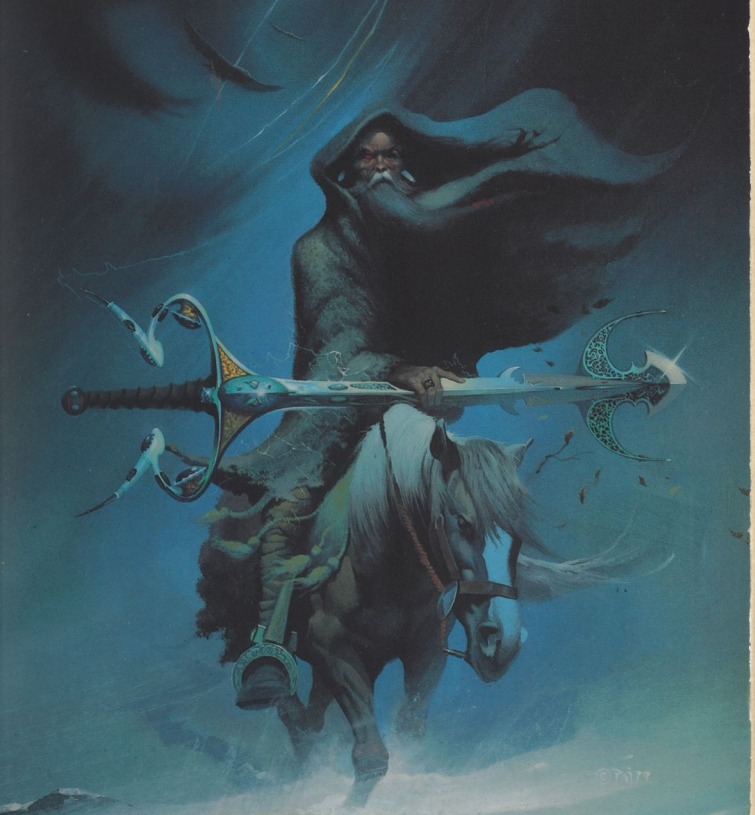
Jeux de rôle

Tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros

Gildas Sagot



Gallimard

Gildas Sagot

Jeux de rôle

Tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros

Gallimard

A Christophe, Antoinette et Archimède.

JOUEZ !

Ils fréquentent les conventions de science-fiction et parcourent l'Europe, principalement la Belgique et la Grande-Bretagne, pour satisfaire leur passion. Au fil des rencontres et des échanges, ils découvrent une nouvelle forme de jeux inspirée des récits d'aventures dont ils sont coutumiers.

Nous sommes au début des années soixante-dix. Pour ces passionnés de littérature fantastique et de science-fiction, le déclic des jeux de rôle, classés à cette époque dans le groupe des jeux de simulation, est immédiat. C'est le coup de foudre et le début de l'aventure...

Sous l'impulsion de ces pionniers, une poignée de joueurs, pratiquement tous des universitaires, parvient à se procurer, à la fin des années soixante-dix, les premières boîtes du jeu *Donjons et Dragons*, provenant des États-Unis. L'information restera longtemps « confidentielle », circulant de bouche à oreille et dépassant rarement le cadre de quelques magasins spécialisés.

Cinq ans après les États-Unis, la Grande-Bretagne puis la France découvrent le jeu de rôle. C'est l'occasion pour bon nombre d'étudiants français, joueurs de la première heure, de lutter contre le dictionnaire et de parfaire leur connaissance de l'anglais. Une époque pittoresque, truffée d'anecdotes croustillantes. Imaginez le désarroi d'un joueur en quête, par monts et par vaux, de ces étranges dés à 4, 8, 10, 12 et 20 faces utilisés pour jouer sa première partie de jeu de *Donjons et Dragons* !

Depuis 1978, le jeu de rôle a attiré, en France, quelque 100 000 joueurs. Ce qui les réunit ? Tous ont conservé le sens du merveilleux et renié l'image d'Épinal du joueur français, trop « sérieux » ou trop « coincé » pour participer à des « enfantillages ».

Guerrier d'un monde primitif en quête de l'épée « qui appelle la foudre », samouraï du Japon médiéval à la recherche de son seigneur disparu, explorateur des années vingt confronté à l'inconnu, ou androïde en 2124... en un clin d'œil, autour de la table, un livre à la main ou face à l'écran d'un ordinateur, le joueur de jeu de rôle se glisse dans la peau d'un personnage.

Besoin de rêve ? Effet de la crise économique ? Recherche d'une réconciliation entre parents et enfants ?... Le phénomène jeu de rôle soulève de nombreuses interrogations.

Quoi de plus naturel ! Le jeu est une projection de la vie, un reflet de la société. Le jeu de rôle ne se dérobe pas à cette règle. Il poursuit un long mouvement d'émancipation des formes ludiques, s'inscrit dans une perspective simple et humaine : la recherche d'une plus grande liberté.

Jeu de rôle joué sur table, à la manière d'un classique jeu de société, livre-jeu et logiciel de jeu de rôle pour micro-ordinateur sont, à ce jour, trois matérialisations d'un même principe : construire un récit en permettant au joueur de tenir un rôle et de prendre des décisions dans le cadre d'un univers imaginaire. Chacune de ces formes de jeu possède ses spécificités. Au joueur de découvrir, dans la première partie de ce livre, le jeu qui répondra à ses aspirations.

Lutter contre les pièges d'un labyrinthe souterrain, parcourir les océans en quête de gloire et de richesses, combattre les fidèles d'une secte de fanatiques, sauver une princesse des griffes d'un dragon, voler le secret d'un puissant magicien, trouver l'épée, l'anneau ou la couronne... Des univers terrifiants de H. P. Lovecraft à la saga de *la Guerre des étoiles,* en passant par la légende du *Seigneur des anneaux,* de J. R. R. Tolkien, les jeux de rôle empruntent leurs thèmes aux mondes imaginaires issus de la littérature, du cinéma ou de la bande dessinée. La deuxième partie de ce livre détaille les

principales sources d'inspiration des jeux de rôle : la science-fiction mythologique, le space opera ou encore l'heroic fantasy.

Pour en savoir plus et améliorer sa connaissance du jeu de rôle, une dernière étape reste à franchir : jouer ! Clubs et revues spécialisées, recensés dans la troisième et dernière partie de ce livre, sont tout désignés pour initier les débutants et fournir de nombreuses informations pratiques.

PREMIÈRE PARTIE

Les jeux

CHAPITRE 1

Les jeux de rôle

Les origines du jeu de rôle

Une table couverte de sable, des reliefs de terrain et des figurines respectant la même échelle : il n'en fallait pas plus à un Prussien du nom de von Reiswitz pour mettre au point, en 1811, une règle de jeu permettant de simuler une bataille en miniature. Reprise par l'armée prussienne comme outil pédagogique d'entraînement à la guerre et à la formation des officiers, la recette de von Reiswitz se diffuse, sous le nom de « kriegspiel », dans la plupart des écoles militaires.

Quelques décennies plus tard, en 1912, H. G. Wells, auteur de science-fiction et passionné de jeux, apporte par une série d'articles un ensemble de règles complémentaires permettant d'uniformiser la pratique du « kriegspiel » (appelé « wargame » avec figurines, aux États-Unis et en Angleterre, et « jeu d'histoire » avec figurines, en France).

Au début des années cinquante, aux États-Unis, Charles Roberts, créateur de jeux et fondateur des éditions Avallon Hill, invente une forme grand public de ce jeu de simulation guerrière. A la table recouverte de sable, il substitue un plateau de jeu composé d'une mosaïque d'hexagones. Il remplace également les figurines par des pions de carton. Héritée du wargame avec figurines, cette nouvelle forme de jeu conserve le nom de wargame.

Parallèlement au développement du wargame, le jeu d'his-

toire avec figurines connaît, à la fin des années soixante, une véritable mutation. A l'initiative des joueurs, des règles de jeu permettant l'affrontement de troupes issues d'époques et d'horizons variés sont élaborées. Ainsi il devient possible d'assister à l'affrontement d'une armée assyrienne contre de preux chevaliers du Moyen Age ou de légions romaines contre des samouraïs du Japon médiéval.

Qu'il apprécie ou non ces variantes du jeu originel, le joueur de jeu d'histoire avec figurines aime récrire l'histoire et tente, avec les mêmes éléments, d'en changer le cours. Concrètement, pour satisfaire sa passion et être en mesure de confronter sa stratégie à celle de son adversaire, il assimile des règles difficiles. Puis, s'il « accroche » à cette forme de jeu, il se documente sur l'histoire des coutumes vestimentaires des troupes en guerre et de leurs généraux. Enfin, il peut devenir un as du bricolage en réalisant des maquettes reproduisant des champs de bataille ou en peignant avec fidélité et précision des figurines de 5 à 30 millimètres de hauteur. Ce n'est pas sans fierté qu'un joueur de jeu d'histoire avec figurines combat avec son armée.

Héritier du jeu d'histoire avec figurines, le jeu de rôle trouve son origine en 1969, lorsqu'un groupe de joueurs introduit sur la table de jeu des figurines issues des créatures de l'univers fantastique de J. R. R. Tolkien, auteur de la célèbre trilogie du *Seigneur des anneaux.*

Des recherches de ce groupe de joueurs, parmi lesquels se trouvent Gary Gygax et Dave Anderson, naît un livret de règles baptisé *Chainmail* (cotte de mailles). Grâce à ce livret, les joueurs sont désormais en mesure d'introduire d'étranges armées sur le terrain de jeu. Des armées composées de créatures mythiques : elfes, nains, géants, trolls, etc.

De *Chainmail* au premier jeu d'aventures, il n'y avait qu'un pas. Gary Gygax et Dave Anderson le franchissent en 1973 en créant le premier jeu de rôle : *Dungeons and Dragons,* traduit littéralement en français sous le nom de *Donjons et Dragons.* Le principe d'une nouvelle forme de jeu est mis au point : les armées disparaissent au profit des personnages qui les dirigent. La reconstitution matérielle du terrain de jeu est égale-

ment supprimée au profit du récit et des personnages. Dans un jeu de rôle, chaque joueur incarne un personnage de légende investi d'une mission ou d'une quête et se prépare à vivre une aventure dans un monde imaginaire.

1/Gary Gygax : le pionnier du jeu de rôle

L'histoire du jeu de rôle est indissociable de ses créateurs et retient plus particulièrement le nom de celui qui y consacre tous ses efforts depuis 1973 : Gary Gygax. Au départ, rien ne semblait disposer cet Américain de la région de Lake Geneva, dans l'État du Wisconsin, à devenir créateur de jeux. Il entre au collège à l'âge de vingt ans, travaille et suit des cours du soir en anthropologie. Déjà marié et père de famille, il abandonne ses études pour travailler dans une compagnie d'assurances où il occupe successivement les postes de stagiaire, sous-rédacteur, puis rédacteur. Durant cette période de sa vie, la lecture, l'écriture et le jeu sont ses loisirs favoris.

La passion de Gary Gygax pour les jeux débute dès l'âge de six ans, avec le jeu d'échecs. Quelques années plus tard, il étudie les variantes de ce jeu au sein d'un club de Chicago. Mais le véritable « déclic » se produit lorsque Gygax découvre le wargame avec figurines, en 1950, puis le wargame sur plateau, en 1958, par une annonce publicitaire de la société Avallon Hill présentant le wargame *Gettysburg*.

Enthousiasmés par cette nouvelle forme de jeu, Gygax et un groupe d'amis mettent au point des règles concernant l'utilisation de certains matériels de guerre (les tanks, en particulier). En 1960, cette équipe de joueurs fonde T. S. R., une association d'études tactiques (Tactical Studies Association). En 1971, T. S. R. publie *Chainmail*, livret de règles destiné aux joueurs de wargame avec figurines médiévales fantastiques doit il a été fait état plus haut.

En 1973, la société Avallon Hill refuse la dernière nouveauté de T. S. R. : un jeu d'exploration de souterrains où prêtres et guerriers côtoient de puissants magiciens. Gygax était pourtant déjà connu pour avoir publié plusieurs jeux chez cet

éditeur. Le plus célèbre est sans nul doute *Alexandre le Grand.*

Sous l'impulsion de Don Kaye, membre de l'association, T. S. R. devient une société. Le premier jeu édité sera *Cavaliers and Roundheads,* une règle de jeu d'histoire avec figurines retraçant la guerre civile anglaise à l'époque de Cromwell. Aux 1 000 dollars de frais de constitution de la société (5 000 francs de l'époque), T. S. R. ajoute 2 000 dollars ; une somme engagée pour éditer une version améliorée du jeu d'exploration de souterrains proposé à Avallon Hill. Le jeu s'appellera *Dungeons and Dragons.*

Gygax, bloqué dans sa carrière professionnelle par son désir de ne plus quitter sa région, décide alors de vivre de ses créations. Il abandonne son emploi dans les assurances et commence une vie faite de petits métiers. Le plus insolite est certainement celui de... cordonnier !

Pendant ses heures de loisirs, Gygax prépare les 1 000 premiers exemplaires de *Donjons et Dragons* sur la table de sa cuisine en compagnie de ses enfants qui agrafent les règles du jeu. Nous sommes en janvier 1974.

Il faudra un an pour écouler la première édition de *Donjons et Dragons.* Par la suite, au fur et à mesure de sa diffusion dans les universités américaines et à l'étranger, les ventes du jeu atteindront des sommets (un million de boîtes vendues en 1982, plus de huit millions en 1986).

Entre 1974 et 1982, le siège social de T. S. R. passe de la cuisine de Gygax à une petite maison de Lake Geneva, puis à un immeuble. La société se développe parallèlement à l'engouement des joueurs pour le jeu de rôle jusqu'à devenir, entre 1980 et 1982, l'une des cinquante premières sociétés américaines en termes de chiffre d'affaires. A cette époque la société T. S. R. compte 360 salariés et réalise, à elle seule, la moitié du chiffre d'affaires réalisé sur le marché des jeux américains. En plus de *Donjons et Dragons,* elle édite des livres-jeux, des jeux pour micro-ordinateur, participe à la réalisation de séries télévisées et de films fantastiques, fabrique des T-shirts, des puzzles, des jouets et des figurines...

Aujourd'hui millionnaire, Gygax habite un château de style

italien construit autrefois pour un magnat du rail. Une carrière étonnante pour cet homme qui avoue avoir été surpris du succès populaire rencontré par *Donjons et Dragons*... Il pensait n'intéresser que les joueurs de jeu d'histoire avec figurines, de surcroît passionnés de fantastique !

2/L'origine du jeu de rôle en France

Les années 1977-1978 voient, en France, l'avènement des jeux d'aventures. A cette époque, des magasins spécialisés dans le domaine des jeux de réflexion ouvrent leurs portes.

L'Œuf Cube, en 1977, puis les magasins Jeux Thèmes et Jeux Descartes, en 1978.

Deux ans plus tard, en 1980, deux revues spécialisées dans le domaine des jeux sont publiées : *Jeux et Stratégie* et *Casus belli*. La première, dirigée par Alain Ledoux, réserve ses pages aux amateurs de jeux classiques, sans pour autant négliger de présenter le jeu de rôle au grand public. La seconde se destine plus particulièrement aux joueurs de wargames et de jeux de rôle. Dirigée par François Marcela Froideval et illustrée par Didier Guiserix, son actuel rédacteur en chef, *Casus belli* connaît des débuts analogues à ceux de la fabrication de *Donjons et Dragons* par Gary Gygax. Une fois encore, c'est sur la table de l'appartement de Marcela Froideval, et pendant qu'il s'exerce au maniement du katana (sabre japonais), que Guiserix effectue le montage du premier numéro.

En 1982, François Marcela Froideval part aux États-Unis où il rencontre Gary Gygax. Il devient assistant du président de la société T. S. R. et coauteur de nombreux scénarios et d'un livre de règles pour le jeu *Donjons et Dragons (Oriental Adventures)*. La même année, deux nouvelles revues de jeux sont lancées en France : *Vortigern*, spécialisée dans les jeux diplomatiques et par correspondance, et *Runes*, entièrement consacrée au jeu de rôle.

1983 marque une nouvelle étape pour le jeu de rôle en France. Deux jeux conçus et édités en France sont présentés au public des magasins spécialisés. Il s'agit de *l'Ultime Épreuve*, de Fabrice Cayla, et de *Légendes celtiques*, créé par un groupe

d'auteurs composé de MM. Daudier, Montel, Mercier, Rohmer et Deladerrière. Quelques mois plus tard, les N. E. F. (les Nouvelles Éditions fantastiques) publient les premiers scénarios français pour jeux de rôle médiévaux fantastiques. Enfin, l'année 1983 s'achève avec la traduction officielle des règles de base de *Donjons et Dragons*.

Depuis 1983, une quinzaine de jeux de rôle sont disponibles en langue française.

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Par quelle étrange alchimie les joueurs d'une partie de jeu de rôle peuvent-ils restituer autour d'une table les frissons d'une palpitante aventure ? Pourquoi utilisent-ils un langage parfois incompréhensible aux néophytes ? Comment ?... Par quel moyen ? etc.

Ce qui est vrai de la plupart des jeux l'est également du jeu de rôle. Sa pratique nécessite un minimum d'informations préalables et sa maîtrise demande une grande expérience. Pour s'en convaincre, il suffit d'essayer un jeu de société, ou même le jeu d'échecs, sans connaître ni le but à atteindre ni les règles du jeu.

Dans ces conditions, pourquoi est-il alors si difficile d'obtenir une définition claire et concise de cette forme de jeu qu'est le jeu de rôle ? La réponse est simple. Le jeu de rôle possède un handicap de taille : il ne ressemble à aucun autre jeu. Unique, sa formule bouleverse les schémas traditionnels de fonctionnement d'un jeu. Les participants sont divisés en deux groupes, joueurs et meneur de jeu (parfois dénommé « Maître de jeu »). L'objectif d'une partie est double : à la fois individuel et collectif. Chaque joueur tient le rôle d'un personnage introduit dans un univers imaginaire par l'intermédiaire du meneur de jeu, de quoi perdre son latin !

1/Un jeu de dialogues

Le jeu s'exerce toujours à travers des règles établies. Dans un jeu de rôle, ces règles permettent à un groupe de joueurs d'utiliser l'expression verbale comme support de l'imagination. La recette n'est pas nouvelle : l'histoire racontée au coin du feu ou le « on dit qu'on serait » des jeux d'enfants s'inspirent du même principe.

Mais, à la différence de la veillée du soir ou des jeux d'enfants, les joueurs de jeu de rôle utilisent le dialogue comme moteur de l'action et de l'évolution d'un récit. Jouer une partie de jeu de rôle, c'est donc s'exprimer et prendre des décisions en fonction de principes imposés par la règle du jeu.

Toutefois, pour participer à un jeu de rôle et vivre une aventure, il ne suffit pas d'installer un groupe de joueurs autour d'une table et d'attendre que chacun d'eux participe à l'élaboration d'une fabulation. Assister à une partie de jeu de rôle permet de se convaincre du contraire.

Les joueurs rient, gesticulent, s'apostrophent, réalisent quelques effets de manche : c'est l'aspect théâtral du jeu. Ils consultent des documents, prennent des notes, déplacent des figurines : c'est l'aspect ludique du jeu.

A la fois joueurs et acteurs, les participants définissent, par une suite de dialogues, un espace de liberté plus vaste que l'espace de jeu... un espace qui se construit au fur et à mesure de l'évolution d'un récit, dans un univers conçu avant le début de la partie par l'homme clef du jeu de rôle : le meneur de jeu.

De la préparation à l'aboutissement d'une partie de jeu de rôle, les fonctions du meneur de jeu sont multiples. Sa parfaite maîtrise de la règle du jeu lui permettra de préparer un univers et une histoire, d'introduire les joueurs dans cet univers, mais aussi, dans l'histoire, d'être au cœur du jeu des dialogues, d'être juge du réalisme des actions entreprises par les joueurs dans l'univers imaginé... C'est incontestable : ce meneur de jeu (appelons-le M. J.) mérite bien le surnom d'« homme à tout

faire » d'une partie de jeu de rôle. Voici, détaillées, les principales attributions du M. J.

2/La préparation de la partie

L'histoire des populations, la géographie physique et humaine, les légendes, l'économie, la religion, les coutumes, les langages, la faune, la flore, la vie quotidienne... Quel que soit l'univers choisi par le M. J., chaque jeu présente un « guide pratique » qui permet d'insuffler vie et réalisme à l'aventure des héros.

Si l'aventure se déroule aux États-Unis en 1920, ce « mode d'emploi » fournira au M. J. le nom des journaux de l'époque, le prix d'un repas, d'une nuit à l'hôtel ou d'un billet de train. Si le contexte est celui de la science-fiction, il détaillera les technologies utilisées, la géophysique des planètes, etc.

C'est donc le jeu choisi par le M. J. qui détermine le contexte de l'aventure. En somme, le M. J. ne crée pas le monde, mais en prend simplement connaissance par la lecture.

Exemple : le M. J. a choisi un jeu de rôle médiéval fantastique. Médiéval ? Le monde présenté par la règle du jeu décrit une société typique du Moyen Age occidental. Fantastique ? Ce monde porte l'empreinte des contes de fées. La magie est vraie, existe et fonctionne.

Le décor de l'aventure est maintenant connu du M. J. Débute alors la seconde phase de sa préparation. Dans ce décor, il doit choisir le scénario de l'aventure à laquelle il convie un groupe de joueurs. Ce scénario comporte les éléments suivants :

— **Une introduction pour les joueurs.** Que connaissent-ils du monde dans lequel ils vont évoluer ? Quelle est leur quête ? De quels renseignements disposent-ils avant leur départ dans l'aventure ?

Exemple : le paisible royaume de Koona redoute une invasion de barbares venus du sud. Son armée recrute des éclaireurs. Les joueurs, natifs du royaume, sont de jeunes aventuriers qui s'engagent au service de leur roi, Tark, et acceptent leur première mission : protéger les habitants d'un village de

Depuis quelques années,
gobelins, orques, redoutables guerriers
et sorcières maléfiques
ont commencé à envahir la France.
D'étranges dés
à quatre, six, huit, dix, douze et même vingt faces
cahotent et roulent
sous les directives de sévères meneurs de jeu...
Les écrans des ordinateurs, les journaux, les livres surtout,
n'ont pas résisté à ce phénomène d'un nouveau genre :
le jeu de rôle.
Des dizaines de milliers de joueurs le pratique aujourd'hui.
Mais qui sont ces joueurs?
A quoi jouent-ils excatement?
En fait, qu'est-ce que le jeu de rôle?...
Que sont ces livres dont VOUS êtes le héros?
C'est à ces questions que veut répondre cet ouvrage,
le premier consacré à cette nouvelle forme de jeu.

Gildas Sagot, né en 1958, diplômé de l'université Paris-Dauphine, est un passionné de jeux. Journaliste, il a publié de nombreux articles sur le jeu de rôle dans les plus importantes revues spécialisées.

Illustration de couverture : Peter A. Jones © Solar Wind Ltd.

9 782070 510306
72F T.T.C.
86 XI
A 51030
ISBN 2-07-051030-1