

L'AMÉRIQUE ENVOÛTÉE PAR LES DRAGONS

Il ne s'agit que d'un jeu, de hasard et d'habileté comme tant d'autres. Alors pourquoi « D and D » qui fait revivre donjons et dragons envoûte-t-il toute l'Amérique ? Les sociologues ne trouvent qu'une explication : le besoin de se plonger dans des mondes imaginaires.

► Dans un labyrinthe bourré de monstres, de trappes et de couloirs secrets, Tim le guerrier, Alan le voleur, Stevens l'ecclésiastique, Dana le magicien et Rick le nain, rivalisent d'astuces pour venir à bout des pièges et des dragons qui se dressent sur leur passage et les empêchent de découvrir les trésors cachés dans les recoins de ce lieu pour le moins sinistre. Pour plusieurs heures, deux à trois fois par semaine, près de 500 000 jeunes Américains changent ainsi de peau et quittent leurs préoccupations du XX^e siècle pour épouser les aventures périlleuses de héros mythiques du Moyen Âge. La métamorphose a lieu en quelques minutes lorsque les participants s'assoient autour d'une table pour jouer à un nouveau jeu, fort complexe, qui fait fureur aux Etats-Unis. Il s'agit de « Donjons et Dragons »⁽¹⁾ ou « D and D » comme l'appellent les fanatiques. L'un des joueurs baptisé le Maître du Donjon (ou DM pour Dungeon Master) dirige tout le jeu. Bien avant la partie, il a créé sur papier la carte (à l'échelle précise) d'un labyrinthe, d'un château, d'une ville où la partie va se dérouler. Il y a dissimulé des trésors ou des objets magiques qu'il protège par des dragons, des géants ou des loups-garous, etc., selon son gré. Ces obstacles aux caractéristiques bien précises (chaque monstre possède une force, une vitesse de

déplacement, un type d'armure définis par la règle du jeu) devront être franchis par les joueurs. Le Maître du Donjon est tout puissant, il va diriger la partie un peu comme un directeur de théâtre mène ses comédiens. Les autres joueurs — il peut y en avoir de 2 à 10 ou 20 — doivent partir à la recherche des « richesses fabuleuses » cachées dans les donjons en utilisant au mieux les qualités et les défauts des caractères qu'ils auront choisi d'incarner. On crée un caractère à l'aide de 3 dés à six faces (les autres dés du jeu ont 4, 8, 12 ou 20 faces). Le chiffre obtenu par un coup de dés détermine le degré de force, d'intelligence, de sagesse, de santé, d'agilité et d'ascendant (pouvoir sur les autres) de chaque personnage. Prenons un exemple : si un joueur obtient 18 — le maximum — pour la première qualité, il sera super-puissant ; s'il obtient 3 — le minimum — il aura à peine la force de livrer bataille à un enfant. Lorsque chaque joueur possède ses caractéristiques, il choisit le personnage qu'il va représenter et qui épouse le mieux les qualités et les faiblesses que lui a attribuées le hasard. Un participant ayant une force supérieure à 13 est d'office un guerrier ; s'il a reçu une intelligence plus grande que 13, il sera de préférence un magicien ; l'ecclésiastique devra avoir un fort ascendant sur les autres, les voleurs seront agiles, les nains posséderont une santé à toute épreuve. Certains caractères peuvent réunir plusieurs particularités importantes : les voleurs-magiciens, les guerriers-nains, les ecclésiastiques-magi-

ciens, etc., seront des personnages puissants qui bénéficieront d'avantages cumulés. Au début du jeu, chaque joueur reçoit une quantité de pièces d'or. Le montant est décidé par les dés qu'il pourra utiliser pour acheter des armes (dague, épée, armure, cordes, flèches, etc.), des charmes, des poisons, des maléfices, etc. Chaque joueur a également la possibilité d'accroître sa caractéristique principale (la force pour un guerrier ou l'agilité pour un voleur) en diminuant le reste de ses autres qualités. Chacun, enfin, détermine par un coup de dés le niveau des « dommages » ou blessures qu'il peut supporter. Les personnages sont représentés par des petites figurines de plomb — souvent fort belles — qui vont se déplacer sur la carte du château à une vitesse variable, un guerrier portant armure avancera moins vite qu'un voleur sans équipement. Un joueur poursuivi aura donc tendance à se débarrasser de ses armes pour avancer plus vite. La façon dont chaque personnage réussit ou échoue devant un piège, le degré d'aide ou au contraire d'hostilité apporté par chaque caractère rencontré dans le donjon, sont également déterminés par les dés. Tout au long du jeu, en fonction des obstacles surmontés, le joueur reçoit des points « expériences » qui viennent accroître ses caractéristiques propres. Bien souvent, les personnages ont plusieurs solutions pour se sortir d'une passe difficile ; ils doivent donc, à chaque fois, en fonction des particularités de leur caractère, de celles des adversaires, évaluer leurs probabilités de succès et prendre la décision la meilleure. On ne gagne ou on ne perd jamais complètement. On sort simplement plus puissant ou plus faible d'une partie qui peut durer des heures, des semaines, des mois, voire des années.

Ce résumé succinct de la règle du jeu ne fait qu'effleurer les subtilités et la complexité de Donjons et Dragons. Pour s'en convaincre, il suffit de feuilleter les 48 pages de la règle du jeu « de base », laquelle est complétée par une règle du jeu « avancée », à laquelle viennent encore s'ajouter un livre de descriptions des caractéristiques de 350 monstres que peut utiliser le Maître du Donjon, un manuel de définitions des caractères médiévaux que peuvent épouser les joueurs, et un guide au service du Maître du Donjon pour l'aider à fabriquer le théâtre des aventures et à le

(1) Le nom anglais est « Dungeons and Dragons ». En traduction littérale *dungeon* signifie « cachot » mais pour conserver les initiales D et D sous lesquelles le jeu est de plus en plus connu, nous le traduirons par « Donjon ».

parsemer de pièges et de trappes. Rien ne pouvait laisser prévoir le succès de ce jeu. Il n'y a jamais eu de campagne publicitaire pour le lancer. Le manuel et les cinq dés qui composent le jeu de base n'attirent guère l'œil dans les boutiques spécialisées, et feuilleter le livre expliquant les règles a dû décourager plus d'un ache-

le plus d'adeptes, il y a même un collège, le collège de Anza, près de San José, qui donne un cours de six semaines pour initier les futurs joueurs. Des clubs se sont créés spontanément dans les boutiques de jeux de Virginie, du Wisconsin, du Maryland et de Californie. Et l'un des premiers tournois de D et D a eu lieu en mai dernier à Washington durant une convention consacrée à la science fiction. Certains groupes ont voulu donner une autre dimension au jeu et ont quitté l'espace restreint d'une pièce pour aller jouer sur le terrain. Là, c'est un dédale de tunnels où passent les tuyaux de chauffage qui sont utilisés comme site des aventures; ailleurs, c'est le labyrinthe des sous-sols de l'université. Lorsque le 15 août dernier, James Dallas Egbert, un étudiant en informatique de 16 ans, extrêmement brillant, a disparu du campus de l'université du Michigan, on sut plus tard que c'était une fugue, mais les enquêteurs étaient persuadés que sa disparition était liée au jeu D et D. D'autres joueurs se fabriquent les costumes de leurs personnages. A Austin, au Texas, les passionnés se retrouvent chaque semaine; ils sont vêtus de costumes du Moyen Age et portent des armes répliques des années de l'époque, sculptées dans du rotin. A Rockville dans le Maryland, un groupe qui s'est baptisé Dagorhir, joue dans les bois et les champs du comté de Montgomery. A l'université de Caroline du Nord, on se plaint que les joueurs surchargent l'ordinateur en y introduisant des scénarios de jeu très complexes. En décembre, un club de Long Beach va organiser avec les joueurs de l'université de UCLA une partie sur le terrain où chacun des participants devra porter le costume de son caractère.

Comment expliquer le succès de ce jeu qui passionne certains jeunes et moins jeunes intellectuels (l'âge des joueurs s'étale de 13 à 40 ans)? Bien qu'il soit d'un apprentissage difficile, D et D a un certain nombre de qualités qui ont attiré les jeunes Américains. D'abord, c'est un jeu où la part de chance équilibre assez bien la part de réflexion. Les bons joueurs, ceux qui savent analyser leurs probabilités de réussite ou d'échec, sont vite récompensés et voient la puissance de leur personnage s'accroître. Ensuite, D et D laisse une grande part à l'imagination, et c'est sans doute l'une de ses plus grandes qualités. Une

partie ressemble presque à une pièce de théâtre où les joueurs ne se contentent pas de déplacer des pions, mais jouent de véritables rôles. Le temps d'un jeu, les joueurs quittent par l'esprit le monde du XX^e siècle pour entrer dans celui d'un Moyen Age imaginaire où des magiciens et des monstres coexistent, où les règles de la chevalerie sont à respecter, où la cruauté ne porte pas à conséquence.

Les participants sont sans doute attirés par le suspense qui règne tout au long d'une partie. Ils ne savent jamais à l'avance les pièges qu'ils vont rencontrer. Le jeu est très ouvert; de nouveaux personnages peuvent se joindre à n'importe quel moment. Les joueurs apprennent aussi à respecter et à obéir au Maître du Donjon qui fait figure de « Père Mystique et Magique ».

Pour beaucoup de jeunes, D et D est devenu plus qu'un jeu. C'est un véritable hobby où ils engloutissent toutes leurs économies. Le jeu de base n'est pas coûteux — à peine 50 F — mais les joueurs avertis achètent les manuels perfectionnés, les jeux de dés les plus luxueux, et surtout les figurines de plomb représentant les personnages ou les monstres. De nombreux jeunes passent des heures à peindre ces petites figures de métal. Certains passionnés possèdent plus de 150 figurines. D'autres se fabriquent les costumes de leur personnage et il n'est pas rare qu'un joueur investisse de 2 000 à 3 000 F pour satisfaire sa passion, alors qu'en théorie un bloc de papier, un crayon et cinq dés de plastique suffisent.

Les premiers étonnés du succès de leur jeu, ce sont sans doute les deux inventeurs, Gary Gigax et Dave Arneson. Ils ont créé la première version pour leur propre plaisir en 1974. A l'époque, Gary Gigax était cordonnier. Il est aujourd'hui président-directeur général de TSR Hobbies, société qui édite et vend D et D et a fait en 1978 un chiffre d'affaires de 1 milliard de francs. La compagnie de Gary Gigax publie également une revue mensuelle baptisée Dragon, qui tient les passionnés au courant de ses derniers développements, et elle édite deux autres jeux dérivés de D et D: « Le Monde des gamma » et « Métamorphoses ». Le jeu est vendu en France (Jeux Descartes) mais en version originale seulement. La traduction est à l'étude.

Françoise HARROIS-MONIN ■



Les passionnés de D et D vont jusqu'à revêtir l'habit de leur personnage moyenâgeux.

teur potentiel. Et pourtant, aujourd'hui, des centaines de milliers de jeunes, de New York à Los Angeles, jouent parfois de 8 à 10 heures de suite comme c'est le cas de Josh Weisel, un lycéen californien très brillant de Bans, qui passe de 20 à 30 heures par semaine à jouer et à étudier de nouvelles stratégies. A l'université de l'Iowa, les étudiants amateurs de D et D jouent tous les jours. Au California Institute of Technology à Pasadena, en Californie, des groupes se réunissent deux fois par semaine, le vendredi et le dimanche, et les joueurs se bousculent pour entrer dans les interminables parties auxquelles participe parfois l'ordinateur de l'institut. Aux universités de Chicago, de Columbia, de Dartmouth, de Colby, on a créé des clubs d'étudiants qui consacrent leurs loisirs à D et D. On joue à Harvard, à UCLA (University of California Los Angeles). Au nord de la Californie, l'Etat où il y a