1 à 3 astérisques – une seule pour les MD débutants et trois pour les MD avec de l'expérience.

I. ORGANISER

Comme son nom l'indique, cette partie traite de l'organisation d'une séance. Elle aborde une vingtaine de sujets différents comme : Créer un groupe cohérent, Prendre des notes, Gérer la présence à l'écran.

II. SCÉNARISER

Cette partie se rapporte à tout ce qui touche à l'écriture d'un scénario mais pas seulement. Vous y trouverez aussi des conseils sur la façon de mettre en scène vos parties, comment rendre vos combats intéressants ou comment terminer par un cliffhanger.

III. ANIMER

Divers conseils sur la gestion des parties : Comment gérer le rythme de vos parties, faire des tests qui comptent, comment faire peur ou rebondir après une incohérence.

IV. VARIER

Cette section aborde un peu de tout, de la façon d'utiliser la musique ou de recycler un ancien PJ en PNJ, utiliser des cartes ou encore jouer en transparence.

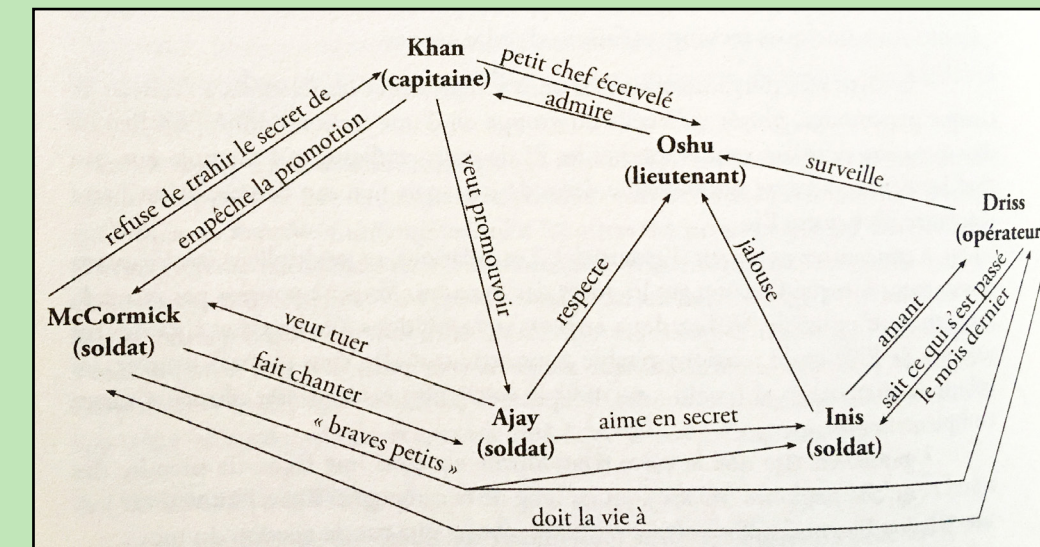
La boîte à outils du meneur de jeu

MISE EN PRATIQUE

Comme vous avez pu le voir, ce livre est riche et complet. Certains chapitres sont vraiment intéressants comme ceux pour la gestion des campagnes ou des scénarios.

Plusieurs parallèles sont faits avec les films ou les séries, autant sur la construction des scénarios que sur leur gestion. Pour l'écriture d'aventures ou de campagnes, une bonne partie des structures narratives sont expliquées comme celle de Blake Snyder qui est utilisée pour une bonne partie des blockbusters cinématographiques. Mais est-ce qu'un module de jeu de rôle peut être construit comme un film ou une série ? Le meilleur moyen de le savoir est de tester toutes ces propositions, ce que nous allons faire à Rétro-Donj. Nous vous tiendrons informés mais nous allons essayer de construire une aventure en fonction des conseils indiqués dans les chapitres du livre.

Ce n'est pas tout, nous allons aussi tenter de mettre en pratique certaines aides de jeu suggérées dans le livre et qui sont destinées au maître de jeu. Comme par exemple la cartographie des relations des PNJ (que vous pouvez adapter pour les PJ ou pour les PJ/PNJ). Ce type de schéma permet d'avoir une photographie des relations de tous les intervenants de votre module ou campagne. Voici un exemple du livre qui vous donnera une idée du résultat.



CONCLUSION

Le livre est vraiment épais et aborde tellement de thèmes que tout MD pourra y trouver son compte. Par contre une personne qui ne connaît pas grand chose au jeu de rôle et qui débute risque d'être un peu perdue.

Une bonne partie des fiches présentées dans l'ouvrage sont vraiment utiles. Après, tout dépend du vécu et de l'approche de chaque maître de jeu. Ce qui peu sembler secondaire pour l'un ne l'est pas forcément pour l'autre.

En tout cas Rétro-Donj vous conseille d'acheter ce livre, même s'il n'est pas totalement dédié à Donjons & Dragons et autres clones OSR. Il est suffisamment riche que tout le monde pourra y picorer des éléments utiles pour sa table de jeu.

BOURNAZEL



La Boîte à outils du meneur de jeu :

Auteurs : Coralie David, Jérôme Larré

Format : 784 pages (16,5 x 24 cm), couverture cartonnée

Prix : 40 euros

Disponible depuis le 15 juin 2020

ACTUALITÉ

Swen Vinke – fondateur et PDG de Larian Studio a annoncé lors d’un live de près de deux heures le 20 juin 2020, que Baldur’s Gate III sera en accès anticipé au mois d’août (sûrement avant le 10 selon les dernières informations).

**Sources :
Jeux actu
Millenium.org
Gamekult**

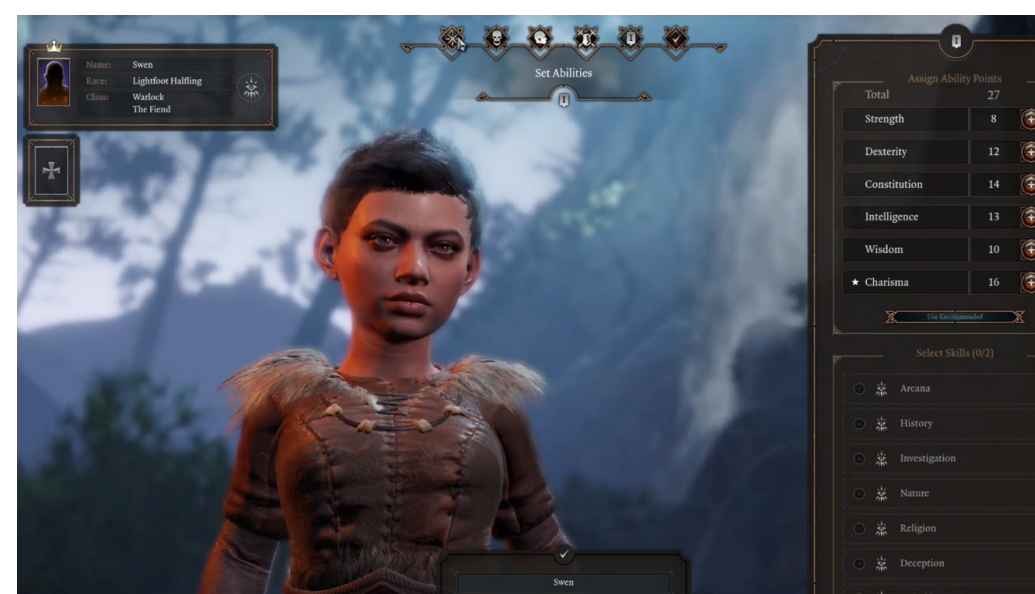


Baldur’s Gate 3 : un accès anticipé courant août !

LA CRÉATION DES PERSONNAGES

Deux options seront possibles lors de la création de personnage, soit utiliser des personnages pré-tirés, ou les créer de toute pièce comme dans les règles D&D5.

La création de personnage sera une étape clé puisqu’elle déterminera, en grande partie, l’aventure que le joueur pourra vivre. En fonction de la classe et de la race retenues, notre personnage pourra disposer de capacités différentes et de dialogues différents. Les pré-tirés auront une histoire personnelle qui pourra donner des quêtes secondaires lors de la partie.



La création d’un halfelin

Le choix de l’alignement aura un impact sur le jeu, comme sur les choix proposés dans les dialogues et vos actions auront des conséquences sur vos compagnons. Ils pourront se retourner contre vous voire essayer de vous assassiner durant la nuit !

Normalement toutes les classes & races du manuel des joueurs D&D5 seront disponibles (pas seulement).

Le contenu de l’accès anticipé

Il sera possible de jouer les classes suivantes : Guerrier, Magicien, Rôdeur, Sorcier, ainsi qu’une autre, non dévoilée pour le moment.

Une partie des races sera disponible mais aucune précision n’a été apportée.



Les graphismes du jeu sont superbes

La quasi totalité de l’acte 1 du jeu sera disponible ainsi qu’une bonne partie des quêtes secondaires. Différents lieux et donjons pourront être visités, dont l’Outreterre.

L’accès anticipé sert de test grandeur nature pour le studio. Il permet de faire des ajustements au jeu et de prendre en compte les retours de la communauté et de corriger tous les bugs qui seront signalés.

Ce que nous savons du jeu

Baldur’s Gate III (BG3) utilise les règles de D&D5, une grande partie du manuel des joueurs sera intégré au jeu.

L’HISTOIRE DU JEU

L’histoire de Baldur’s Gate III est connectée à celles des deux premiers opus :

« Permettez-moi de dire que nous abordons l’histoire de Baldur’s Gate I & II de manière significative, il y a des personnages qui reviennent et ce qui s’est passé dans les anciens jeux conduit à ce qu’il se passe dans Baldur’s Gate III. Vous ne le verrez pas nécessairement au début de l’aventure, mais vous le comprendrez rapidement une fois que vous serez plus avancé dans le jeu. »

La cinématique d’introduction plante le décor, vous avez été kidnappé par des flageleurs mentaux et placé en couveuse dans l’un de leurs vaisseaux, votre personnage a subi l’implantation d’une sorte de ver symbiote qui grandira jusqu’à vous transformer ! Vous êtes libéré de ce vaisseau suite à l’attaque de Githyankis chevauchant des dragons. Vous vous retrouvez livré à vous-même sur une plage de la Côte des épées.

COMBATS ET TERRAIN

Un mode tour par tour est disponible lors des combats.

L’initiative sera une initiative de groupe et non individuelle.

Vous pourrez interagir avec le terrain, par exemple lancer des caisses sur vos adversaires ou faire s’écrouler un pont sur lequel ils se tiennent, les contenants pleins pourront déverser leur contenu lorsqu’ils sont détruits, etc.

Si vous êtes en position surélevée vous aurez un « avantage » comme dans les règles de D&D5.

Et ce n’est pas tout

- Les jets de dés seront omniprésents et le D20 sera visible à l’écran.
- Le système de repos court ou long de D&D5 est conservé.
- Vous pourrez ajouter des animaux à votre groupe.
- Vous pourrez réanimer un mort si sa tête est intacte.
- Vous pourrez promener vos compagnons un peu partout sur la carte, sans forcément rester en groupe comme c’était le cas dans BG1 et 2.
- Un mode « Dungeon Master » est prévu ! mais aucune info pour le moment.

Voilà ce que nous pouvons dire sur le prochain BG3 mais c’est juste un aperçu des possibilités monstrueuses du jeu.

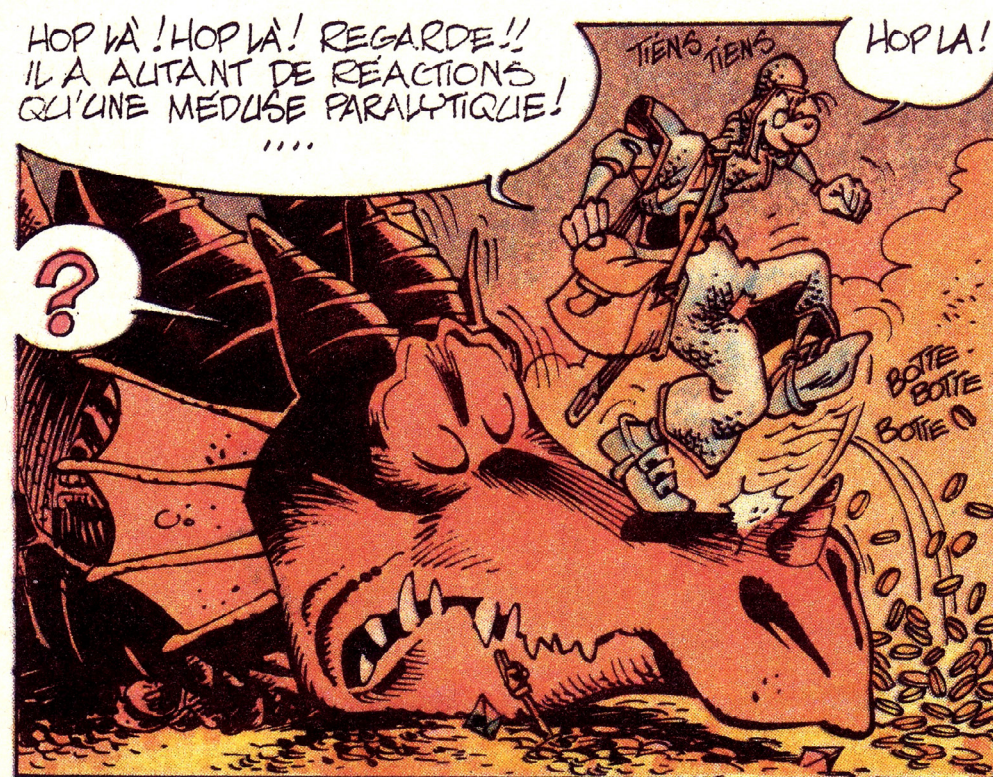
QUAND DONJONS & DRAGONS DEVINT BD

Dans le numéro 464 du journal de Tintin (juillet 1984), les lecteurs découvrent une nouvelle série qui a pour nom... « Donjons et Dragons ». On y suit les péripéties de Barbara, Constant-Edouard et P'tit René, ou plutôt de leurs personnages (respectivement Hémoglobine l'assassin, Fringant le paladin et Castrogne le nain) dans les aventures concoctées par M. Jos, l'épicier du village qui est aussi leur Maître du Donjon. Et oui, vous l'aurez compris, si cette BD s'appelle Donjons et Dragons, ce n'est pas un hasard.

1984

Créée par Bosse et Christian Darasse (déjà auteurs de « Zowie », BD parue dans le journal de Spirou entre 1974 et 1983), cette BD nous plonge dans l'univers du jeu de rôle Donjons et Dragons par le biais d'un petit groupe de joueurs et de leur MD.

Si certains lecteurs comprennent tout de suite de quoi il s'agit, pour la plupart des autres c'est une découverte. En effet, nous sommes en 1984 et les jeux de rôle sont encore un loisir un peu confidentiel. Le pre-



mier récit, « Astrobald le retors », prend la peine d'expliquer dès les premières pages ce qu'est un jeu de rôle ; on sent d'ailleurs tout de suite que les auteurs savent de quoi ils parlent. L'humour est omniprésent, le dessin est clair et agréable et les histoires se lisent avec un réel plaisir. On retrouve au fil de celles-ci de nombreuses créatures emblématiques de l'univers de D&D (des gobelins, des hobgobelins, des orques, un ogre... et bien sûr un dragon), les dialogues rappellent ceux qu'on a pu connaître nous-mêmes autour d'une table de jeu, et il y a même parfois quelques petites annotations expliquant certains termes (MD, niveau).



BOSSE
(SERGE BOSMANS)

HISTOIRE COURTE

La série ne connaîtra que 9 récits (allant de 3 pages pour le plus court à 16 pages pour le plus long) qui paraîtront sur une période de 2 ans et demi environ. Malheureusement elle n'a jamais été éditée sous forme d'album, et à moins d'avoir les journaux de Tintin dans lesquels sont parus les différents récits, cette BD restera aussi inaccessible que le Saint Graal.

Mais leurs auteurs, eux, ne sont pas inaccessibles, et Rétro-donj, ne reculant devant aucun obstacle, a donc contacté l'un d'eux, Bosse, qui a accepté très gentiment de se prêter au jeu des questions-réponses.

L'ENTREVUE

Rétro-donj : Bonjour Bosse, on est très heureux à Rétro-donj que vous ayez accepté de prendre le temps de répondre à nos quelques questions et nous vous en remercions chaleureusement. Alors pour commencer, la question que se posent nombre d'entre nous : d'où vous est venue cette idée de créer une BD ayant pour thème le jeu de rôle Donjons & Dragons ?

Bosse : L'idée m'était venue après avoir découvert le jeu de rôle par le biais d'une bande d'ados qui étaient les enfants d'amis. C'était à cette époque les tous débuts des jeux de rôle dans nos contrées et Donjons et Dragons tenait bien évidemment le haut du pavé. C'était d'ailleurs à peu près le seul joué chez nous (ndlr : en Belgique). J'étais vraiment fasciné par les relations tissées au sein d'un groupe de joueurs, aussi bien pendant leur immersion dans le jeu qu'en dehors. J'ai tout de suite vu tout le parti qu'on pouvait tirer de ce contexte en l'adaptant en BD. C'est ainsi qu'est née « Donjons et Dragons », BD directement inspirée du jeu éponyme.

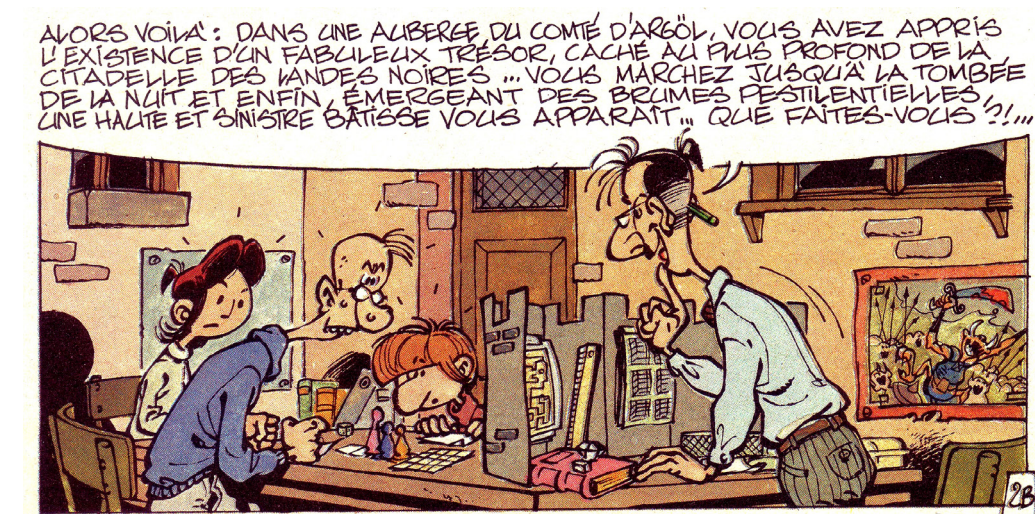
R-d : Pour cette BD vous avez de nouveau collaboré avec votre vieux complice Christian Darasse. Qui faisait quoi exactement ?

B : La répartition du travail entre Christian et moi fut toujours un peu particulière. Sur Zowie et Donjons et Dragons, j'étais scénariste et dessinateur, Christian se chargeant essentiellement de l'encrage et partageant les couleurs avec moi. Son regard extérieur était également très précieux sur les scénarii et dessins. Bien des personnages ont été développés sur la base de ses recherches. Dans notre collaboration sur Tamara, mon rôle se limitait aux crayonnés.

R-d : Comment la BD a-t-elle été accueillie par les lecteurs ? Et par votre éditeur ?

B : Nous étions en 1984 et venions d'arriver chez Tintin, c'est donc dans ce journal que parurent les premiers récits de « Donjons et Dragons ». Dès les premières parutions, le courrier se mit à affluer. La série suscitait chez les lecteurs un réel engouement. Non seulement il était évident qu'elle plaisait pour son dessin et son humour, mais aussi le sujet dont nous parlions, le jeu de rôle, attisait une curiosité et éveillait un intérêt plus que manifeste. Tout ça augurait des meilleurs auspices.

Mais quelques temps après notre rédacteur en chef nous informa que notre éditeur voulait nous voir car il ne comprenait rien à ce que racontait cette série. En guise d'ex-





plications, Christian et moi-même nous retrouvâmes donc à faire une démonstration d'une partie de Donjons et Dragons dans le bureau de notre éditeur. Bien évidemment, nous nous rendions tout à fait compte du ridicule de la situation. Mais au bout d'un moment nous nous aperçûmes qu'en fait le rédacteur en chef et l'éditeur se payaient tout bonnement notre tête. Ça leur avait semblé en quelque sorte une bonne idée de bizutage.

R-d : Avez-vous, Christian Darasse et/ou vous-même, été joueurs à D&D ?

B : Pour un scénariste c'est évident. La meilleure façon qu'il peut avoir d'intégrer

les arcanes d'un jeu c'est de devenir joueur. J'y ai ensuite brièvement entraîné Christian avec moi.

R-d : Les personnages principaux (les joueurs et le MD) ont-ils été inspirés par des personnages réels que vous avez rencontrés ou que vous connaissiez ?

B : Hémoglobine et Castrogne sont des caricatures de joueurs que je côtoyais à l'époque. Les autres reprennent des traits de caractères de plusieurs joueurs fondus en un.

R-d : Les aventures vécues par les personnages sont-elles tirées d'aventures qui ont été réellement jouées autour d'une table ?

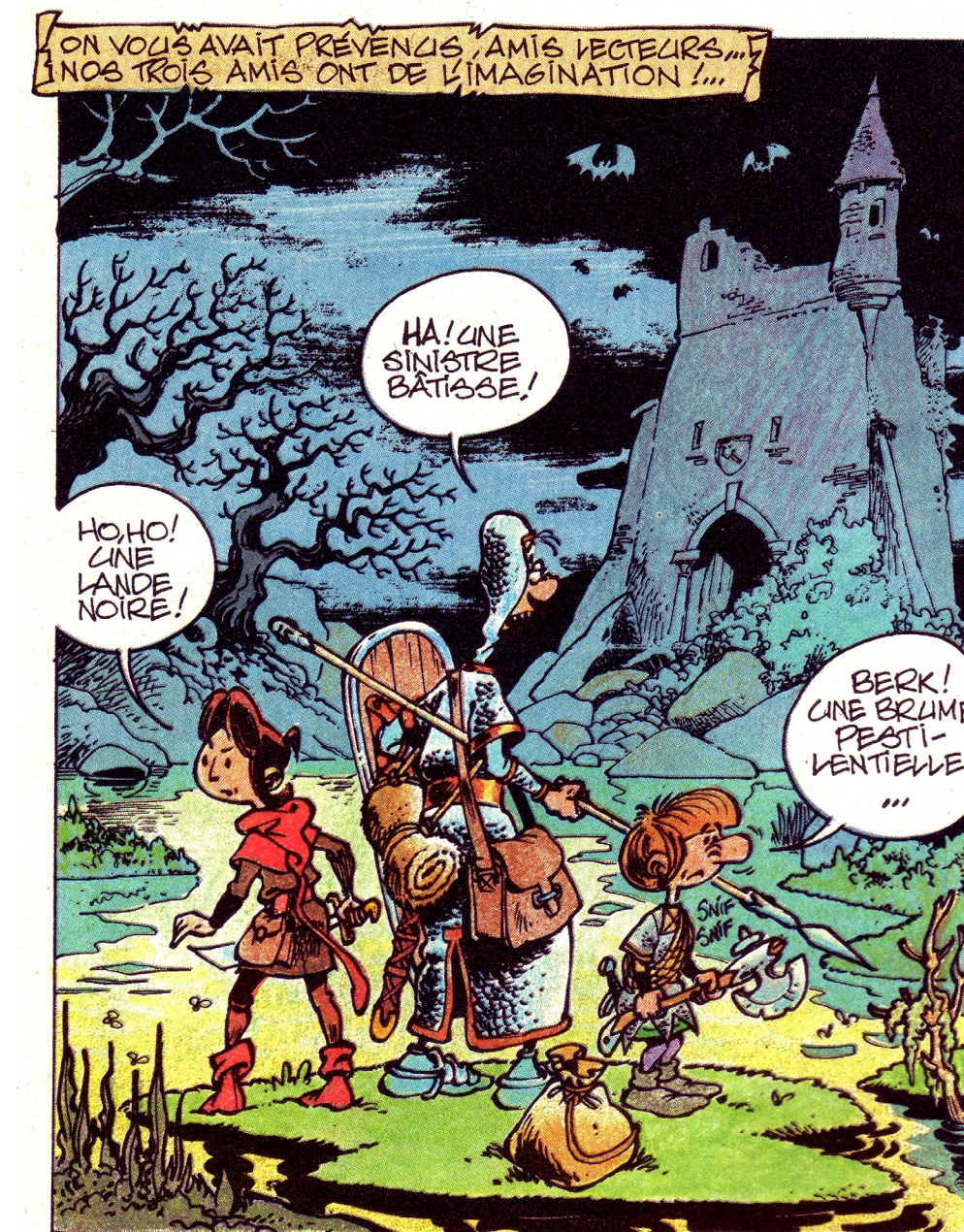
B : Non. Les aventures vécues par nos personnages dans la série ne font pas référence à des aventures jouées à notre table.

R-d : La BD s'est arrêtée après seulement 9 récits, était-ce de votre propre chef ou bien de celui de l'éditeur ?

B : Chez Tintin, sans que nous n'ayons rien demandé, on nous fit beaucoup de promesses, allant jusqu'à nous dire qu'on aurait des albums. On pensait que ça venait du fait que le public portait un réel intérêt à notre série... mais en fait on nous menait en bateau. Le journal allait mal et l'éditeur cherchait à le vendre, mais ça on ne le savait pas à ce moment-là. L'ambiance se délita et les relations entre tous les auteurs (dessinateurs et scénaristes) et le rédacteur en chef se firent tendues, ce dernier cherchant à nous imposer des contrats dont personne ne voulait. Christian, excédé, finit par claquer la porte ; je l'aurai bien suivi mais ma situation financière ne me le permettait pas, aussi je me retrouvais tout seul à poursuivre la série. Mais sans Christian ce n'était plus pareil, il me manquait quelque chose. Finalement je n'écrivis qu'une seule histoire sans lui, et Tintin ayant entre-temps sombré, celle-ci parut en néerlandais dans la revue Kuijfe (l'équivalent flamand de Tintin). Ainsi se termina la série « Donjons et Dragons ».

R-d : Qui détient les droits, vous les auteurs ou bien votre éditeur, et pensez-vous qu'un jour un album regroupant tous les récits pourrait être édité ?

B : Les droits m'appartiennent. Plusieurs personnes m'ont parlé de projet d'édition dans ce sens, mais jusqu'ici les difficultés techniques – beaucoup des planches ori-



ginales ont disparu – ont fait que rien n'a abouti.

R-d : Si vous avez joué à D&D à cette époque, y jouez-vous encore aujourd'hui ? Et avez-vous joué à d'autres jeux de rôle ?

B : J'ai une table de donjon à domicile où je « masterise » une fois par mois. Et bien évidemment, étant un joueur de la première heure, je reste fidèle à la première édition. Quant aux autres jeux, que j'ai pratiqués comme maître ou comme joueur, la liste est bien longue. J'ai aussi, avec quelques camarades, lancé le premier grandeur nature de Belgique et probablement l'un des premiers d'Europe continentale. J'ai également dirigé 15 ans durant les Compagnons de Ste Croix, l'une des plus grandes sociétés de reconstitution médiévale.

Propos recueillis par **THORIN**

Au début de l'année 1981, TSR sort le nouveau « Dungeons & Dragons Basic Set », la version révisée par Tom Moldvay qui, avec sa suite le « Dungeons & Dragons Expert Set » de David Cook qui sort en même temps, fera de D&D une gamme à part entière. Cette version est ce qu'on appelle maintenant la version « B/X ». Pour accompagner ce lancement, la revue « Dragon » publie 2 articles dans son numéro 52 de août 1981. Le premier est rédigé par Tom Moldvay lui-même qui explique la raison de cette nouvelle version. Le second article est tout aussi intéressant car il a été rédigé par J. Eric Holmes, l'auteur de la version précédente, qui vient donner son avis sur cette nouvelle mouture des règles. Ces 2 articles font partie intégrante de l'histoire de notre jeu préféré, on s'est donc dit à Rétro-donj que ce serait sympa de les partager avec vous, alors les voilà, et bien évidemment en français. Bonne lecture.

THORIN

Au sujet des éditions, les anciennes et la nouvelle

Par Tom Moldvay
Rédacteur de la seconde édition des règles de Base de D&D®

Pourquoi une nouvelle édition des règles de Base de D&D® était-elle nécessaire ?

Premièrement, il était nécessaire que les règles de Base soient au même format que leur suite, les règles Expert de D&D. Il aurait sinon été difficile d'utiliser les deux ensemble, du moins de la manière dont elles ont été conçues. Les règles Expert de D&D prolongent les règles de Base de D&D, elles ne les remplacent pas.

« J'ai essayé de mettre l'accent sur la clarté, la simplicité »

Deuxièmement, aussi bonne qu'était l'édition précédente, elle présentait encore des petits défauts. Le grand nombre de questions reçues par TSR Hobbies montrait que de nombreux passages des règles de D&D restaient difficiles à appréhender par les joueurs débutants. Il était nécessaire de réorganiser et de rééditer les règles, en gardant à l'esprit que la plupart des nouveaux joueurs de D&D ne sont pas des joueurs invétérés et n'ont jamais joué à un jeu de rôle auparavant.

Troisièmement, le marché a changé depuis les éditions précédentes des règles. Le marché des débuts était composé de passionnés de jeux et d'étudiants. Aujourd'hui, la majorité des joueurs de D&D sont des lycéens et des collégiens. La nouvelle édition des règles prend en compte ce jeune lectorat dans son style d'écriture.

Quatrièmement, le personnel de TSR a répondu à des milliers de questions sur les règles ; il a testé d'innombrables donjons lors de conventions et reçu une myriade de lettres détaillant les expériences des joueurs avec les règles de D&D. Grâce à l'expérience accumulée par le personnel ainsi qu'à l'aide des joueurs, nous pouvions désormais déterminer quelles règles nécessitaient des éclaircissements supplémentaires. Lorsque j'ai rédigé les règles de Base de D&D, j'ai essayé de mettre l'accent sur la clarté, la simplicité et la concision. L'organisation des règles était particulièrement importante car elles allaient définir le format de tous les autres livres de règles du système D&D, comme les règles Expert.

Un point important à garder à l'esprit lors de la lecture des règles de base de D&D est qu'il ne s'agit pas de règles strictes mais plutôt de suggestions de règles. Le système est complet et tout à fait jouable, mais il est suffisamment souple pour que les Maîtres de Donjon et les joueurs n'aient pas peur de modifier les règles. Ceux-ci, agissant d'un commun accord, sont toujours libres de modifier toute règle qu'ils souhaitent ou d'en ajouter de nouvelles si nécessaire.

Du fait de cette souplesse des règles, les personnes qui ont appris à jouer avec les règles originales de D&D ou bien avec la précédente édition des règles de Base de D&D peuvent utiliser la nouvelle édition sans rien changer à leur campagne.

La plus grande partie du travail effectué dans cette nouvelle édition a été consacrée à la réorganisation. Chaque fois que cela était possible, des instructions pas à pas ont été données, ce type d'explication étant plus facile à comprendre. De nombreux exemples ont également été ajoutés, ces derniers permettant souvent de clarifier des points de règles.

« De nombreux joueurs estiment qu'il est difficile d'être un MD »

Des trous ont été percés le long de la tranche du livret afin de pouvoir le placer dans un classeur, ceci permettant de réduire l'usure occasionnée par son utilisation.

Les règles ont été organisées en un certain nombre de sections différentes qui se succèdent de façon logique, sont simples à comprendre et à lire, et se retrouvent facilement en utilisant la Table des Matières. De plus, les titres des sections générales resteront



L'une des rares photos de Tom Moldvay

les mêmes pour tous les recueils de règles du système D&D. Tous les termes de jeu sont donnés avant le début des règles proprement dites, et leurs définitions sont répétées dans un glossaire.

Enfin, les règles ont été indexées. Mes deux sections préférées des règles sont la partie 8 : Informations pour le Maître de Donjon et la page B62 qui traite des sources d'inspiration. La plupart des informations données dans ces deux sections sont inédites.

De nombreux joueurs estiment qu'il est difficile d'être un MD. J'ai essayé de faire en sorte que devenir MD soit le plus facile possible. Après tout, les MD aiment jouer aussi, mais s'il n'y a qu'un MD par groupe, alors celui-ci n'aura jamais la chance d'être joueur. Des instructions détaillées et le plus de conseils utiles possible sont donnés aux MD débutants. Les règles incluent une description d'un scénario typique de donjon et de sa mise en place. Elles donnent des suggestions sur les types de pièges courants dans les salles, ceux des trésors ou encore les types de pièges spéciaux. Elles fournissent un système simple pour créer un groupe de PNJ.

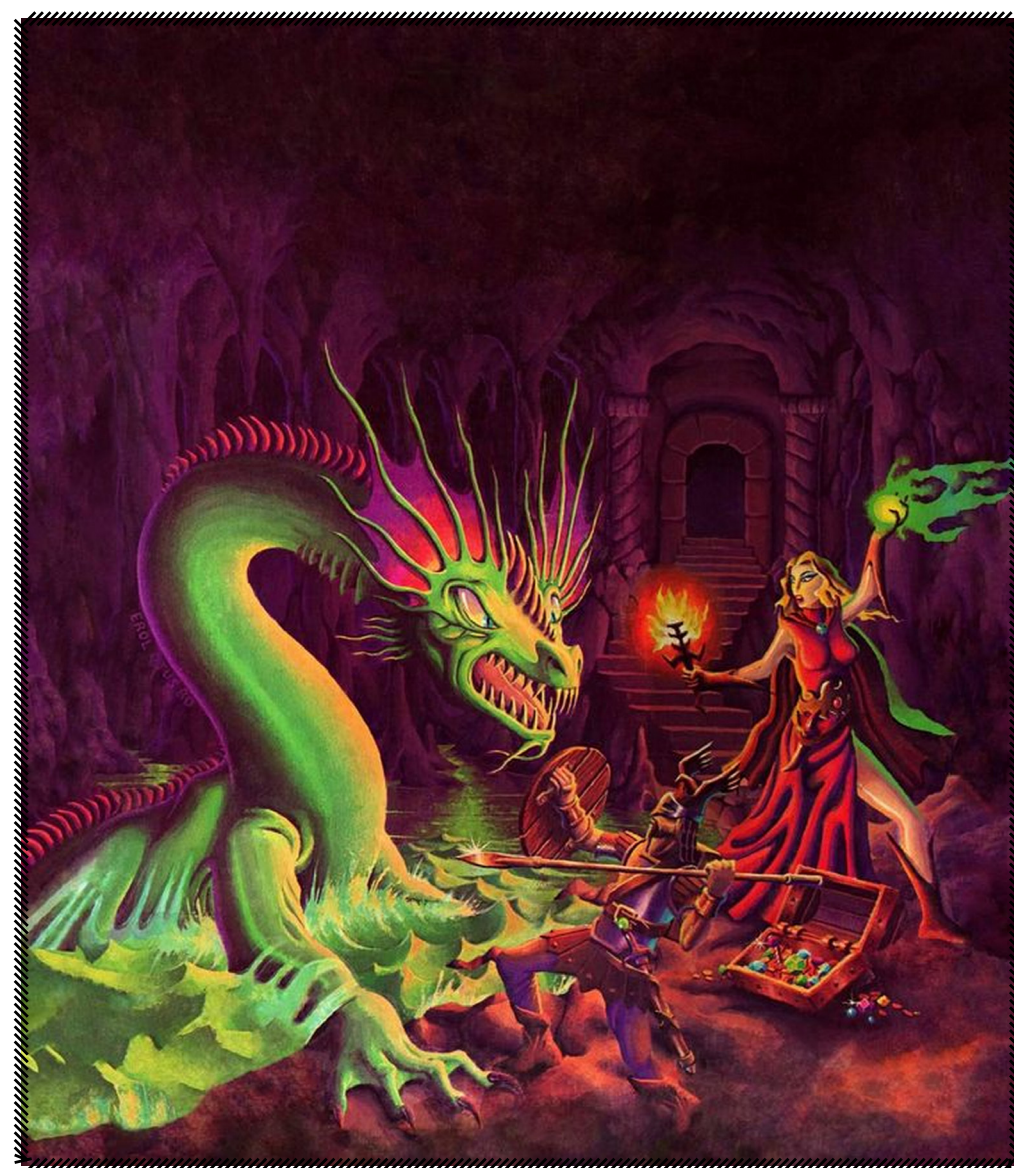
Pour finir elles esquissent un exemple de donjon conçu de telle sorte que, si on le souhaite, une partie puisse être jouée immédiatement. J'ai également apprécié de partager avec les lecteurs les titres et noms de mes livres et auteurs préférés. J'ai toujours trouvé que les livres étaient une excellente source d'inspiration pour conce-

« Je suis fier d'avoir rédigé
la nouvelle édition
des règles de Base de D&D »

voir des aventures. Mon seul regret est que, pour des questions de place, la liste n'ait pas pu être plus longue.

Les règles de Base de D&D sont directement issues des règles originales de l'édition Collector de D&D qui ont elles-mêmes donné le premier système de jeu de rôle fantastique et demeurent, selon moi, les meilleures règles de ce genre disponibles pour les passionnés.

Je suis fier d'avoir rédigé la nouvelle édition des règles de Base de D&D. Notre intention était de conserver la saveur du jeu original tout en améliorant et en développant les règles afin que les nouveaux joueurs puissent s'amuser plus rapidement et plus facilement. Je crois que nos efforts ont été couronnés de succès.



L'illustration d'Otus de la boîte Moldvay

Points de vue sur les règles de Base de D&D

Par J. Eric Holmes

Rédacteur de la première édition des règles
de Base de D&D®

Le plus important avec les règles de Base de DONJONS & DRAGONS®, c'est de bien comprendre à qui elles s'adressent. La plupart d'entre vous qui lisez cet article savez déjà comment jouer à D&D® ou AD&D™. Nombre d'entre vous ont appris à jouer en observant une partie ou grâce à un ami qui vous a guidé dans vos premiers pas. Si vous avez déjà assisté au déroulement d'une partie, alors les règles sont assez faciles à comprendre. Mais le manuel des règles de Base de D&D s'adresse aux personnes qui n'en ont jamais vue. Il a pour but d'enseigner le jeu à quelqu'un qui y vient pour la première fois. Apprendre aux gens comment jouer à D&D sans trop de difficultés devrait passer avant toute autre préoccupation. J'aime à penser que c'est ce que faisait la première édition des règles de Base.

La nouvelle édition des règles de Base, rédigée par Tom Moldvay, le fait certainement elle aussi. Cette seconde édition, vendue dans une boîte avec des dés et le module B2 « Le château-fort aux confins du pays » de Gary Gygax, est la meilleure introduction possible à D&D. Ceux d'entre nous qui y jouent déjà trouveront largement de quoi se « plaindre » (Pourquoi seulement sept classes de personnages ? Soins mineurs guérit la paralysie ? Un magicien charmé est trop perturbé pour lancer des sorts ? Bon sang, mais cette dernière règle apporterait un changement radical au sein de mes parties dans lesquelles les person-

nages des joueurs ont tendance à crier : « Ne tuez pas le magicien maléfique ! Laissez-moi d'abord tenter de le charmer puis ensuite de l'utiliser pour éliminer le reste des monstres de ce niveau »).

« Gary Gygax a reconnu qu'une
sorte de livre pour débutants
était indispensable »

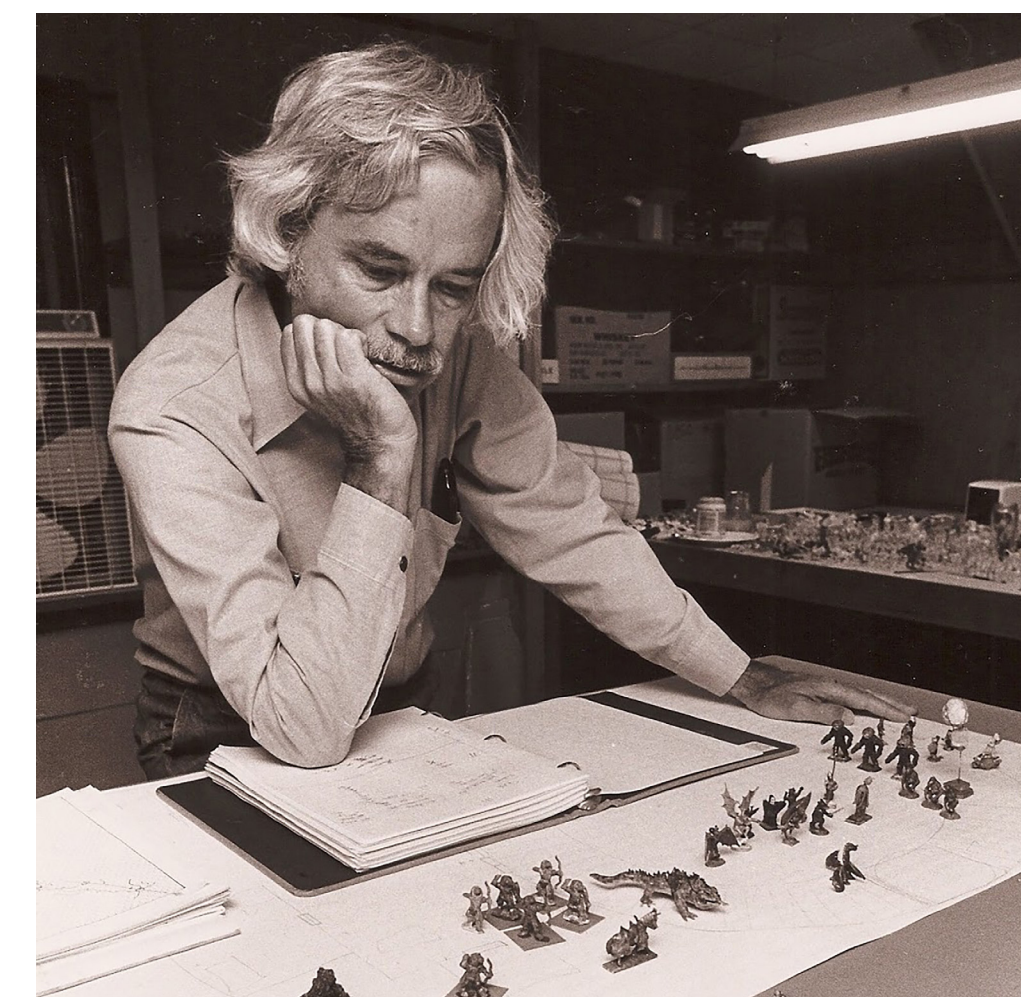
Mais en fait tout ceci n'est que du pinail- lage pour quelqu'un qui apprend tout juste à jouer. Lorsque *Tactical Studies Rules* a publié les premières règles de DONJONS & DRAGONS, les trois petits livres à couverture marron, elles étaient destinées à guider les personnes qui y jouaient déjà. Mais comme règles pour l'apprentissage du jeu, elles étaient incompréhensibles. Il n'y avait aucune indication sur la façon d'utiliser la table de combat. Les sorts étaient énumérés mais il n'était pas fait mention de ce que nous connaissons tous aujourd'hui comme étant un aspect essentiel des règles : le fait que lorsque le magicien incante son sort, les mots et les gestes qui s'y rapportent s'effacent de sa mémoire et il ne peut plus le lancer de nouveau.

Lorsque j'ai rédigé les règles pour en faire la première édition du jeu de Base de D&D, c'était pour aider les milliers (et maintenant millions) de personnes qui voulaient y jouer mais ne savaient pas comment s'y prendre. Gary Gygax a reconnu qu'une sorte de livre pour débutants était indispensable et il m'a encouragé à me lancer dans un tel projet. Ce que j'ai découvert, c'est que ce type de jeu comporte quatre parties essentielles : la première est la création des personnages (la traditionnelle détermination des caractéristiques à l'aide de 3d6). Cette partie sur les personnages doit également inclure les règles pour les différentes races et pour les compétences spéciales. Il faut

également des règles sur la manière dont vont progresser les personnages. La deuxième partie concerne la magie (ou, dans le cas d'un jeu de science-fiction, la haute technologie, ce qui est la même chose). Des règles doivent définir la façon dont la magie s'utilise, qui a des capacités magiques, etc. Il doit y avoir une liste des sorts autorisés ainsi que leurs conditions d'utilisation. Il faut aussi des règles concernant l'échec éventuel d'un sort, les jets de protection, la résistance à la magie, etc.

La troisième partie porte sur « les rencontres ». Il s'agit principalement de règles pour les combats et la fameuse table qui s'y rapporte, mais il faut aussi des règles pour les déplacements, la dissimulation et la détection (écouter aux portes), la négociation et les réactions des monstres, la fuite, etc.

Enfin, il faut qu'une section du livre de règles soit destinée au MD. Elle comprend les descriptions des monstres et des personnages non joueurs ainsi que des trésors et des objets magiques. Elle comprend également des indications pour la mise en



J. Eric Holmes en pleine réflexion

place et la conduite d'aventures, indications généralement accompagnées de plusieurs exemples.

« *D&D est une invention vraiment unique, probablement aussi remarquable que le dé* »

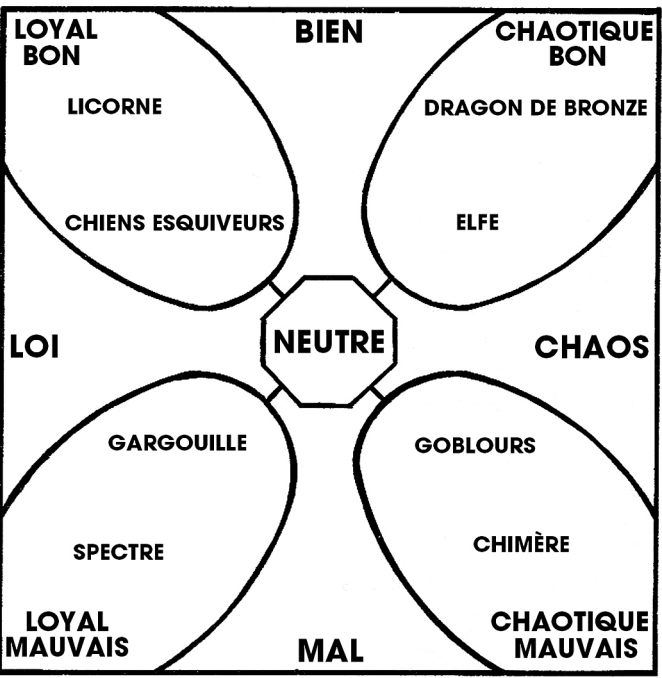
Je me suis efforcé de rendre toutes ces choses claires pour les lecteurs des premières règles de Base tout en conservant la saveur et l'intérêt des règles originales. J'ai même réutilisé les mots de l'édition Collector de DONJONS & DRAGONS (les livres originaux) chaque fois que cela était possible. J'ai eu des désaccords avec Gary sur certains sujets (je voulais par exemple utiliser un système de sorts par points), mais nous avons gardé les règles aussi proches qu'il se peut de ce qu'elles étaient à l'origine.

Après tout, D&D est une invention vraiment unique, probablement aussi remarquable que le dé, le jeu de cartes, ou même l'échiquier. La vision de son créateur doit être respectée. Malheureusement le tout premier livret des règles de Base contenait quelques erreurs typographiques pénibles. Quelqu'un chez TSR avait réécrit le tableau des monstres errants et y avait ajouté un certain nombre de créatures qui ne figuraient pas dans ma liste de descriptions des monstres. Mais la plupart de ces erreurs ont été corrigées pour la deuxième impression.

La seconde édition des règles de Base apporte un certain nombre de changements mineurs et rajoute 18 pages de nouveaux éléments au livret. La plupart des changements et ajouts sont, à mon avis, des améliorations. Examinons-en quelques-uns de plus près.

Les classes de personnages : les personnages des joueurs ne peuvent être que Guerrier, Clerc, Voleur, Magicien, Elfe, Petite-gens ou Nain. Cela couvre probablement les rôles que la plupart des joueurs débutants veulent endosser, mais je suis pour ma part déçu de voir l'éventail des possibilités si restreint. Les règles originales (les trois petits livres bruns) stipulaient notamment qu'un joueur pouvait être un dragon s'il le voulait, du moment qu'il commençait au premier niveau. Il y a eu pendant plusieurs années un personnage-joueur dragon dans mes parties. Au premier niveau, il ne pouvait souffler qu'un petit jet de flamme qui causait un dé de dégâts, mais il pouvait néanmoins déjà voler. C'était l'un des personnages les plus impopulaires du jeu, non pas du fait qu'il était un dragon mais plutôt à cause de la façon dont il était joué. J'aimais avoir des dragons, des centaures, des samourais et des sorciers dans mes parties. Un de mes personnages qui a le mieux réussi était un Dreenoi, une créature insectoïde empruntée à l'univers du wargame avec figurines Starguard de McEwan (*ndt* : wargame de science-fiction édité en 1974 par la société McEwan Miniatures). Il est arrivé jusqu'au quatrième niveau (niveau le plus élevé qu'un de mes personnages ait jamais atteint) mais, suite à une mauvaise décision de sa part, a été transformé en une flaque de limon vert.

Alignement des personnages : de tous les concepts de D&D, c'est le plus difficile à faire comprendre. Les nouvelles règles s'étendent plus longuement sur les alignements et les expliquent beaucoup mieux à l'aide d'exemples pratiques. Les alignements sont la Loi, le Chaos et la Neutralité. Le Bien et le Mal ne sont plus du tout traités comme des alignements séparés, ce qui me semble bien mieux ainsi. Les premières règles de Base comportaient une sorte de schéma qui



disait que les chiens esquiveurs étaient d'alignement loyal bon tandis que les dragons de bronze étaient d'alignement chaotique bon. Je n'ai jamais trouvé ça particulièrement utile. Je suis sûr que Gary Gygax a sa propre idée de ce que signifie être chaotique bon (ou tout autre alignement « nébuleux »), mais ce n'est absolument pas clair pour moi. Sans vouloir être irrévérencieux, je suis également sûr que Bouddha savait ce qu'il entendait par nirvana, mais ce n'est pas pour autant que j'en ai une idée plus précise. Je pense que les nouvelles règles simplifient la question de manière adéquate.

« *Le « livre de sorts » est souvent une complication inutile et on peut s'en passer* »

Classe d'Armure : Les nouvelles règles évitent elles aussi la prolifération inutile des différents types d'armures que l'on trouve dans le jeu AD&D, telles les plates feuilletées, loricas et broignes. C'est très bien, par contre ils ont raté l'occasion de faire un autre changement. Je pense que le système de numérotation aurait dû être ajusté pour faire en sorte que la combinaison armure de plates et bouclier, qui est la meilleure protection non-magique, soit de CA 1. Ainsi toutes les armures magiques auraient pu alors être représentées par un facteur de classe d'armure de zéro ou moins. Bon, ça reste un point de détail.

Pendant qu'on est sur la page des armures et de l'équipement, je pense que le terme « *mace* » (*ndt* : « Masse d'armes » en français) aurait dû être inclus dans le glossaire (l'existence même de ce glossaire est d'ailleurs une excellente innovation). Nombre de joueurs d'aujourd'hui pense que « *mace* » est une bombe aérosol lacrymogène (*ndt* : en anglais, le verbe « *mace* » signifie « attaquer au gaz lacrymogène ») !

Magie et Sorts : Les nouvelles règles précisent que si une aventure dure plus d'une journée, le Magicien peut récupérer ses sorts grâce à une période de repos et de concentration. Je suis heureux de voir que ce point est enfin acté dans les règles. Tous ceux d'entre nous qui officient en tant que maîtres de donjon ont déjà été contraints de l'autoriser lors de longues aventures. En fait, le « livre de sorts » est souvent une complication inutile et on peut s'en passer. Bien sûr, un MD peut faire des livres de sorts un élément essentiel du jeu – imaginez si un Magicien maléfique embauchait un Voleur de haut niveau pour dérober les livres de sorts des personnages ?



Force fantasmagorique a été ajouté dans la liste des sorts disponibles. Cette liste reste néanmoins toujours beaucoup plus courte que celle qui figure dans les règles originales de D&D ou dans les livres d'AD&D. La puissance de ce sort a toutefois été atténuée de manière appropriée dans les nouvelles règles ; même si la victime rate son jet de protection, elle n'est pas blessée de manière permanente par l'illusion. Si le personnage est supposé être tué, il n'est en fait qu'évanoui et reprend connaissance au bout de 1d4 tours. On peut ainsi supposer que les points de vie perdus suite à ce sort sont également restaurés après 1 à 4 tours. La force fantasmagorique est donc une attaque beaucoup plus équilibrée. Avec l'ancienne version du sort, le Magicien pouvait invoquer un dragon ou un démon et, si la pauvre victime échouait à son jet de protection qui lui aurait permis de refuser d'y croire, elle était assurée de mourir. J'estime en effet qu'une illusion, aussi terrifiante qu'elle puisse l'être, reste fondamentalement inoffensive.

« Il y a souvent un chef qui émerge au fur et à mesure que les joueurs apprennent à travailler en équipe »

Organisation d'un groupe, le Porte-parole : Je pense que cette règle aurait dû être supprimée. Je l'avais mise dans la première édition des règles de Base parce qu'elle était présente dans l'édition originale. Mais je n'ai jamais vu une bonne partie dans laquelle l'un des joueurs était désigné porte-parole et se retrouvait du coup le seul à parler au MD. En général, tout le monde parle en même temps. La confusion qui en résulte est beaucoup plus réaliste ; on peut entendre les personnages tergiverser à l'intersection de deux couloirs alors que les monstres s'approchent. *« Courez par ici ! » « Chargez-les ! » « Poussez-vous,*

je jette un sort ! » « Je tire un carreau avec l'arbalète magique ! » « Pas de l'arrière du groupe ! » « J'escalade le mur ! »

Il y a souvent un chef qui émerge au fur et à mesure que les joueurs apprennent à travailler en équipe. Je trouve que c'est beaucoup plus amusant de toujours permettre à un joueur d'annoncer ses propres actions puis de lire la consternation sur le visage des autres joueurs. De plus, ça encourage le joueur timide (oui, car il y a des joueurs timides !) à se mettre dans le bain. *« Que va faire ton petite-gens ? »*

Infravision : Dire que l'infravision est la capacité de « voir » des formes par la chaleur qu'elles dégagent, c'est transposer une capacité magique en termes de physique ordinaire. Je pense qu'il aurait été préférable de la conserver comme quelque chose de purement magique. Je sais que cette explication de la « vision de la chaleur » est celle que privilégie Gyax, mais elle comporte trop d'incohérences.

Les êtres vivants dégagent de la chaleur. D'accord, mais qu'en est-il des morts-vivants ? Apparaissent-ils comme des taches de froid ? Si c'est le cas, un nain ou un elfe peut toujours identifier un vampire en le regardant dans le noir. Qu'en est-il des objets inanimés ? Si un monstre (tous les monstres ont l'infravision) charge à travers une salle, peut-il voir les meubles avant de les heurter ? Et qu'en est-il d'une corde tendue dans le couloir ? Il aurait été préférable de dire tout simplement : *« C'est magique »*.

Rencontre : Moldvay souligne à juste titre l'importance d'utiliser le terme « tour » lorsqu'il s'agit d'un tour d'une minute, et « round » pour un round de dix secondes, et de ne pas les mélanger. Combien de méprises auraient été évitées si les règles avaient toujours suivi ce simple précepte !

« Le combat et la magie sont les temps forts d'une aventure »

Les nouvelles règles introduisent des jets de dé de surprise et d'initiative dans les combats. Pour ma part, je laissais simplement la créature avec la dextérité la plus élevée frapper en premier. Le jet d'initiative rend le combat beaucoup plus hasardeux, et je ne suis pas sûr que ça me plaise. Mais je n'irai toutefois pas lui reprocher d'être moins « réaliste » !

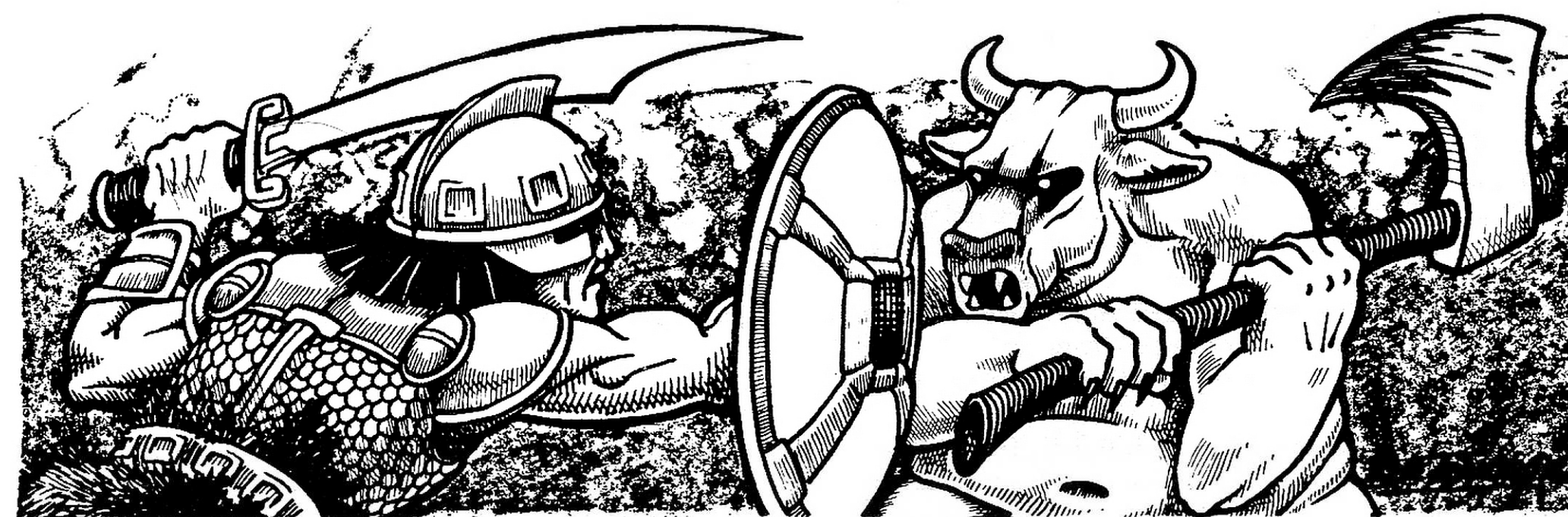
L'ensemble du système de combat a d'ailleurs été critiqué pour son manque de réalisme et de nombreux concepteurs de jeux ont tenté de l'améliorer, mais sans grand succès. Il est possible de créer un système de combat qui ressemble plus à un véritable affrontement au corps à corps, mais alors il devient trop fastidieux. Le combat et la magie sont les temps forts d'une aventure, aussi vous ne voudriez pas que les règles s'y rapportant soient si compliquées qu'un joueur débutant ne puisse les comprendre. Et même lorsque la vie de votre personnage est en jeu, effectuer un nombre incalculable de jets de dés pour chaque action deviendrait vite ennuyeux. Le système actuel est rapide et fonctionnel.

Les détracteurs qui se plaignent de son manque de réalisme ont oublié qu'il n'est

pas destiné à être une simulation de combat réel. Il s'agit de simuler les combats tels qu'ils se déroulent dans la plupart des récits fantastiques, et en cela il y parvient admirablement. La séquence de combat a été légèrement et convenablement modifiée. Les nouvelles règles permettent de se replier en résistant ainsi que battre en retraite, et il y a le fait qu'un résultat de 20 est toujours une réussite et un résultat de 1 toujours un échec. Ce sont là de vraies améliorations par rapport au système initial.

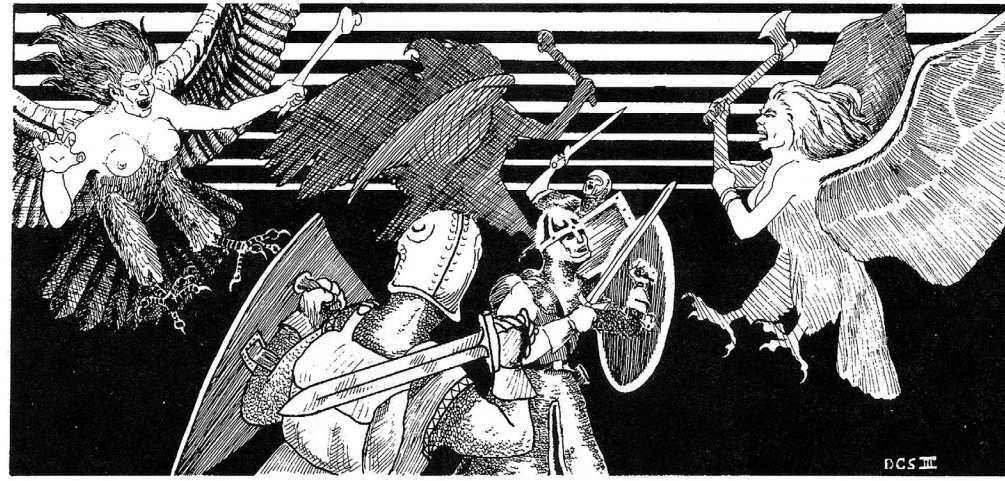
Les monstres ont maintenant un score de moral. S'ils échouent à un test de moral pendant le combat, ils tentent de fuir ou de se rendre. Les personnages des joueurs sont bien sûr incroyablement courageux et peuvent se battre jusqu'à la mort s'ils le souhaitent. Cette règle du *« fuyez, fuyez ! »* pour les monstres est très bien et offre aux joueurs des combats beaucoup plus intéressants et des victoires plus réjouissantes. Mais le MD, s'il veut être retors, peut décider par exemple que des orques qui ont fui reviennent se venger plus tard.

Ils pourraient par exemple tendre un piège ou une embuscade pour surprendre les personnages sur le chemin du retour, l'attention de ces derniers se relâchant tandis qu'ils se dirigent vers la sortie du donjon. Ou ils pourraient descendre d'un niveau



pour essayer de négocier une alliance avec un monstre plus redoutable afin qu'il remonte avec eux et les aide à se venger ! Je pense d'ailleurs qu'il ne manque au système de combat actuel qu'un seul ressort commun à tous les récits de Sword & Sorcery (ndlr : genre littéraire dont l'exemple typique sont les récits de Conan rédigés par R. E. Howard), tellement commun que du coup je regrette vraiment son absence. Il y a très peu de chances que le héros soit assommé et fait prisonnier. Pourtant c'est ce qui arrive très souvent dans les combats de fiction. Alors oui, il y a bien dans le jeu une règle particulière permettant de soumettre les dragons en « attaquant avec le plat de l'épée », etc. qui pourrait être étendue à d'autres créatures. Elle nécessite de déclarer au début de la mêlée que l'on cherche à soumettre, mais elle ne propose pas de résultat « assommé ». Durant un combat ordinaire, vous êtes soit vivant, soit mort ! Alors peut-être que l'ajout d'une règle pour « assommer » compliquerait inutilement le système, mais quand je pense à toutes les fois où John Carter ou bien Conan ont été submergés par des ennemis et ont fini dans une sorte de cachot, je dois bien dire que je regrette le fait de ne pas pouvoir reproduire certaines de leurs situations.

Monstres : La liste des monstres est beaucoup plus fournie dans la seconde édition et elle en contient même plusieurs qui ne sont pas dans le Manuel des Monstres d'AD&D. Le MD débutant aura suffisamment de quoi faire avec tout ça. Et je suis ravi de constater que Moldvay a inclus les dragons, tout comme je l'avais moi-même fait dans la première édition. Ça peut paraître absurde de décrire des dragons dans un livre destiné aux joueurs dont les personnages ne peuvent atteindre que le troisième niveau. Mais d'un autre côté, imaginez à quel point vous seriez déçus si, en tant que joueur inexpérimenté, vous ache-



tiez un jeu intitulé DONJONS & DRAGONS et qu'à l'intérieur vous ne trouviez rien sur les dragons !

Le livre de règles contient ensuite une section sur les trésors, puis un exemple sur la manière d'élaborer un scénario et de dessiner votre premier plan. La section « Le bel art de maître de donjon » a été augmentée. Des conseils sont donnés aux nouveaux MD sur la façon de gérer certains problèmes qui surviennent en cours de partie avec des joueurs débutants, tel que « *Ça n'est pas dans les règles !* », « *Votre personnage ne le sait pas !* », etc. C'est tout simplement excellent : plus on apporte d'aide au pauvre MD, mieux c'est.

« Le château-fort aux confins du pays. C'est d'après moi le meilleur ouvrage de ce type que Gary ait écrit »

Puis une page entière est dédiée aux « sources d'inspiration », dont la longue liste est bien plus complète que celle qui figure dans le Guide du Maître d'AD&D. Je n'avais pas une telle liste dans la première édition ; cette idée géniale est celle de quelqu'un d'autre, mais j'aurais aimé y avoir pensé moi-même. Saviez-vous que certaines personnes jouant à D&D n'ont peut-être jamais lu Le Seigneur des Anneaux ?

Enfin, il y a un glossaire (qui complète celui se trouvant dans Le château-fort aux

confins du pays) et, alléluia, un index ! Tout ouvrage aussi complexe a besoin d'un index. Par contre, dans la première édition des règles de Base, la dernière page regroupait plusieurs tableaux et pouvait être découpée afin de pouvoir s'y référer en cours de jeu. Je regrette que ce ne soit plus le cas dans celle-ci.

Quelques remarques maintenant sur les autres éléments qui se trouvent dans la boîte des règles de Base : tout d'abord il y a le module, Le château-fort aux confins du pays. C'est d'après moi le meilleur ouvrage de ce type que Gary ait écrit. Il contient tout plein de conseils pour le MD et les joueurs et il y a suffisamment de données sur la carte pour occuper un groupe de bas niveau pendant des semaines. C'est vraiment une belle trouvaille.

Puis il y a les dés. Quand la première boîte des règles de Base est parue, elle incluait un ensemble de dés très bon marché. J'étais, vous le comprenez bien, fier de ce projet, et chaque fois que je rencontrais un joueur de D&D pour la première fois, je me présentais comme le « rédacteur de la boîte des règles de Base ».

« Le quoi ? »

« Vous savez, la boîte avec le grand dragon sur son couvercle. »

« Ah ouais, » disait ma nouvelle connaissance, « celle avec les dés très moches. »

« Mais je n'ai rien à voir avec le choix de ces dés ! » me lamentais-je.

« Je pense que les nouvelles règles de Base apportent une amélioration par rapport à la première édition »

La seconde édition a quant à elle un ensemble de dés différents. Le dé à 20 faces est maintenant numéroté de 1 à 20 (et là on peut parler d'innovation). Malheureu-

sement, les dés sont petits, difficiles à lire même lorsqu'ils sont coloriés avec le crayon et, disons le franchement, très laids. Je suis désolé Tom, mais il semblerait que toi aussi tu vas passer les prochaines années à te sentir responsable de ces horribles dés !

Je pense que les nouvelles règles de Base apportent une amélioration par rapport à la première édition. Pas un grand bond en avant, mais des progrès dans un certain nombre de petits détails. Je suis pour ma part fier de la première édition des règles de Base, et je me plais à penser que le travail que j'avais effectué pour rendre abordable cette belle invention qu'est le jeu DONJONS & DRAGONS avait permis à tout un chacun d'en profiter. Le plus beau compliment que j'ai d'ailleurs reçu à ce propos m'a été fait par un gérant de magasin de jeux qui m'avait dit : « Ça a rendu beaucoup de gens heureux ». Puisse la nouvelle édition faire de même.



L'illustration David C. Sutherland III de la boîte Holmes

Évadés de la mine, les aventuriers vont devoir secourir deux disparus partis explorer quelques grottes...

Pour niveau 2
Durée : 3/4 heures

Ce module peut être joué seul ou intégré dans n'importe quelle campagne.

CAMPAGNE PIERRE NOIRE, PEAU VERTE

DEUXIÈME PARTIE : SAUVETAGE



Une fois évadés de la mine, les aventuriers se reposent dans le village où ils ont accompagné compère Karolus, le marchand. Au bout de quelques jours, celui-ci leur présente ses amis Zhar le magicien et Aquiléa la guerrière, en retraite dans le village depuis de nombreuses années. Ces deux personnes leur apprennent que leurs 2 apprentis Sven et Jarod, un peu impatients de se prendre pour des héros,

sont partis explorer une grotte connue localement pour ne comporter aucun danger et ne sont pas revenus depuis plusieurs jours. Sur les conseils de Karolus, Zhar et Aquiléa demandent l'aide du groupe pour les retrouver. Zhar est prêt à offrir une récompense pour le retour de ses apprentis sains et saufs. Il n'est pas riche mais possède quelques objets intéressants à offrir en paiement (un parchemin de niveau 1

pour chaque lanceur de sort et une potion pour les autres par membre du groupe). La grotte en question, habituellement désaffectée, est située sur le flanc d'un ravin embroussaillé à deux jours de marche du village. Un ours-hibou en a récemment fait son domicile. Ce que personne ne sait, c'est qu'une tribu de gobelins s'est installée juste à côté dans un complexe de tunnels creusés à la va-vite derrière les buissons et a capturé les apprentis pour les manger. Le groupe doit parvenir à les sauver et les ramener vivants au village. Torvan, un chasseur local accepte de les conduire jusqu'à l'entrée de ce ravin mais pas plus loin.

EN CHEMIN

Le premier jour, Torvan conduit le groupe sur un chemin manifestement fréquenté amenant vers un autre village. Ce chemin traverse des collines à faible végétation et pâturages. La probabilité journalière de rencontre est faible (1 chance sur 8). À l'aube du deuxième jour, le chasseur quitte le chemin en lisière de forêt pour emprunter un sentier qui s'enfonce dans les arbres. À partir de là, la probabilité journalière de rencontre augmente et passe à 1 chance sur 4. À l'aube du troisième jour, le sentier débouche sur l'entrée d'un grand ravin et le chasseur déclare qu'il n'ira pas plus loin et prend congé du groupe. Il explique que la grotte se situe sur le flanc gauche du ravin, bien plus loin.

Ce ravin est profond et ses parois en pente douce remplies d'éboulis et de buissons sporadiques se terminent par de petites falaises calcaires dont la taille augmente au fur et à mesure que le ravin se ferme. Long de 5 kilomètres, il décrit d'un bout à l'autre

une courbe vers la droite. Il s'agit probablement de la source d'un ancien cours d'eau asséché. Au bout de 3 kilomètres de marche, l'entrée d'une caverne naturelle apparaît assez nettement dans la paroi en haut à gauche, entre deux groupes de buissons. Il s'agit de l'entrée 1. L'entrée 4 est dissimulée par la végétation et ne peut être trouvée à moins que les buissons ne soient fouillés. Les gobelins ne sortent que la nuit et ne portent pas de sources de lumière. Si le groupe s'embusque à proximité de l'entrée de la caverne, il pourra repérer les mouvements d'un groupe de 6 chasseurs gobelins sortant des buissons peu après la tombée de la nuit.

LA ZONE DES GROTTES

NB : Un carreau sur le plan équivaut à 3 m. Les tunnels sont obscurs et situés en haut d'éboulis (les déblais d'excavation des tunnels gobelins taillés dans la roche sont mélangés aux éboulis naturels. Un nain peut les repérer après un examen minutieux des cailloux.

1. CAVERNE VIDE

Cette grande et sombre caverne naturelle au plafond voûté culminant à 4 m s'ouvre sur l'extérieur. Elle est vide mais comporte deux autres entrées. Des éboulis naturels recouvrent le sol. Il y a manifestement des traces de passage régulier entre l'entrée au nord et la sortie sud de la grotte vers la salle 3.

2. CAVERNE DES CHAUVES-SOURIS

Cette petite caverne naturelle ressemble à la première mais abrite une nuée de chauves-souris accrochées au plafond. Si elles sont dérangées, elles voleront en tous sens, semant la confusion (sorts impossibles, -2 à tous les jets de dés).

3. CAVERNE DE L'OURS-HIBOU

Cette caverne est le repaire d'un **ours hibou** qui se repose. Si les aventuriers ont été bruyants, il sortira dans la salle 1 pour les attaquer, sinon, il ne réagira qu'à leur entrée dans cette grotte. Il s'agit d'un formidable adversaire pour des aventuriers de faible niveau qui ne doit pas être pris à la légère. Son antre abrite de nombreux restes d'animaux qui constituent ses repas. Parmi eux, il est facile de discerner des restes humanoïdes et d'équipement cassé. Un examen minutieux montre qu'ils ne sont pas humains (un nain reconnaîtra des restes de gobelins).

4. ENTRÉE DISSIMULÉE

Cette entrée est dissimulée derrière la végétation. Elle donne sur des cavernes récentes grossièrement taillées dans la paroi. Une fosse de 1m de profondeur garnie de pieux en bois a été creusée dans le sol (1d4 points de dégâts de chute). Dissimulée sous des branchages, elle peut être repérée automatiquement si un joueur fait une recherche de piège, avec 2 chances sur 6 sinon et avec une chance sur 6 dans la précipitation. Des morceaux d'armure métallique placés au fond servent de système d'alarme et alertent les gardes de la salle 6 en cas de chute.

5. GUÉRITE DU GARDE

Un **gobelin** armé d'un épieu surveille l'entrée assis sur un gros caillou. S'il n'est pas éliminé discrètement et rapidement, il donnera l'alarme.



6. SALLE DE GARDE

Six **gobelins** armés d'épées courtes et boucliers montent la garde dans cette salle en jouant aux osselets à même le sol.

7. PIÈGE ET PASSAGE SECRET

Une fosse de 1m de profondeur garnie de pieux en bois a été creusée dans le sol et couvre toute la largeur du couloir (1d4 points de dégâts de chute). Dissimulée sous des branchages recouverts de poussière, elle peut être repérée automatiquement si un joueur fait une recherche de piège, avec 2 chances sur 6 sinon et avec une chance sur 6 dans la précipitation. Des morceaux d'armure métallique placés au fond servent de système d'alarme et alertent les gobelins en salle 6 en cas de chute.

8. SALLE DE GARDE

Six **gobelins** armés d'épieux montent la garde dans cette salle. Pour tuer le temps, ils s'entraînent à lancer l'épieu sur un morceau de bois.

9. ENTREPÔT

Cette caverne sert d'entrepôt et contient au milieu d'objets inutiles un véritable arsenal de guerre posé à même le sol en tas. En fouillant on peut trouver des épées courtes (20), des épieux (60), des boucliers (10), des casques (40) et une vingtaine de pioches de facture gobeline et donc de qualité médiocre.

10. SALLE COMMUNE

Dix mâles, quatorze femelles et huit enfants se reposent dans cette salle commune. Si l'alerte est donnée, ils seront embusqués en différents groupes et menés par le chef et le shaman. Les femelles et les petits ne se battent pas et se réfugieront en zone 13 derrière l'autel en cas de combat. Cinq mâles sont armés d'épées courtes et de boucliers et cinq autres d'épieux.

11. APPARTEMENTS DU CHEF

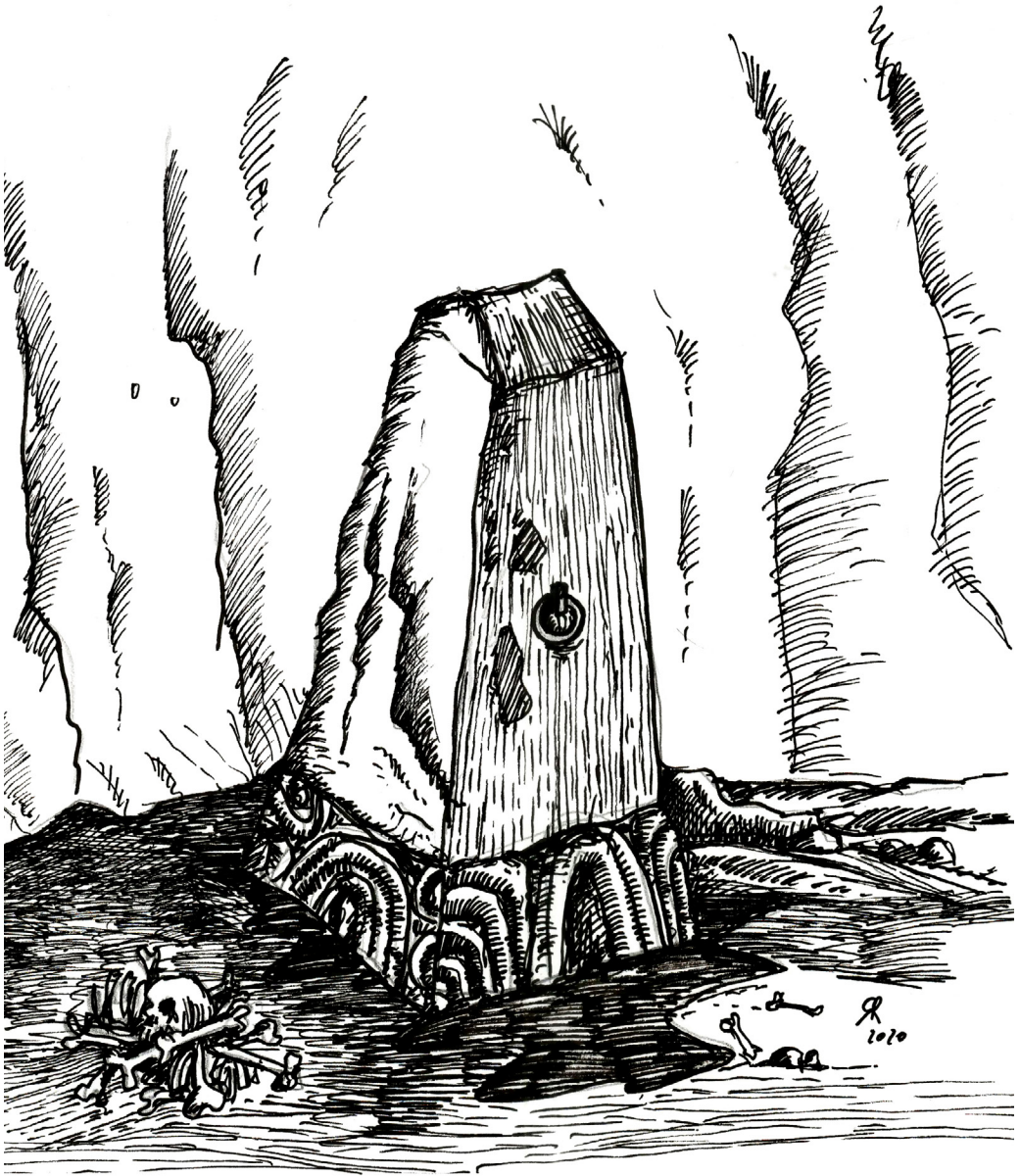
Cette salle est l'appartement du **chef des gobelins** et de sa compagne. Deux gros cailloux servent de chaises et un coffre abîmé jeté dans un coin à côté d'un tas de fourrures puantes servant de lit contient le trésor de la tribu : 230 pa, un calice en argent valant 50 po, et une statuette en or valant 600 po. Si l'alerte est donnée, le chef et sa compagne seront prêts au combat et se rendront en salle 10 pour mener la bataille. La femelle gobelin est équivalente en combat à un mâle et porte une épée courte, un bouclier et un collier contenant une pierre précieuse valant 10 po.

12. APPARTEMENTS DU SHAMANE

Le **shamane** de la tribu vit ici. Il porte de nombreux colliers d'os et de plumes et se bat avec une énorme massue en os. Il possède le niveau de magie cléricale d'un clerc de niveau 2. Dès le début d'un combat, il lancera son sort favori (*Malédiction*) sur le groupe avant de rejoindre le chef de la tribu. Dans une bourse à sa ceinture, il possède des *baies magiques de soin* (5 pour 1d4 points de vie restaurés chacune)

13. CHAPELLE ET SALLE DE TORTURE

Cette pièce sert de lieu de culte, de torture et de garde-manger. Un obélisque grossièrement taillé et couvert de sang séché occupe le centre de la caverne et sert manifestement d'autel sacrificiel pour la nourriture avant consommation. Deux prisonniers y sont attachés par des lianes grossièrement tressées. Ce sont les deux personnes que le groupe recherche. Faibles, apeurées mais vivantes.



ÉPILOGUE

Le retour au village se passe sans encombre. Si les apprentis sont sauvés et ramenés, chaque personnage recevra 400 PX de mission en plus de ceux dus aux valeurs monétaires et monstres défaits.

Zhar le magicien tiendra parole et offrira un parchemin de niveau 1 (sort au choix du MD) à chaque lanceur de sort et une potion (au choix du MD) à chacun des autres membres du groupe.

PAR SILMARIEL
ILLUSTRATIONS : POULPAR

● ● ● ● ● ● ● ●

LA SUITE DANS LE
PROCHAIN NUMÉRO !

La première traduction française de D&D... une version « à part » (suite).

Comme je vous l'avais annoncé dans la première partie de cet article que vous

pouvez trouver dans le numéro 2 de Rétro-donj, j'ai donc poursuivi ma lecture comparative entre la version française et la version originale et j'en suis enfin venu à bout.

Alors hormis quelques petites bricoles (en fait de petits éclaircissements ou rappels rajoutés parfois), je dois dire que je n'ai rien relevé de bien flagrant... si ce n'est une chose qui me conforte encore plus dans l'idée que cette version française de la Moldvay contiendrait effectivement des ajouts en provenance de la version Mentzer.

En effet, dans la section sur les objets magiques se trouve un nouvel indice ! Dans la description de la *potion d'invisibilité* page B48, la version originale nous dit « *The DM may allow players to sip this potion*

6 times causing a shorter duration » (que l'on traduira par « Le MD peut autoriser les joueurs à boire cette potion en 6 fois, chacune d'elles ayant une durée réduite »). Or, dans la version française page B50, il est écrit « Le MD peut autoriser les joueurs à boire cette potion en 6 fois, diminuant ainsi la durée de l'effet qui durera un tour ». Un tour ?!? Allons bon, mais d'où vient cette précision ? hé bien il suffit d'aller voir dans la version Mentzer pour trouver la réponse à cette question ; en effet, dans le *Dungeon Masters Rulebook* des règles de Base de D&D, à la page 43, on peut lire la phrase suivante « *The DM may allow players to drink small amounts of this potion 6 times, each drink being effective but only for 1 turn* » (c'est-à-dire « Le MD peut autoriser les joueurs à boire cette potion en 6 fois, chacune d'elle ayant une durée de 1 tour »).

Au vu de ma précédente découverte concernant la règle sur la *cécité* (que

j'évoque dans la première partie de cet article que vous pouvez retrouver dans le précédent numéro de Rétro-donj) ainsi que de celle dont je viens de vous parler, j'ai donc l'intime conviction que la traduction française de la version Moldvay a bel et bien emprunté des passages de la version Mentzer.

Oui mais intime conviction ne tient pas lieu de preuve, pour bien faire il faudrait retrouver quelqu'un qui aurait participé même de loin à cette traduction, ou du moins qui aurait fait partie de l'équipe TSR à cette époque... et justement le prochain numéro de Rétro-donj nous apportera peut-être une réponse par le biais d'une entrevue qui devrait ravir la plupart des vieux briscards que vous êtes... et même les moins vieux !

Rendez-vous alors au prochain numéro !

THORIN



RÉTRO-DONJ

Numéro 3.0

24 Juillet 2020

Dungeons & Dragons, D&D, leurs logos respectifs, les illustrations et tous les produits de la gamme sont la propriété de *Wizards of the Coast LLC*

Les illustrations des pages 8, 10, 12, 13 et 20 à 23 sont la propriété de *Wizards of the Coast LLC*

Old-School Essentials (OSE) est une marque déposée de *Necrotic Gnome*

Merci au « Journal d'un Curieux » de partager avec nous l'une de leurs publications

Photo de Bosse : Wikipédia ; photo de Michel Pagel : the Hardlab

Illustration de la couverture : Poulpar

Illustrations de la campagne : Poulpar

Maquette : Bourny

Email de contact : bournazel@dd-add.fr