

# Table des matières

<u>Ça commence ici</u>
Édito
Parler le jargon donjonnesque
Un examen sans complaisance de Donjons & Dragons
Les points d'expérience dans les premiers D&D
Les points d'expérience dans les derniers D&D
AD&D est l'instrument du démon
Ressaisis-toi, mon gars!
La lutte des classes dans D&D3
Ce que j'ai appris en menant une campagne D&D du niveau 1 au niveau 30
D&D4 c'est encore les donjonneux qui en parlent le mieux
Pourquoi cette règle stupide pourrait ne pas être si stupide
Les ebooks PTGPTB.fr
Se tenir au courant
Recevoir les derniers articles

**Crédits** 

<u>Merci</u>

# Ça commence ici...

Ce livre numérique a été réalisé au format epub, avant d'être converti aux formats AZW3 et PDF, avec les limitations inhérentes à toute conversion. Pour une lecture optimale, nous vous conseillons donc d'utiliser le format epub, dont les solutions de lecture sont présentées ici.

### Mention légale importante :

Si vous souhaitez partager cet ebook, nous vous encourageons à mettre un lien vers la page de notre site (<u>ptgptb.fr</u>) plutôt que de le pomper honteusement.

En effet, tous les textes contenus dans cet ebook demeurent la propriété de leur(s) auteur(s) et de PTGPTB.fr. Toute reproduction de texte en dehors de cet ebook et qui dépasse la longueur raisonnable d'une citation (c'est-à-dire, en règle générale, un ou deux paragraphes) est donc strictement interdite.

Si vous reproduisez une grande partie ou la totalité du texte de cet ebook sans l'autorisation écrite de PTGPTB.fr, et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites Web, blogs, forums, imprimés, etc.), vous reconnaissez que vous commettez délibérément une violation des lois sur le droit d'auteur, c'est-à-dire un acte illégal passible de poursuites judiciaires.

# Édito

Fan ou pas de la célèbre gamme de jeux de rôles *Donjons & Dragons*, voici l'ebook qu'il vous faut ! Ce mastodonte rôliste est adoré ou détesté, mais il a en réalité plusieurs visages, acquis au fil de ses évolutions.

Alors qu'il était, « aux origines », apparemment possible (et encouragé) de duper les monstres pour mieux les voler, les objectifs ont évolué et les personnages se sont mis à courir sur les monstres pour les tuer, sans forcément se soucier des trésors. Le but ? Rafler des Points d'expérience. Ces points furent une question centrale dans l'évolution de cette gamme qui a grandi en parallèle à la société et aux priorités changeantes de son public. Ces articles retracent une histoire de l'équilibrage et des déséquilibrages dans ce jeu au fil des éditions tout en vous exposant plusieurs points de vue sur cette évolution – notamment sur la 4º édition et ses grands changements – vous offrant une réflexion applicable non-seulement à *Donjons & Dragons* mais aussi à d'autres jeux et systèmes.

Au-delà de la critique facile et du rejet en bloc, il y a en fait *plusieurs* D&D, autant dans les textes que dans les pratiques et la réputation de cette gamme de JdR, comme vous le verrez tout au long de cet ebook. Pensez à regarder les dates auxquelles ces articles ont été écrits pour mieux appréhender cette plongée historique!

angela quidam, rédactrice en chef de la division « ebook » JUIN 2021

N'hésitez pas à laisser votre avis sur cet ebook en nous contactant sur l'un de nos réseaux sociaux! Pour laisser un commentaire sur un article en particulier, utilisez le lien

5

« Commenter en ligne sur PTGPTB.fr » présent en fin de chaque page.

# Parler le jargon donjonnesque



© 2012 GGG Traduction : Esthane

# Termes et concepts du passé de D&D, que vous ignorez peut-être

J'ai eu une conversation amusante avec un de mes joueurs la nuit dernière. Pour lui, *D&D* commence et finit avec la 4<sup>e</sup> édition ; il n'a jamais joué avec une version antérieure. Je ne me souviens pas comment la conversation a commencé, mais j'ai mentionné quelque chose à propos de mes espoirs pour *D&D Next* [le nom de travail de *Donjons & Dragons 5*<sup>e</sup> édition (NdT)]... et en particulier sur les « facteurs de vitesse ». Si jamais ils faisaient leur retour, j'espérai que ce serait un paquet de règles dingues que je pourrais ignorer.

Il haussa les sourcils. « C'est quoi un facteur de vitesse ? »

En deux temps trois mouvements, nous sortions les vieux bouquins de D&D des étagères, exhibant des tableaux, et parlant de choses comme les limites des niveaux selon la race, les jets de sauvegarde contre la pétrification et la métamorphose, et le Grand Maître de fleurs  $^{(1)}$ .

Il me sourit. « Je pense que tu tiens le sujet de ton prochain article de GeeksDreamGirl. Il faut que tu éduques les gens comme moi, parce que

c'est vraiment sympa de découvrir tout ça ».

Alors on y va. Cet article portera sur quelques phrases, concepts et terminologies du passé de D&D que vous pourriez n'avoir jamais abordés, si vous avez découvert ce jeu en commençant par la  $4^{\rm e}$  édition... ou même par la  $3^{\rm e}$ . Et pour ceux qui connaissent D&D depuis le début, peut-être le lirez-vous avec un sourire nostalgique, ou direz-vous « Hé, ces jets de Choc Métabolique [jet de résistance aux traumatismes, complémentaire aux jets de sauvegarde (NdT)] étaient vraiment un attrape-couillon! »

### Le Facteur de Vitesse

Il me semble juste de commencer avec la partie qui m'inspire le plus. Il était une fois, chers lecteurs, un temps où il n'était visiblement pas assez « réaliste » de simplement lancer un dé et d'ajouter un modificateur de Dextérité pour voir qui agissait en premier. En fait, si je me souviens bien, la Dextérité n'avait rien à voir avec votre rapidité durant le combat. Au lieu de cela, ce que vous faisiez déterminait à quelle vitesse vous le faisiez.

Chaque arme, sort, et certaines actions avaient un facteur de vitesse. Lorsque vous aviez lancé votre d6 d'initiative pour votre groupe (oui, c'est la vérité... un seul d6 pour l'ensemble du groupe), et que vous rencontriez des monstres, vous deviez utiliser les facteurs de vitesse pour déterminer qui faisait quoi et dans quel ordre. Quelqu'un avec une dague frappait plus vite que quelqu'un avec une épée longue. Quelqu'un avec une épée longue frappait plus vite que quelqu'un avec un fléau, et ainsi de suite.

La deuxième édition a ramené le jet de dé [d'initiative] pour chaque camp à un d10 et a ajouté également une règle optionnelle. Avec cette règle — pour avoir des initiatives individualisées plus réalistes — vous ajoutiez le facteur de vitesse de votre arme ou sort à votre jet d'initiative, ainsi que les modificateurs comme la taille, si vous aviez un

sort de Hâte sur vous, et ainsi de suite. Le MJ égrenait ensuite les différents segments du combat [À *AD&D*, un round dure 1 minute décomposée en 6 segments de 10 secondes (NdT)], en calculant qui devait agir et dans quel ordre. Donc, vous pouviez avoir des personnages agissant à des segments différents, tout comme le MJ décompte l'initiative aujourd'hui. Le problème était que, si vous changiez d'armes ou lanciez un sort différent, ça changeait tout. Donc il y avait souvent de nouveaux jets d'initiative à chaque round du combat.

Vous pensez toujours que vos combats prennent du temps maintenant ? Ouais c'est ça...

### **D&D Immortal Rules**

Vous savez probablement que *D&D* fut autrefois appelé *Règles Avancées de Donjons & Dragons* ou *Advanced Dungeons & Dragons* ou *AD&D*. Il y avait une raison à cela. Quand *D&D* subit son premier lifting majeur, quittant les petits fascicules tout fragiles pour aller vers les premiers formats à couverture rigide, on s'inquiéta de ce que le nouveau jeu serait trop difficile à appréhender par ceux qui y joueraient pour la première fois. [TSR] décida donc qu'il y aurait un *Donjons & Dragons*, vendu dans une boîte de jeu, et les *Règles Avancées de Donjons & Dragons* (ou *AD&D*), auquel les joueurs passeraient ensuite.

Ce fut très apprécié, mais il y avait quelques défauts, et pour des raisons assez mystérieuses. Sur certains aspects les deux systèmes de règles n'étaient en fait pas en accord. Par exemple, dans D&D, si vous ne portiez pas d'armure et n'aviez aucun bonus ou malus de Dextérité, votre Classe d'Armure était de 9. Dans AD&D, elle était de 10. Pas une grande différence, mais un peu bizarre, vous l'admettrez.

Le coffret original « de base » de D&D ne proposait seulement que les niveaux 1 à 3, et les gens avaient l'air de vouloir continuer plus loin.

Un peu plus tard, cependant, quelque chose d'étrange se produisit. Après la réédition du *Basic D&D*, TSR publia un coffret <u>Expert</u> <sup>grog</sup>. On

suivait le même système de règles que la version Basic, mais on allait jusqu'au niveau 14. Donc maintenant... attendez... qu'est-ce qui est le mieux, Expert ou Avancé ? Pour aggraver cette étrangeté, ils ont continué avec les Règles <u>Compagnon D&D</u> (niveaux 15-25), puis <u>Master Rules D&D</u> (niveaux 26-36), et <u>Immortal Rules...</u> des règles pour des personnages qui se sont littéralement transcendés vers l'Immortalité et sont devenus des dieux.

Alors maintenant, qu'est-ce qui est le mieux ? Un jeu qui ne limite pas vos niveaux, comme AD&D, ou un jeu dont l'apogée vous permet de devenir un dieu, comme *Immortal Rules D&D* ? Je jouais à AD&D, mais mon ami Joe aimait *Immortal Rules*. Nous avions l'habitude de débattre sans fin de ce sujet, alors même que nous jouions aux parties de l'un ou de l'autre. D'une certaine manière, c'était la première guerre des éditions de D&D!

Ironiquement, dans la 3e et la 4e édition, on dirait que la boucle est bouclée. Le style Épique permet aux Personnages-Joueurs d'atteindre des pouvoirs divins, tout en maintenant les niveaux.

### TACØ

Ok, c'est la tarte à la crème de D&D... Vous en avez probablement déjà entendu parler mais ne savez absolument pas de quoi ça parle. Permettez à votre serviteur GGG de vous l'expliquer.

Dans le *D&D* originel et *AD&D* 1<sup>re</sup> édition, vous deviez consulter un tableau pour trouver quel était le chiffre qui vous permettrait de toucher une Classe d'Armure donnée. Parce que la CA commençait à 10 et descendait en s'améliorant (une CA de -3 était vraiment très bonne !), vous consultiez un tableau basé sur votre classe et votre niveau, lanciez les dés de votre attaque, et, en fonction du résultat, étiez capable d'annoncer au MJ quelle CA vous touchiez... Oui enfin, vous auriez pu le faire si toutes les tables de combat ne figuraient pas dans le *Guide du Maître*. En fait, le MJ devait entendre votre résultat, puis regarder le

tableau et voir si vous aviez touché ou non le monstre.

Heureusement, tout ceci fut l'objet d'une révolution avec la 2e édition et le concept du TACØ [« taco » en jargon, THACØ en anglais (to hit armor class zero), NdT]. Vous aviez un nombre, calculé en fonction de vos classe(s) et niveau(x), ainsi que par des facteurs comme votre bonus de Force ou de Dextérité, si vous utilisiez une épée magique, et ainsi de suite. Et c'est ce nombre qui vous permettait de toucher une classe d'armure (CA) de 0. Vous pouviez ensuite lancer un d20, regarder votre TACØ, et déduire quelle CA votre résultat au dé vous permettait de toucher. Par exemple, si votre TACØ est de 19, et que vous obtenez un 17, alors vous savez que vous n'avez pas obtenu un score assez élevé pour toucher une CA de 0, mais que vous pouvez toucher une CA de 2. Mec, tout cela devenait tellement plus facile pour ce pauvre MD!

Heu. Sérieusement, Heu.

Que vous aimiez la 3º édition, *Pathfinder*, la 4º édition, ou n'importe quoi, inclinez-vous avec respect en marque de gratitude, pour les concepts de Classe d'Armure qui correspondent vraiment au seuil à atteindre pour toucher, et qui sont ascendants au lieu d'être descendants. Ce sont des choses que je tiens pour acquises aujourd'hui, et je ne peux pas m'empêcher de ricaner tristement quand je repense à la façon dont TSR s'accrochait si fermement à ses vaches sacrées. Heureusement que Wizards of the Coast nous a proposé un beau barbecue de vaches sacrées avec l'avènement de la 3º édition.

# Langages d'alignement, druidique et argot des voleurs

Je ne peux pas résister à l'envie d'amener ce sujet, tellement ce n'est pas possible que cela ait pu exister. Contre toute logique, il a été décidé qu'il y aurait des langues pour chaque alignement... des langages secrets que tout le monde du même alignement partageait. Donc, si vous étiez Chaotique Bon, vous pouviez lâcher quelques mots dans votre langage secret et, si quelqu'un vous comprenait, vous saviez qu'il était

réglo.

Bien sûr... sauf s'il appartenait à cette collusion de langages d'alignement d'attrape-merde : les Assassins. L'Assassin, à partir d'un certain niveau, pouvait apprendre les langues de tous les autres alignements. C'est une honte, réellement, puisque les Assassins sont exactement le genre de personnes que vous tentez de filtrer en lâchant quelques mots dans la langue de votre alignement.

En plus de votre alignement, un autre facteur pouvait déterminer si vous connaissiez un autre langage ultra-secret : votre classe ! Certaines classes avaient leurs propres langages secrets, en particulier les Druides et les Voleurs (précurseur de la classe des Roublards). Les Druides parlaient le druidique, assez naturellement, sans doute pour empêcher les gens de connaître leurs incroyables recettes de bières. Et les Voleurs parlaient l'argot des Voleurs, sans doute pour pouvoir planifier leurs opérations en public.

Ça me rappelle un article paru dans <u>Dragon Magazine</u> (wiki), il y a de nombreuses années, où il y avait une petite section détachable, et qui se pliait pour donner un lexique d'un argot de Voleurs. J'ai beaucoup aimé, et l'ai utilisé avec le Voleur dans mon groupe, le faisant chercher hâtivement le sens des mots. C'était très drôle.

# La Magie vancienne

Ah, la magie vancienne, la raison principale qui faisait que les groupes d'aventuriers de D&D avaient « une journée de travail de 5 minutes ». Il y a encore des éléments de magie vancienne dans le D&D d'aujourd'hui... En fait, tous les personnages de D&D4 doivent un petit quelque chose à la magie vancienne.

Jack Vance [1916-2013], écrivain de science-fiction et de fantasy, a écrit une série de romans que l'on appelle « <u>le cycle de la Terre Mourante</u> » <sup>wiki</sup> [*Dying Earth*]. Dans ces livres, les magiciens doivent mémoriser des sorts de leurs grimoires au début de chaque journée.

Quand ils jettent ces sorts, le sort s'efface automatiquement de leurs esprits, les obligeant à re-mémoriser leurs sorts le lendemain.

Cela vous semble familier, hein? Ouais. Les pouvoirs quotidiens.

À l'origine, tous les sorts de clerc, de magicien, de druide, et ainsi de suite, n'avaient le droit qu'à un seul lancement. Quand ce sort était lancé, il ne pouvait plus l'être jusqu'au lendemain [Si vous vouliez lancer un même sort plusieurs fois, vous deviez l'apprendre plusieurs fois (NdT)]. Cela signifiait que, chaque matin, un sorcier ou un prêtre devaient écumer les listes de sorts de leurs grimoires (ou la liste des sorts accordés par leur divinité), et décider lesquels ils allaient mémoriser (ou recevoir en priant) pour la journée. À des niveaux moyens, ce n'était pas un problème, mais aux petits ou très hauts niveaux, cela entraînait pas mal de bizarreries.

Dans les tous premiers temps de *D&D*, un Magicien de niveau 1... euh... un Lanceur de sort <sup>(2)</sup>... était capable de mémoriser un sort. Sérieusement. Un seul sort de 1<sup>er</sup> niveau pour toute la journée. Cela signifie littéralement qu'à chaque combat, le lanceur de sort devait décider si c'était ce combat-ci où il jetterait son sort de Projectile magique qui provoquait immanquablement 1d4 +1 points de dégâts sur une cible unique. En outre, ses tables de combat étaient les pires de tous les personnages, de sorte que ses options – en dehors de ce sort – étaient principalement de rester à l'arrière et ne pas se faire tuer, ou de charger dans la mêlée, faire une unique attaque avec son bâton, pour ensuite se faire tuer par un kobold armé de son petit gourdin, car rappelons-le, un lanceur de sort de niveau 1 n'avait qu'1d4 Points de Vie.

Donc ce qui se passait dans la plupart des cas, c'est que le groupe de PJ se ruait sur l'ennemi dans la pièce, balançait tous ses sorts, et ensuite se reposait. Les personnages avaient exploré une pièce, mais ils n'allaient pas plus loin, parce que maintenant le lanceur de sort devenait complètement inutile et qu'ils étaient probablement encore blessés (puisque le clerc n'avait sans doute qu'un ou deux sorts de soins... Au moins eux ils avaient des sorts en bonus s'ils avaient une grande

Sagesse).

À hauts niveaux, le problème était que, même si les probabilités d'avoir besoin de jeter un sort de niveau 1 étaient assez faibles – puisqu'ils avaient accès à des sorts de niveau 9 – ils avaient quand même besoin de choisir lesquels ils devaient mémoriser. Et tout le monde devait attendre qu'ils aient fini de choisir quels sorts ils allaient prendre. Et cela pouvait dépasser littéralement des douzaines de sorts. Un magicien niveau 29 devait choisir entre 59 sorts, et un clerc de niveau 29 en connaissait au moins 61, et probablement plus grâce à une Sagesse élevée. Et ceci, même si selon toute probabilité ils n'utiliseraient que les quelques sorts de plus haut niveau qui en valaient vraiment le coup (3).

Cela a perduré jusqu'à la 3e édition et n'a disparu que grâce aux concepts de pouvoirs « quotidiens », « de rencontre » et « à volonté » de chaque classe (4). Alors ; chacun faisait ses choix à chaque passage de niveau, et se débrouillait avec ce qu'il avait jusqu'au prochain passage de niveau.

J'espère vraiment que le système de magie de D&D Next gardera la structure quotidien/rencontre/à volonté. Je n'ai pas envie de revenir aux temps anciens.

### En conclusion

Ce regard en arrière nostalgique est aussi un regard anxieux vers l'avenir. Il y a des vaches sacrées de *D&D* qui resteront, je l'espère, bel et bien à l'abattoir, ou, au moins, optionnelles. Je suis sûr qu'il y a des gens qui aiment le réalisme des facteurs de vitesse, mais je ne suis pas l'un d'eux. Je suis sûr que certaines personnes aimeraient revenir à la magie vancienne, mais après avoir joué une campagne jusqu'au niveau 20, je peux dire que je suis content des changements de la 4º édition. Et même si je préférerais un retour au temps des 9 alignements, il y a encore plus de règles que je suis heureux de voir croupir dans leurs

cryptes.

## À votre tour

Quel est votre règle oubliée ou votre vieux terme préféré ? Pensezvous qu'il y a une place dans D&D Next pour le TACØ ? Suis-je à côté de la plaque concernant la magie vancienne ? Dites-nous ce que vous en pensez.

Article original : *Speaking the Cant* 

#### Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

- $^{(1)}$  NdT : Le mythique mais non moins difficile (dernier) niveau 17 de la classe Moine du *Manuel des joueurs* d'AD&D ! [Retour]
- $^{(2)}$  NdT : Dans la VO de D&D1, il n'y a pas de magicien (*wizard*), mais des lanceurs de sorts (*Magic-User*, lit. Pratiquant de la Magie). [Retour]
- (3) NdT: À opposer à la 4e édition, où un Mage de niveau 30 connaît 17 sorts, comme nous explique *D&D4*, *c'est encore les donjonneux qui en parlent le mieux*, article complémentaire de celui-ci pour constater le chemin parcouru. [Retour]
- $^{(4)}$  NdT : À D&D4, les pouvoirs des PJ sont définis par leur fréquence. Certains peuvent être lancés aussi souvent que souhaités (à volonté), d'autres une seule fois par rencontre (rencontre) donc à chaque combat et d'autres une seule fois par jour (quotidien). [Retour]

# Un examen sans complaisance de Donjons & Dragons



© 2003 Adept Press Traduction: Thomas Krauss

## D&D1 – D'abord c'était quoi ?

Il est temps de mettre de côté certaines habitudes de pensée profondément enracinées sur les diverses versions ou les jeux de rôles, disons indépendants, qui portent ce nom. Dans la culture rôliste, il est très à la mode de tourner D&D en dérision ou de lui balancer un compliment équivoque, du style « Eh bien, il était le premier, mais... », pour se donner un certain cachet de vrai rôliste adulte. Ça suffit comme ça! Et d'abord, D&D, c'était quoi ?

Les idées qui vont suivre ont principalement été élaborées, en ce qui me concerne en tout cas, sur deux fils de discussions de <u>The Forge</u>: <u>Dungeons & Dragons</u> history – help wanted (L'Histoire de <u>Dungeons and Dragons</u>: Aide requise) et <u>Precursors to AD&D2</u> (Les précurseurs de *AD&D2*). En particulier, je dois beaucoup à Christopher Pramas, M. J. Young, Julie Stauffer, Paul Czege et Maurice Forester, ainsi qu'aux lecteurs Clinton R. Nixon, Rob MacDougall, Grant Gigee et Peter Adkison.

Ce texte se limite à la période du début des années 1970 jusqu'au début des années 1980. Deux périodes postérieures méritent chacune un

essai à elles seules : la première – du milieu des années 80 vers la fin des années 90 – serait assez bien nommée comme « le piège à ours industriel » et la seconde – de 1999 jusqu'à maintenant – comme « la foudre de Frankenstein ». La plupart de ces discussions concernent l'économie du JdR, et mieux vaut les laisser en suspens jusqu'à ce que mon essai sur le marketing et le business du jeu de rôle soit disponible.

### Une histoire de textes

Ce qui suit n'est pas aussi détaillé ou explicatif que de nombreux comptes rendus de ces événements présents sur Internet. Mon but n'est pas de livrer ici L'Histoire Officielle Complète et Vraie, mais plutôt d'insister sur un élément précis des origines du jeu de rôle comme loisir. Le fait est que les références modernes à des « éditions » précédentes ou aux versions « Basic/Advanced » de Donjons & Dragons sont extrêmement trompeuses. Il n'y a jamais eu de « Première Édition ». Il n'y a pas un unique « vieux D&D ».

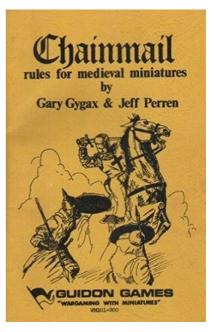
Les textes ne sont pas des parties de jeu, et les origines du jeu de rôle et celles de *D&D* sont deux choses distinctes. Personne ne semble être capable d'en discuter l'histoire sur un ton modéré, mais je sais ce que je pense. Je pense que Dave Arneson et un grand nombre de passionnés de wargames dans tous les USA ont découvert que les gens aimaient jouer des personnages dans les univers des wargames, et même qu'ils appréciaient le développement de ces personnages au travers d'aventures.

*Chainmail* (1971, par Gary Gygax & Jeff Perren) n'était pas un jeu de rôle. De mon point de vue, Arneson (et comme je l'ai fait remarquer, il n'était pas le seul dans le milieu) a trouvé un système pour diriger cette nouvelle activité de l'imaginaire, et *Chainmail* s'est révélé être précisément ça.

Ses expériences sont en quelque sorte résumées dans *The First Fantasy Campaign*.

Les deuxième et troisième éditions de *Chainmail* contenaient des règles supplémentaires pour un contexte fantasy, ainsi que des règles alternatives présentant des similarités avec les futures règles de D&D.

Toutefois, la publication la plus mémorable du mélange de genres Arneson-Gygax apparut à la GenCon en 1974, dans une édition d'un millier d'exemplaires : *Dungeons & Dragons*, 1974. Elle comprenait trois livrets marrons, le tout dans une boîte marron foncé avec les titres en blanc (Il y a une confusion répandue car un produit quasi identique, estampillé « Original Collector's Edition », est paru en 1978



dans une boîte cartonnée blanche, d'où le nom erroné de « boîte blanche D&D » en référence au produit de 1974).

Le mot s'est passé à propos de ce « nouveau jeu », principalement par le bouche-à-oreille dans les boutiques de jeux, et par l'habituelle et mystérieuse pop-culture qui semble n'avoir besoin d'aucun support excepté l'air du temps...

Une culture plus vaste a également commencé à se développer dans certaines structures sociétales. Les wargames constituaient déjà un passe-temps privilégié chez les hommes de troupe de l'armée américaine, et de nombreuses bases de l'armée développèrent de longues campagnes de *D&D*. Également, des Amateur Press Associations (sorte de fanzine au fonctionnement similaire à un forum internet moderne) commencèrent à apparaître comme <u>Alarums & Excursions</u> wiki et *The Wild Hunt*. Les gens se rencontraient, discutaient, comparaient et théorisaient à propos du jeu de rôle.

Un facteur unifiant, du moins un qui fut visible, fut les **tournois**. Cette nouvelle (enfin, plutôt-nouvelle) activité fut finalement appelée « jeu de guerre fantastique » et fut tout d'abord présentée et comprise comme une modification de la manière de jouer aux wargames. Ainsi on organisa des tournois, et les joueurs jouaient des équipes de personnages contre les dangers créés par l'arbitre. Imaginez, si vous le voulez bien, cinquante tables de huit joueurs chacune, avec un arbitre à leur tête. À la fin du temps réglementaire, les questions étaient : qui a survécu ? Quel groupe a amassé le plus de trésors ? Lequel a tué le plus d'opposants, et à quel point étaient-ils redoutables ?

Si cela sonne bizarrement aux oreilles du rôliste actuel, vous allez devoir supporter notre regard paternaliste et entendu à nous, les vieux roublards. D'où croyez-vous que les points d'expérience venaient ?

Tandis que cette culture se développait et se répandait, des textes secondaires commencèrent à apparaître. Beaucoup, beaucoup de règles et d'idées de jeu proliférèrent dans le magazine de TSR *The Dragon*, nouveau nom de son précurseur *The Strategic Review...* 

Judges Guild, une société principalement liée aux tournois, publia un tas de modules d'aventures et d'autres suppléments grandement inspirés des tournois. La RPGA (Role Playing Game Association wiki) entra en activité, ainsi que son magazine *Polyhedron*. Dave Hargrave publia le premier d'une série de neuf suppléments avec le *Arduin Grimoire*, introduisant des choses comme les barbares et les coups critiques, entre autres. Je ne saurais trop insister sur l'impact de ces publications sur cette culture avide d'écrits. Elles devinrent des aides de jeu – bien plus que n'importe quel « livre de règles » – que tout un chacun pouvait acheter et consulter. Rapidement, elles ont fonctionné comme des contraintes (certains disent comme matériau brut) pour les inévitables règles à venir.

**Dungeons & Dragons, 1977** (le copyright dans le texte inclut 1974 et, dans les impressions ultérieures, 1979), par Gary Gygax et Dave Arneson, édité par Eric Holmes – une brochure à spirales, de taille

standard à couverture bleue, le tout dans une boîte avec un couvercle en couleur, contenant également des petits cartons à utiliser en lieu et place des dés. Il est significatif que cette version fut écrite par Holmes pendant que ce qui sera appelé « Advanced Dungeons & Dragons » était déjà en cours de développement par Gygax. Le texte de Holmes relevait en fait principalement d'une intention d'introduction et d'un intermédiaire commercial au livre de règles à venir.

La propre version de Gygax du livre de règles *Dungeons & Dragons* étant en cours d'écriture. Comme tout ceci était arrivé sans crier gare, elle fut dénommée « *Advanced* ». Me basant sur mes sources, je peux spéculer (mais n'en ferai rien) que son contenu final dévie clairement du style de jeu d'Arneson tel que l'on peut l'observer dans la publication ultérieure de son *The First Fantasy Campaign*. Sans vouloir être lourd, les priorités Simulationnistes (1) de Gygax ne se mêlaient pas bien avec les buts d'Arneson qui à mon sens (probablement biaisé) me paraissent avoir un léger goût de Narrativisme ; ni avec le développement parallèle d'une culture Ludiste très vivante, férocement compétitive même. Gygax a dû traiter cette dernière comme une contrainte commerciale, pour son nouveau texte. Quant aux buts Narrativistes d'Arneson, franchement, ils furent étouffés dans l'œuf.

Dave Arneson fut en effet absent du copyright de la nouvelle version ; le premier de nombreux conflits de droits d'auteurs – complexes et pas particulièrement plaisants – autour de cette franchise.

La version finale à couverture rigide d'*Advanced Dungeons & Dragons*, en trois volumes (*Monster Manual*, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*), fut à l'origine de bouleversements énormes dans la culture du JdR, et sa vente dans les grandes librairies plutôt que dans les magasins de modèles réduits n'en est pas des moindres. Cette édition fournit pour la première fois une autorité écrite centrale aux parties de JdR. Toutefois, rien n'avait changé : les règles et standards locaux, extrêmement variés, étaient bien établis ; des jeux concurrents et plus cohérents (i.e. *Tunnels & Trolls*, *RuneQuest*, *DragonQuest*,

*Traveller*, *The Fantasy Trip*) étaient déjà présents ; ces nouveaux livres de règles se sont tout bonnement ajoutés aux écrits amateurs pour les déjà-rôlistes. Par contre, pour les nouveaux arrivants, les choses étaient différentes : voilà les livres, donc voilà le jeu, et maintenant utilisons ces textes pour jouer. Mais ceci vint plus tard.

Oh, juste pour être bien clair sur certains problèmes d'éditions : en 1983, TSR publia une série de boîtes, nommées *Basic Dungeons & Dragons*, induisant ainsi en erreur bon nombre de personnes qui pensent que cette édition a précédé *Advanced Dungeons & Dragons*. Cette série fut rééditée au moins une fois par la suite. Elle fut écrite essentiellement par Tom Moldvay et il est préférable de la voir comme un jeu de rôle complètement indépendant. Toutes les références aux « boîtes bleues » et « boîtes rouges » de *D&D*, ou autres appellations similaires, devraient se limiter seulement à ce jeu.

Je me répète mais le concept que *Dungeons & Dragons* a « inventé le jeu de rôle » est clairement faux. *D&D* fut plutôt le premier épiphénomène de publication de jeu de rôle en tant que loisir, entrelacé avec son développement, mais ne fournissant que de la matière brute et non des règles. Il donna les premiers textes officiels du jeu de rôle, mais ces écrits n'ont inventé que très peu en soi : ils fournissaient plutôt des morceaux de matière inégale qui devaient être modelés localement en jeu de rôle.

Dans la lignée des suppléments ultérieurs en couverture rigide, et de leurs conflits récurrents de droits d'auteur et de politique éditoriale, les futurs produits de TSR étaient essentiellement de nature Simulationnistes, particulièrement les *Oriental Adventures*, *The Wilderness Survival Guide* et les modules d'aventures de Dragonlance. Le tout culminant dans la seconde édition de *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D2). Ce jeu, et sa relation texte-jeu radicalement différente, a tellement évolué qu'il dépasse le cadre de cet essai.

# Le premier D&D comme culture d'un loisir

Je pense que les discussions disponibles sur les contributions respectives de Arneson et Gygax à (a) l'activité de notre loisir et (b) les publications de *Dungeons & Dragons* elles-mêmes, négligent, pour intéressantes qu'elles sont, un point crucial à propos du jeu de rôle à la fin des années 1970.

Avant *AD&D2*, les textes disponibles étaient le reflet de manières de jouer, et non des prescriptions. Leur contenu était filtré selon les priorités très variées de leurs auteurs. En outre, les différents lieux et les divers groupes de joueurs ne disposaient que d'un assemblage partiel de textes mis bout à bout. En 1978, vous pouviez trouver un groupe disposant de *Chainmail*, de dix numéros de *Dragon* et d'une copie du *Monster Manual*, et un autre groupe possédant la boîte de 1977 avec trois ou quatre volumes du *Arduin's Grimoire*. Personne, ou si peu de gens, ne possédait l'ensemble des textes et, c'est du moins ainsi que je m'en souviens, il était dur de trouver quelqu'un qui savait quel livre était sorti quand, ou qui faisait une différence entre les produits de TSR et le reste.

Rob MacDougall l'a énoncé mieux que personne : nous sommes en train de parler de Culte du Cargo (2).

Tout le monde était au courant de « ce nouveau super jeu ». Tout le monde a eu en main un méli-mélo de plusieurs textes qui, rétrospectivement, m'apparaissent presque comme archéologiques tellement leur nature est fragmentaire, semi-compatible mais pas-tout-àfait, et s'accumulant en strates selon la date de publication.

De même, bien que de nouveaux textes modifiaient évidemment les traditions orales locales, ils ont également émergé d'elles, générant dans d'autres lieux un bouillonnement créatif d'éditions d'aides de jeu et de règles. Tout le monde devait évoluer, tant au niveau social qu'au niveau des mécanismes, et c'est seulement en le faisant que ce truc, « le jeu de rôle », se produisait (3).

Comment saviez-vous que ça fonctionnait ? Pour quelles raisons le

faisiez-vous ? Tout ça, du Contrat Social (4) jusqu'à la Posture, devait être créé avec la foi que ça marchait « quelque part » et, on ne sait pourquoi, d'une certaine manière, ça devait marcher ici aussi. Donc tout le monde l'a fait chez soi. J'estime que le jeu de rôle s'est construit indépendamment dans un grand nombre d'endroits et d'occasions à travers le pays, parfois en parallèle, parfois vraiment différemment. Avec le temps, des unifications ou des compromis se sont fait au gré des rencontres, que ce soit par les standards des tournois, des bases militaires, des conventions ou des fanzines, ou simplement par la rencontre de personnes sur un campus universitaire. L'unification complète n'eut jamais lieu. Il n'a jamais existé un seul et originel *D&D*.

Qu'était alors le jeu de rôle en soi durant cette époque ? En fait, bien qu'il n'existât aucun unique vrai D&D, la perception qu'une telle chose existait était très répandue et à la fin, elle devint (au moins en partie) une vision auto-réalisatrice. Précisément, comment étaient les choses ?

- Les joueurs étaient catégorisés en : joueur collectif (the *team member*), avocat ès-règles (*rules lawyer*) ou encore minimaxeur/grosbill (*advancer/powergamer*).
- La création de personnages était conceptuellement bloquée dans la méthode « Colonne A, Colonne B » du choix Race + Classe, au point où les différentes combinaisons étaient jouées suivant des ensembles de règles presque totalement différents.
- Le comportement des personnages se divisait en deux catégories :

   (1) des paramètres stricts basés sur l'alignement, essentiellement compris comme Contrat Social pour n'importe quelle interprétation de personnage ; et (2) un laissez-faire total, basé sur les priorités méta-jeu du moment, utilisant si jamais l'alignement, et seulement pour lui donner un cachet.
- La mécanique de jeu de longue haleine se focalisait au départ sur la prise de risques, continuait en des combats de plus en plus bourrins tandis que l'efficacité des personnages et leur taux de survie augmentaient, pour finalement culminer dans une phase de

grosbillisme.

• On était forcé de refondre les règles à un certain degré, particulièrement les systèmes de magie et tous les autres éléments ayant un rapport au fantastique.

Qu'est-il arrivé au sujet lui-même, c'est-à-dire le contenu Exploratoire (5) ? La *D&D fantasy* est devenue un genre à part entière de la culture populaire, dont on trouvera plus tard le reflet dans les livres de fantasy en vraie librairie. On la caractérise souvent comme *high fantasy*, *epic fantasy* ou en *fantasy* à la Tolkien mais ce n'est jamais, et n'a jamais rien été, que *D&D*. Mes articles les <u>Crève-cœurs de la *fantasy*</u> ptgptb</sup> et <u>Encore plus de Crève-cœurs de la *fantasy* ptgptb</sub> abordent certaines des conséquences sur la création de JdR.</u>

On ne peut pas décemment affirmer « D&D a fait ça » ou « Ce jeu se joue comme D&D » sans préciser exactement de quel D&D on parle. Il est vraisemblable qu'on se réfère là plutôt à des pratiques et des interprétations locales qu'à un texte de règles tangible. Une diversité étourdissante de buts et de pratiques de jeu de rôle existent depuis les débuts du loisir. Il est sérieusement erroné de caractériser les premiers JdR comme Ludistes en ne se basant que sur les textes.

Qu'est-ce qui caractérisait la culture rôliste orientée-ludiste, jaillissant de ce chaudron sous-culturel ?

- Débattre à propos de « ce qu'il s'est passé » ou de « ce qu'il pourrait se passer » s'est ancré dans la partie, à tel point que les accords sur les règles, le débriefing de règles et les négociations pour l'équité de jeu sont devenus partie intégrante de l'évolution des personnages dans l'espace imaginaire.
- Des tactiques à la Calvinball (6) se sont donc enracinées, conduisant beaucoup de parties directement à la dispute.
- Le jeu de rôle en tant que loisir s'est socialement isolé, devenant une activité à part, un endroit pour les personnes ayant des difficultés à se socialiser dans d'autres activités.

Aucune surprise donc à ce que les gens soit idéalisent, soit vilipendent leurs expériences de jeunesse avec D&D:

- D'un côté, c'était vous et les meilleurs des vos meilleurs amis, tâtonnant ensemble et arrivant (sans doute) à votre tout premier Contrat Social avec d'autres personnes, complètement hors des activités approuvées par les adultes. En d'autres termes, vous vous en souvenez avec tendresse non pas parce que le jeu était bon mais parce qu'il ne l'était pas. Vous vous rappelez les améliorations que vous avez apportées aux passages aux niveaux supérieurs et aux estimations du Niveau de danger ; et les bons moments fréquents ou rares, peu importe –, étaient tous des triomphes.
- D'un autre côté, cela a pu dégénérer d'une façon horrible ; vous avez vécu les pires moments de rupture sociale, l'équivalent de toute autre forme de maltraitance sociale, et c'est par conséquent remisé dans les tréfonds de votre mémoire, avec les rossées dans les vestiaires, les confrontations avec les gamins plus grands sur le chemin de retour de l'école, ou les humiliations des frères et sœurs.

# Du « branché » au « polard »

Ce qui suit est une réflexion strictement personnelle sur mes propres expériences de jeu de rôle comme passe-temps culturel, à la fin des années 1970 et au début des années 1980. J'avais 13-14 ans en 1977-79 lorsque j'ai découvert ce loisir et vers environ 16 ans, j'avais enduré (A)D&D dans divers groupes. Ils se situaient dans les catégories suivantes :

- Un groupe composé principalement de gens plus âgés, avec quelques adolescents s'essayant à faire le plus de choses aussi adultes que possibles. La plupart de ces adultes étaient militaires, avec quelques types branchés qui encadraient des groupes de mômes ou des programmes sociaux d'enseignement. Ces derniers menaient de sacrées bonnes parties, du moins dans mon souvenir.
- Les potes adolescents ces regroupements étaient souvent les

moins satisfaisants, d'une part du fait que certaines personnes possédaient des règles « spéciales » que personne d'autre n'avait (Brrr... Ce qu'un joueur armé du *Arduin Grimoire* peut faire à un Contrat Social...), et d'autre part parce que pratiquement tout le monde estimait très raisonnablement que le texte du jeu en soi n'était pas particulièrement chouette.

• J'ai aussi eu connaissance dans cette période de plusieurs groupes étudiants, jusqu'au début des années 80, qui jouaient principalement à *RuneQuest*. Je brûlais de jalousie et désirais désespérément être à l'université pour jouer avec ce genre de gars.

De manière significative, beaucoup de groupes, même ceux des ados, comprenaient des femmes de 25-30 ans, intéressées par le jeu de rôle, et pas du tout gênées par le fait de traîner avec des garçons dix ans plus jeunes qu'elles. C'était la fin des années 70 après tout. Je me rappelle d'un bon nombre d'entre elles.

Vers 1983, les choses avaient changé du tout au tout ; en quelque sorte, c'était le reflet d'un revirement sous-culturel général, dans tout le pays (regardez le film  $\underline{Boogie\ Nights}^{wiki}$  si vous ne l'avez pas vécu). J'ai réalisé que D&D était devenu une activité « prépubère », c'est-à-dire concernant exclusivement les 10-13 ans, la plupart ne jouant qu'une fois et passant ensuite leur chemin. Le contenu ressemblait aux jeux vidéo du moment : des vies, des niveaux et des scores montant en flèche, sans aucune vraie perte possible.

J'avais complètement divorcé de la littérature *fantasy* ou mythique [sagas de dieux façonneurs de mondes, façon *Silmarillion*, ou *Beowulf* NdT], et les auteurs de BD et de *fantasy* du moment reniaient en masse le JdR. Une partie réussie devint de plus en plus synonyme de « celui qui fait dérailler la partie le plus rapidement », et le joueur social est devenu de plus en plus systématiquement le joueur paria social. Les communautés de joueurs n'étaient pas vraiment édifiantes non plus. Avec le Culte du Cargo, elles se transformèrent, au niveau social et au niveau des règles, en un groupe de fanatiques grossiers et tatillons, où le

contrat social impliquait véritablement de faire enrager les autres.

Le facteur « cool » s'était complètement perdu, juste à temps en ce qui me concerne pour mon arrivée à l'Université à l'automne de cette année. Le facteur sus-mentionné « Joueuse bien disposée » s'était évanoui comme de la fumée et, mes priorités bien ordonnées, j'ai juré de ne plus toucher à ce passe-temps. Bien évidemment, ce serment n'a pas tenu longtemps.

J'ai trouvé beaucoup de joueurs pour faire du jeu de rôle, y compris des femmes de mon âge, mais c'était toujours sur la base que nous « n'étions pas comme ces joueurs-là ». Les conversations sur le JdR cessaient instantanément dès que quelqu'un s'approchait en faisant montre d'un intérêt pour D&D. Nous jouions à *Champions* et *Stormbringer* et étions à l'écoute des rumeurs de *GURPS*.

### **Conclusion**

La lune de miel était finie depuis bien longtemps. Même rien qu'en termes de la première étape de l'histoire de D&D, je suggère que nous ferions bien mieux de reconnaître que le jeu de rôle en tant qu'activité n'a pas jailli d'un seul texte et, encore plus important, d'un seul mode et d'une seule priorité de jeu qui auraient été les plus répandus. Les jugements n'ont rien à faire ici ; que cela ait été une bonne ou une mauvaise chose est complètement hors-sujet. Ce qui importe ici, ce sont les conséquences de cette reconnaissance, entre autres :

- Aucune technique de jeu de rôle ne peut être présentée comme « l'originale ».
- Aucune combinaison de règles et de formats de présentation ne peut être considérée comme archétypique.
- « *D&D* » comme terme ne peut pas servir à indiquer une manière de jouer particulière, surtout en faisant référence aux origines du JdR.

J'ignore si je poursuivrai cette discussion sur l'histoire de D&D; de bien des façons, c'est en dehors de ma sphère d'intérêt, sauf pour les aspects marketing et industriels, et je n'ai pas non plus une histoire personnelle suffisamment riche en tant que joueur ou professionnel pour l'alimenter.

### Article original : A Hard Look at Dungeons and Dragons

#### Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

- (1) NdT : Simulationnisme, Narrativisme, Ludisme ; si cela ne vous dit rien, lisez <u>Le LNS</u> <u>et d'autres sujets de théorie rôliste</u> <u>ptgptb</u>. [Retour]
- (2) NdT : Imiter sans comprendre, en priant pour que cela marche. Voir l'article Wikipédia <u>Culte du Cargo</u>. [Retour]
- (3) NdT : Tous ceux qui ont débuté le JdR <u>en lisant de travers le livre des règles</u> (bastion), comprendront ceci. [Retour]
- $^{(4)}$  NdT : Un exemple de Contrat Social  $^{ptgptb}$  pour groupe de JdR  $[\underline{Retour}]$
- (5) NdT : L'imagination en action, l'attention accordée aux éléments imaginés [Retour]
- (6) NdT : Dans la BD *Calvin et Hobbes*, sport dont les joueurs passent la majorité du temps à discuter des règles qui ne cessent de changer. Voir l'article Wikipédia <u>Calvinball</u>. [Retour]

# Les points d'expérience dans les premiers DED

# La Frikoteca

© 2016 Carlos de la Cruz *Traduction : Simon Brenncke* 

NdT : les citations sont des « retraductions ». Si vous avez accès aux textes français tels qu'ils furent traduits et pouvez nous les envoyer, nous vous en remercions.

J'ai parfois expliqué que *Dungeons & Dragons* était, à ses origines, un jeu d'exploration et pas un jeu de combat. Cependant, il est certain qu'au fil des années l'orientation du jeu a peu à peu changé. Un élément subtil (ou pas si subtil) de ce jeu vaut la peine de s'y attarder : l'expérience.

Les points d'expérience sont la récompense du jeu. Je sais que nous pouvons argumenter qu'en réalité l'objectif de D&D est d'être divertissant, mais quel jeu n'a pas pour objectif qu'on s'amuse ? On se divertit en jouant, mais chaque jeu a un certain objectif ou but. Les points d'expérience sont un mécanisme de récompense qui dit aux joueurs : fais ces actions-ci et ton personnage sera plus fort et puissant,

plus expérimenté, et pourra affronter des défis chaque fois plus grands. Vous pouvez vous consacrer à faire vivre des aventures romantiques [à vos persos] avec D&D si vous le souhaitez, séduisant des princesses (et/ou des princes), mais strictement parlant votre personnage progressera davantage s'il fait un autre type d'actions.

Que sont ces actions ? Alors, dans les premières versions de D&D, elles n'étaient pas précisément de tuer des monstres, mais... de trouver des trésors.





Dans la première édition de *Dungeons & Dragons*, publiée en 1974 dans une boîte avec trois petits livrets, il y a un paragraphe qui décrit comment attribuer l'expérience :

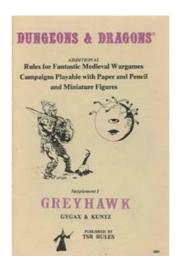
Quand les personnages rencontrent des monstres dans un combat mortel et les vainquent, et quand ils obtiennent plusieurs types de trésors (argent, pierres précieuses, bijoux, objets magiques, etc.) ils gagnent de « l'expérience ». (...) Les gains en

points d'expérience seront relatifs ; ainsi un magicien de niveau 8 agissant au  $5^e$  niveau du donjon sera récompensé par les  $5/8^e$  de l'expérience. Supposons qu'il gagne 7000 pièces d'or en vainquant un troll (qui est un monstre de niveau 7, car il a plus de 6 dés de vie). (...) comme le monstre gardant le trésor était de niveau 7, l'expérience serait attribuée sur une base de  $7/8^e$  ainsi : 7000 pièces d'or + 700 pour tuer le troll = 7700 divisé par 8, multiplié par 7 = 6037.5.

Il faut admettre que le texte aurait pu être plus clair, mais ce que l'on peut déduire de ce paragraphe est ceci :

- Chaque pièce d'or récupérée donne 1 point d'expérience.
- [Tuer] un monstre de « niveau 7 » octroie 700 points d'expérience de base, parce qu'il semble que chaque monstre donne 100 points d'expérience pour chaque dé de vie.
- À mesure que votre PJ monte en niveau, il lui faudra des trésors plus gros et des monstres plus forts pour continuer à gagner des points d'expérience.

Les deux autres livrets décrivaient les caractéristiques des monstres et le trésor que chaque type de monstre avait dans sa tanière (dans *Monsters & Magic*); comment créer ses propres donjons avec différents niveaux, et comment les peupler avec des monstres, des pièges et des trésors (dans *Underworld & Wilderness Adventures*). Le jeu contenait des tables pour générer aléatoirement un donjon et pour le peupler de monstres (avec leur butin), de trésors (protégés ou pas par des pièges) et de salles vides. En étudiant les tables détaillées dans les livres, on pouvait voir que oui, les monstres avaient toujours un peu de butin (des pièces d'argent ou d'or, des bijoux et/ou des objets magiques) mais que, si vous faisiez un peu de calcul, il était plus intéressant d'esquiver les monstres et de chercher le trésor qui était caché dans le donjon que de le nettoyer de ses bestioles.



Pour rendre encore plus évident le fait que tuer des monstres n'était pas la principale manière d'obtenir de l'expérience, Gygax fit plusieurs modifications au calcul de l'expérience obtenue en tuant des monstres, dans le premier supplément du jeu, *Greyhawk* (1976) :

L'attribution des points d'expérience provoque parfois des discussions, parce que l'arbitre [le MJ] doit prendre des décisions subjectives. Au lieu d'utiliser les (ridicules) 100 points par niveau pour vaincre des monstres, utilisez la table suivante, et divisez l'expérience de manière équitable entre tous les personnages du groupe impliqués.

Cette phrase confirme que chaque monstre donnait 100 points d'expérience par dé de vie (DV)... un chiffre que Gygax trouvait ridicule et qu'il fallait changer. Dans la table à laquelle il fait référence dans ce paragraphe, on indiquait que vaincre des monstres avec 1 DV donnait 10 points d'expérience ; ceux avec 2 DV, 20 points ; ceux avec 3 DV, 35 ; etc. Le troll, qui octroyait 700 points d'expérience dans le livre de règles originel, passait à 450 XP, sur la base de ses dés de vie,

dans cette première révision « officielle ».

D'accord, il y avait des indications pour donner plus de valeur en points à des monstres avec des habilités spéciales (comme la régénération pour les trolls), mais il est clair qu'en général on obtenait avec cette table moins de points d'expérience pour tuer des monstres que dans les règles originelles. C'est pourquoi l'affirmation de Gygax que les règles originelles étaient « ridicules » devait faire allusion à ce que ces [récompenses en XP] étaient « ridiculement hautes ». Dans *Greyhawk*, tuer des monstres donnait encore moins d'expérience, et trouver des trésors continuait à être LE véritable moteur pour monter de niveau.

### Basic D&D et Advanced D&D

Peu de temps après, l'éditeur [TSR, NdT] décida de créer deux versions de D&D; une pour les jeunes joueurs qui s'initiaient au jeu de rôles et une autre pour les joueurs expérimentés qui voulaient une version plus complète (et complexe). Celles-ci donnèrent les versions  $Basic\ D\&D$  et  $Advanced\ D\&D$ .

La version *Basic* fut publiée dans des boîtes successives. Une *Basic* (celle de Holmes) en 1977, deux autres boîtes (la « Basic » et l'« Expert » de Moldvay et Cook) en 1981 et la série « BECMI », dirigée par Mentzer et publiée entre 1983 et 1985 en cinq boîtes [correspondant à des niveaux de PJ différents, NdT] (« Basic » [niveaux 1 à 3], « Expert » [4 à 14], « Companion » [15-25], « Master » [26-36] et « Immortal » [37 et plus]). [...]

Quant à la version *Advanced D&D*, elle fut publiée en trois livres à couverture rigide entre 1977 et 1979 : *Monster Manual*, *Players Handbook* et *Dungeon Masters Guide* (dans cet ordre). [...]

Cette division en deux « gammes » se maintint jusqu'à l'an 2000, où la troisième édition de D&D unifia le jeu en une seule gamme.

# Advanced D&D, première édition (1979)



Le Guide du Maître du Donjon de Advanced D&D (AD&D), publié par Gary Gygax en 1979, possède un statut presque divin chez certains membres du mouvement OSR [Old School Renaissance = rôlistes amateurs des éditions rétros des jeux de rôle]. C'est un livre assurément complet et plein de la prose de Gygax, ce style d'écriture très particulier et lourd. Dans la section sur l'expérience, on continue à garder les deux manières classiques de gagner de l'expérience à D&D :

- par l'obtention de trésor (1 point d'expérience pour chaque pièce d'or, avec la valeur des pierres précieuses, des bijoux et des objets magiques converties en leur valeur monétaire)
- et en tuant des monstres. Dans le cas des monstres, il y a des tables pour calculer l'expérience, très similaires à celles du supplément *Greyhawk*, quoiqu'un peu plus sophistiquées.

Dans ce manuel on donne des références pour que les personnages obtiennent plus ou moins de points d'expérience pour le trésor, selon la puissance de ses gardiens :

Si le ou les gardiens étaient relativement plus faibles, donnez

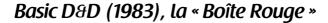
de l'expérience en proportion de 5 pièces d'or (po) pour 4 points d'expérience (XP), 3 pour 2, 2 pour 1, 3 pour 1 ou même 4 ou plus pour 1, selon leur puissance relative. Par exemple, si un mage de niveau 10 prend 1000 po à 10 kobolds, les forces relatives sont de 20 contre 1 en faveur du mage. [Le mage ne tirera que 50 XP de son butin, soit une proportion de 20 po pour 1 XP, dû à son haut niveau qui le rend beaucoup plus fort que les kobolds, même s'ils sont dix, NdT]

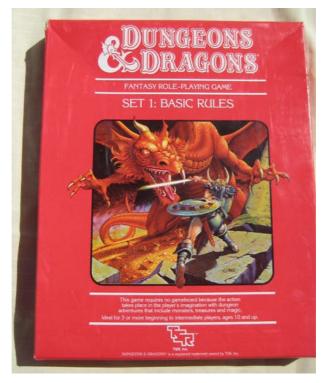
De toute évidence, ceci est un changement par rapport à la règle originale de D&D, parce que maintenant on part du principe que les trésors seront protégés, et qu'ils fourniront d'autant plus d'XP qu'ils auront été difficiles à obtenir. Curieusement, je ne vois pas de référence au fait de savoir si un trésor caché que les personnages trouvent (par exemple, caché derrière une porte secrète), et qui n'est protégé par aucun monstre, devrait donner des points d'expérience dans une proportion de 1 pour 1 ou dans une moindre proportion ; ou s'il ne donne absolument pas d'expérience, car on l'a obtenu sans efforts.

Il est possible qu'à ce moment-là, Gygax avait déjà entendu quelques critiques sur le concept qu'obtenir du fric serait la meilleure façon de gagner de l'expérience, parce que dans cette même section on indique ceci :

Note: Aux joueurs qui se plaignent de l'équivalence entre les pièces d'or et les points d'expérience, on devrait rappeler, gentiment mais fermement, qu'il faut faire certains compromis dans un jeu. Quoique qu'il soit plus « réaliste » que les clercs étudient les textes sacrés, prient (...) etc. pour gagner de l'expérience, ceci ne rendrait pas le jeu jouable. (...) Tout serait très réaliste, mais conduirait à un non-jeu ennuyant.

Gygax admettait que le fait que récupérer de l'argent dans des cavernes abandonnées soit le principal moyen d'apprendre et de s'améliorer n'était pas la chose la plus logique au monde... mais que c'était quelque chose de formidable si on voulait créer un jeu divertissant, avec un objectif clair.





La boîte *Basic*, publiée en 1983 [...] était beaucoup mieux expliquée et rédigée que le vieux *D&D* original, étant orientée vers un public qui était en train de s'initier à *D&D*, alors que c'était plutôt aux joueurs de tournoi qu'on offrait *Advanced D&D*.

Dans cette boîte *Basic* on commençait par présenter une petite partie

en solitaire et, dans une section ultérieure, on parlait de l'expérience que les personnages ayant joué cette partie avaient gagnée :

Pour le trésor que vous avez trouvé, vous avez obtenu 200 XP (un point d'expérience par valeur en pièces d'or). Pour les monstres tués, vous en gagnez 30 de plus (...) Avez-vous remarqué que vous obtenez beaucoup d'expérience pour le trésor et pas beaucoup pour les monstres tués ? Il vaut mieux éviter les combats, si vous le pouvez, en dupant les monstres ou en les calmant avec de la magie. (...) Mais il vous faudra combattre beaucoup de monstres pour obtenir leurs trésors.

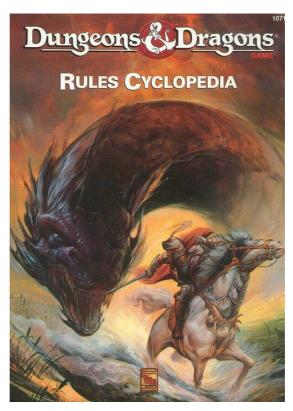
Il est très significatif que l'on nous indique, et même explicitement, que le mieux qu'on puisse faire avec les monstres est de les esquiver, tout en cherchant leurs trésors beaucoup plus lucratifs.

# La deuxième édition (post-Gygax)

Après que Gary Gygax eut quitté TSR, l'éditeur commença à planifier une nouvelle édition aussi bien de *Basic* que de *AD&D*. Dans le cas de *Basic D&D*, la nouvelle version fut la *Rules Cyclopedia* qui incluait le contenu des boîtes « *Basic* », « *Expert* », « *Companion* » et « *Master* ». Aaron Allston l'édita et elle fut publiée en 1991.

Quant à *Advanced D&D*, la deuxième édition fut confiée à David Cook, et sortit en 1989.

Dans les deux versions, l'approche des points d'expérience avait déjà changé, et donc également celle des actions qu'un personnage devait accomplir pour s'améliorer dans le jeu.



La section de la *Rules Cyclopedia* (1991) sur l'expérience indique les cinq manières d'obtenir de l'expérience :

- 1. Par une bonne interprétation : (...) Quand un joueur interprète son rôle de manière exceptionnelle et appropriée, vous pouvez lui octroyer un bonus d'expérience égal à un vingtième (1/20) des points dont il a besoin pour monter de niveau.
- 2. Par la réussite des objectifs du groupe : (...) Quand les personnages atteignent un objectif important, récompensez-les avec un nombre d'expérience égal à la valeur en XP des

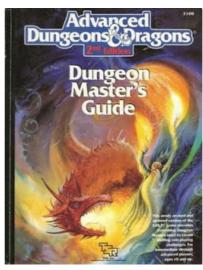
monstres vaincus pour atteindre cet objectif.

- 3. Par la victoire sur des Monstres et des Adversaires : (...) Faites la somme de la valeur en XP de tous les monstres vaincus ; divisez le total par le nombre de personnages qui participèrent à leur défaite ; accordez le résultat en XP à chaque personnage ayant participé.
- 4. Par la récupération des Trésors : (...) Chaque valeur de trésor, convertie en p.o., récupéré par un personnage = 1 XP gagné par le personnage.
- 5. Par la réalisation d'Actions Extraordinaires : (...) Quand un joueur réalise une action exceptionnelle, le MJ peut donner à son personnage un bonus d'expérience égal à un vingtième (1/20) des points dont il a besoin pour atteindre le prochain niveau.

Pour la première fois on introduit dans le livre de règles principal de la ligne *Basic* le concept qu'interpréter son rôle d'une façon brillante ou que réaliser une action exceptionnelle sont des éléments susceptibles de donner de l'expérience.

La table avec laquelle on calcule les points d'expérience que les monstres font gagner est toujours basée sur la table originale de *Greyhawk*. Notez bien aussi qu'atteindre un objectif (ce qui peut s'interpréter comme terminer une aventure) donne aussi de l'expérience, et que celle-ci se calcule à partir des monstres qu'on vainc pour atteindre cet objectif/achever cette aventure. Il est intéressant que l'expérience pour atteindre un objectif se calcule sur la base des monstres vaincus, mais non sur la base de la valeur monétaire du trésor récupéré.

Le concept de récupérer des trésors est toujours présent, mais c'est uniquement une possibilité parmi cinq. Cela continue d'être important, mais maintenant il n'est plus aussi clair que c'est le moyen principal.



Dans le cas de la seconde édition de AD&D, il est établi qu'il y a deux façons basiques d'obtenir de l'expérience : l'expérience obtenue en tant que groupe, et l'expérience individuelle. Il est aussi indiqué que :

Les récompenses de groupe sont divisées de manière égale entre tous les membres du groupe d'aventuriers, indépendamment de la contribution de chaque individu. L'idée ici est que le simple fait de faire partie d'un groupe qui réussit quelque chose apprend au personnage-joueur quelque chose d'utile. (...) Les récompenses individuelles sont **optionnelles** et sont accordées à chaque joueur en se basant sur les actions particulières de ce personnage et de sa classe.

C'est moi qui ai mis « optionnelles » en gras, afin de de bien montrer que les récompenses collectives sont les principaux moyens d'obtenir de l'expérience dans la partie. Quelles sont ces récompenses obtenues en tant que groupe ? Hé bien il y en a deux :

- la principale, « la victoire sur ses ennemis », c'est-à-dire, vaincre des créatures. Il est explicitement dit qu'il n'est pas nécessaire de les tuer; on peut les capturer, les tromper, etc. Après cela apparaît la table de récompenses pour vaincre des monstres en fonction de leurs points de vie et capacités spéciales, table héritée de celle de *Greyhawk*.
- le second type de récompense de groupe est « le gain pour terminer une aventure ». Ici on donne une série d'objectifs, bien que le plus important soit que le total de points d'expérience « ne devrait pas être plus grand que les points d'expérience qu'on peut gagner en vainquant les monstres trouvés dans l'aventure ». Une fois de plus on établit une relation directe entre les monstres vaincus et gagner de l'expérience.

Mais ce qui est surtout important est ce paragraphe-ci, bien souligné dans le texte ;

En option de récompense, le MJ peut donner en XP la valeur monétaire des trésors non-magiques obtenus. On peut accorder un XP par pièce d'or trouvée, ou équivalente. Cependant, l'usage excessif de cette option peut augmenter la tendance à chercher trop de trésors dans la campagne.

Je crois que ce simple paragraphe est extrêmement significatif: l'obtention d'XP pour chaque pièce d'or récupérée est devenue une règle optionnelle. Je soupçonne qu'ils ont inclus cette règle pour plaire aux fans de D&D les plus anciens. C'est un seul paragraphe, mais pour moi il est important parce que c'est là que D&D abandonna, de façon presque définitive, son « objectif initial ».

## **Conclusion**

Dans les premières versions de D&D, les personnages entraient dans des donjons pleins de monstres et de trésors. Les monstres étaient des bêtes dangereuses qu'il valait mieux esquiver, et ce qui comptait véritablement — l'important —, était d'obtenir tous ces trésors cachés. À mesure que sortaient les éditions successives, ceci perdait peu à peu de l'importance.

Ça continuait à être important dans *AD&D1*, mais après le départ de Gygax de TSR, et que son influence disparut, le concept s'évapora progressivement, jusqu'à changer la récupération de trésors en une règle optionnelle qui (comme on l'admet avec un peu d'embarras) pouvait « augmenter la tendance à chercher trop de trésors dans la campagne ».

Ceci signifie clairement changer l'objectif du jeu.

Voyons, je ne suis pas un immobiliste, et je ne crois pas non plus que les premières éditions de D&D devraient être considérées comme des Textes Sacrés qui nous transmettent la Parole de Gygax. Pourtant il est important de se rendre compte que, à ses débuts, D&D donnait plus d'importance à une certaine manière de jouer : des parties où les personnages cherchaient le trésor et esquivaient les monstres. Et c'est important, car cela explique pourquoi certaines aventures de ces temps-là étaient écrites comme elles l'étaient : pleines d'énigmes, de pièges, de monstres errants et de descriptions détaillées de trésors. Et pourquoi les éditions suivantes se concentrèrent plus sur la présentation de défis tactiques et de combat, ayant déplacé l'objectif de l'aventure typique depuis l'exploration et le pillage vers le combat et à l'affrontement direct des monstres et des ennemis. Le trésor, dans les dernières éditions, était un simple bonus.

#### Sélection de Commentaires

## Pablo Rojo

Tu as omis de mentionner que, dans la 2e édition [post-Gygax], l'expérience obtenue après avoir réussi une aventure ne doit pas être non plus supérieure au dixième de ce qui est nécessaire pour monter de niveau, ce qui veut dire, entre les lignes, qu'on pose une limite au nombre de monstres appropriés pour une aventure ; leur valeur [cumulée] en XP ne doit pas être supérieure à 1/10e du montant nécessaire pour monter de niveau.

Je ne sais pas non plus pourquoi tu n'as pas voulu parler des récompenses individuelles de AD&D, parce que je crois qu'elles démarquent aussi le ton du jeu ; un prêtre doit promouvoir sa foi, un voleur doit voler, un guerrier vaincre des adversaires... [...]

#### Carlos de la Cruz

Attention, [cette limite du dixième des XP nécessaires pour monter au prochain niveau] ne veut pas dire qu'on pose une limite au nombre de monstres, mais fixe un maximum de points d'expérience pour l'aventure ellemême... Mais s'il y a beaucoup plus de monstres que cette limite, on continue à donner les points d'expérience pour les avoir tué; ainsi se renforce l'idée que tuer des monstres continue à être « le but du jeu ». [En effet, si les XP accordés pour finir l'aventure/atteindre l'objectif sont plafonnés, ceux pour vaincre des monstres durant cette aventure ne les sont pas, NdT.]

Les récompenses individuelles : ce que j'ai fait, c'est mentionner qu'elles sont optionnelles, ce qui me paraît très significatif. Elles sont là, oui, et même dans la description du voleur on met qu'il gagne 2 XP par pièce d'or obtenue... mais ce qui m'a frappé est la mention qu'elles sont optionnelles.

#### Pablo Rojo

Non, bien sûr, on ne les limite pas [les monstres]... Rien ne t'empêche de faire des aventures avec des centaines de monstres à vaincre, quoique après la récompense pour l'histoire soit infime en comparaison. Mais si, en tant que MJ, tu veux garder un équilibre, tu as ici une indication sur la façon de le faire ; 1/10e [des XP seront gagnés] en monstres, un autre 1/10e pour l'histoire et des XP individuels, pour une moyenne de 3-4 aventures pour monter en niveau.

#### Alonso

- [...] En ce qui concerne les quantités d'XP pour avoir vaincu des monstres, elles sont clairement définies, mais pour les autres [façons d'obtenir des XP], on indique seulement qu'on ne doit pas récompenser leur quantité et mais plutôt l'achèvement de l'aventure (pas plus que la somme des monstres qu'il faut vaincre, ni plus du 10 % de l'expérience nécessaire pour monter en niveau).
- [...] je crois que la réputation de *D&D*, selon laquelle on gagne des XP seulement en tuant des monstres, peut venir du fait que ces XP sont comptés avec une très grande exactitude et les autres [sources de XP] non, et pour cette raison tu le retiens plus facilement; et quand tu expliques le jeu, tu ne parles que de ça et les autres moyens, tu les présentes comme quelque chose de mineur dans le meilleur des cas. Ainsi le mythe se perpétue peu à peu [...]

#### Carlos de la Cruz

Mais rends-toi compte que même toi, tu dis qu'il faut attribuer des récompenses pour l'interprétation, le plaisir de jouer, survivre aux dangers... Mais pas combien il faut donner! C'est comme une déclaration de bonnes intentions, mais les seules indications qu'on donne après sont celles

pour surmonter	l'aventure	[	••
----------------	------------	---	----

Article original :  $\underline{Puntos\ de\ Experiencia\ en\ los\ primeros\ "D\&D"}$ 

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

# Les points d'expérience dans les derniers DED

# La Frikoteca

© 2016 Pablo Rojo et Carlos de la Cruz *Traduction : Simon Brenncke* 

Dans mon précédent article, j'ai parlé des points d'expérience dans les premières versions de *D&D*. Mon idée principale était que, dans les premières éditions, l'objectif implicite au cours d'une partie était de trouver des trésors. Cet objectif a progressivement changé au cours des éditions successives, pour devenir la victoire contre les monstres et les ennemis. C'est pourquoi, d'un jeu pensé autour de l'exploration et de *l'évitement* des monstres, il est devenu peu à peu un jeu de *confrontations* contre ces créatures.

Le problème est que, à la fin de l'article, j'ai précisé que je n'avais pas les manuels des éditions ultérieures (les 3e, 4e et 5e éditions). Je ne pouvais donc pas savoir dans quel esprit avait évolué le système de répartition des XP. À l'époque de la 3e édition, un ami m'avait prêté les manuels et j'ai également jeté un coup d'œil à la 5e édition, mais je ne suis pas très à l'aise avec la 4e édition, c'est pour cela que j'ai décidé de terminer le premier article après avoir traité la seconde édition de *AD&D*.

Heureusement, un compagnon de hobby, Pablo Rojo, a décidé de continuer l'étude de l'expérience dans D&D, se concentrant sur les

éditions 3, 4 et 5. Je retranscris son texte ici, et je vous donne ensuite mes conclusions :

# Le système d'expérience dans la 3º édition

La 3º édition de D&D (désormais traitée comme un seul ensemble de règles, sans version « basique » et « avancée ») eut deux versions en très peu de temps : la version 3.0 en 2000, et la révision de 2003 que les concepteurs appelèrent 3.5. Les deux éditions possèdent les mêmes règles pour l'attribution des XP, et donc je les appellerai les « règles de la 3º édition ».

Dans la 3e édition, on gagne toujours de l'expérience par le fait de vaincre des monstres. La quantité fixe d'XP obtenue pour chaque monstre (un système datant du supplément *Greyhawk*) devient un système de références croisées où les monstres ont un Degré de Difficulté (DD) qui apportera plus ou moins de points d'expérience selon le niveau du groupe (il faut consulter une table pour savoir combien exactement). Ce système permet de maintenir le principe de proportionnalité dont parlait déjà Gary Gygax à l'époque, selon lequel plus les personnages ont un niveau élevé, moins une créature rapporte de XP. Ce qui change également, c'est la quantité de XP nécessaire pour monter de niveau, bien que le principe reste le même : avant, tuer un orc rapportait 15 XP dans tous les cas, mais il fallait de plus en plus de points pour monter d'un niveau ; maintenant, l'orc rapporte de moins en moins d'XP, mais le nombre de XP nécessaire pour changer de niveau a aussi baissé.

Un ajout spécifique aux règles de la 3e édition, sont les XP des pièges. Désormais, les pièges ont un DD et permettront de gagner de l'expérience chaque fois qu'on les trouve ; il n'est pas nécessaire de les désactiver pour en gagner — il faut seulement les détecter ou les déclencher. Dans la 2e édition, les pièges octroyaient de l'expérience de façon indirecte : si un voleur réussissait un jet de *Désamorcer des pièges*, il gagnait 200 XP, mais c'était de l'expérience individuelle et

optionnelle. Maintenant, l'expérience gagnée revient à tous les membres du groupe.

Le chapitre consacré à l'expérience propose d'autres options :

- Style libre : donner un nombre de XP fixe par rencontre ou même par séance de jeu ;
- Récompenses pour le roleplay : 50 XP par niveau de personnage maximum par aventure ;
- Récompenses pour les rencontres hors-combat : cela concerne la résolution d'énigmes ou des rencontres avec des PNJ ; les rencontres avec des PNJ peuvent être assorties d'un DD, à la discrétion du MJ;
- Et même des récompenses par scénario ou pour avoir atteint des objectifs de mission.

Cette dernière règle (récompenser les objectifs), me paraît la plus judicieuse du chapitre. Elle consiste à diviser par deux les XP de tous les défis d'un objectif/d'une mission, en attribuant une moitié des XP à la fin du scénario, et l'autre moitié pour les rencontres elles-mêmes.

J'ai moi-même utilisé ce système durant un temps, mais cela rendait la chose trop compliquée. Il était difficile d'anticiper étant donné que les XP dépendent du niveau du groupe, et il faut le calculer à la fin, ce qui est assez compliqué à faire.

La réflexion sur l'expérience dans la 3e édition mène à la conclusion que le plus important est encore la défaite des monstres, bien qu'on clarifie de nouveau que vaincre un monstre ne signifie pas nécessairement le tuer ni même le vaincre en combat.

Tous les gains d'expérience sont communs et il n'y a presque plus de récompenses individuelles. On va même jusqu'à préciser qu'il faut 13,3 rencontres avec des DD égaux au niveau du personnage pour monter de niveau. Ceci, ajouté à la faiblesse de certains calculs de DD, crée un système plus rapide pour monter de niveau, mais assez pénible à gérer

par le MJ (l'exemple typique étant celui de l'ogre, dont le DD passa de 2 à 3 dans l'édition 3.5, alors qu'il suffit d'un simple sort de *Sommeil* pour le mettre au combat).

Quel type de jeu ce système promeut-il ? On ne peut pas l'affirmer avec certitude, mais il me semble quand même qu'il consiste à explorer des donjons plein de pièges et de monstres qu'il faut vaincre. Qu'il y ait une histoire derrière (ou non) dépend de chaque groupe, mais évidemment ce n'est pas un jeu plein d'intrigues politiques.

# Le système d'expérience dans la 4º édition

Le changement le plus significatif dans la 4e édition est le retour à ce que chaque créature donne une quantité fixe de XP. Ceci nous libère, nous, les MJ, de toujours devoir consulter une table avant d'accorder les XP. Cependant, les valeurs sont assez importantes (ridicules dirait Gygax) : un monstre de niveau 1 donne 100 XP, un monstre de niveau 2 en donne 125, un monstre de niveau de 3, 150... voyons, cela représente 10 % de ce qu'il faut pour monter de niveau (les seuils de changement de niveau ont également été modifiés, à la baisse).

Résultat ? Plus de XP par monstre, moins de XP pour monter de niveau = des montées de niveau encore plus rapides.

Les pièges continuent à donner des XP, et on rajoute des valeurs fixes pour les missions en fonction de leur importance et de leur niveau. Cette édition se voulait sans fioritures, d'où la simplification de beaucoup de ses mécanismes, y compris celui du système d'expérience.

Les *Défis de Compétence* sont une des nouveautés de la 4<sup>e</sup> édition. C'est une façon de résoudre les rencontres hors-combat en leur attribuant une récompense sous forme de XP, selon leur niveau de difficulté. C'est la première fois qu'on peut voir dans *D&D* des règles officielles donnant le nombre de XP obtenus pour s'infiltrer dans un château orc, pour convaincre le roi de Temeria de ne pas commencer une guerre, ou même pour séduire la princesse sirène et la convaincre de

vous remettre la Conque de Destruction.

Sur le papier, on pourrait dire que la 4º édition promeut une façon de jouer étendue, où l'on explore autant que l'on combat, où l'on est confronté à des situations difficiles qui ne peuvent pas se résoudre par le seul usage de la force... mais toutefois ce n'est pas ce qu'a ressenti la communauté rôliste. La raison à cela nécessiterait une étude approfondie, mais ce qui est certain, c'est que proportionnellement, la grande partie des XP provient des combats, qui en plus d'être parfois excessivement longs, recentrent le jeu sur l'action, bien qu'il soit possible de jouer à la 4º édition de façon un peu plus narrative. Pourquoi cette dernière façon de jouer ne s'est pas imposée ? Je ne saurais le dire...

# Le système d'expérience dans la 5e édition

La  $5^{e}$  édition est censée être un « retour aux origines » de D&D, même si pas grand-chose ne change du côté de l'expérience par rapport aux éditions précédentes. Tout d'abord, le nombre de XP nécessaires pour monter de niveau diminue encore (300 XP pour monter au niveau 1!), en tout cas pour les plus bas niveaux. D'autre part, les DD sont de retour, mais sans les tableaux : chaque DD octroie une quantité fixe de XP. Le moyen le plus fréquent de recevoir des XP consiste à vaincre les monstres (avec les mêmes explications que dans la 3e édition sur ce que signifie la victoire sur un monstre). On trouve cependant, dans le Guide du Maître, des règles pour les rencontres hors-combat (les Défis de disparaissent), pour récompenser les (d'importance variable, comme dans la 4<sup>e</sup> édition) et même pour monter en niveau sans XP. Rien de neuf sous le soleil. Je suppose qu'en 2014, ce que signifie jouer à *D&D* est bien établi et qu'on innove peu dans ce concept.

## Conclusions (de Carlos)

Ici s'achève le texte de Pablo. Pour commencer, j'aimerais dire que je le remercie infiniment pour sa contribution qui complète parfaitement mon article principal et nous donne une vision plus large de tout ce concept. Cela me permet de tirer des conclusions sur la base de ces données (et d'aller un peu au-delà).

Je crois qu'il est évident qu'on ne peut pas juger un jeu de rôle uniquement sur un de ses mécanismes (ici, les points d'expérience). Pour beaucoup de personnes, *D&D4*, par exemple, reste historiquement la version la plus « jeu-vidéo-esque », et pas seulement à cause des XP. À mon avis, cela tenait plus au fait que chaque classe de personnage avait ses propres « pouvoirs », y compris les guerriers. Ceci apparaissait artificiel et étrange (du moins en ce qui me concerne).

Cependant, je continue à penser que les points d'expérience restent une bonne façon de voir quel est l'esprit de *Donjons & Dragons*. Par exemple, dans la 5º édition, le fait que les personnages montent plus rapidement les trois premiers niveaux me paraît une super idée. Parce qu'il suffit de quelques séances de jeu pour que son personnage monte en puissance automatiquement et qu'on le connaisse mieux. On pourrait dire que, dans *D&D5*, les personnages commencent réellement à jouer au niveau 3 ; ils sont beaucoup mieux définis que si on leur donnait simplement plus de pouvoirs et/ou points de vie au niveau 1. Et ceci est une décision conceptuelle qui nous en apprend plus sur l'esprit du jeu : les trois premiers niveaux servent à se familiariser avec les mécanismes du jeu et avec son personnage, et à partir de là, on passe à autre chose.

Quand je regarde ce qu'on peut apprendre du jeu en considérant la façon dont sont gérés les points d'expérience, je ne vois pas de différences énormes entre les trois dernières éditions. Clairement, dans toutes les trois, on gagne plus de XP en tuant des monstres qu'en trouvant des trésors. Des règles additionnelles existent pour interpréter et surmonter des « rencontres hors combat » (entre autres), mais pour moi, le fait qu'on commence par dire comment calculer le DD d'un groupe de monstres, puis qu'on explique comment appliquer aux

rencontres hors combat un DD équivalent est assez représentatif. Pourquoi pas l'inverse ? Pourquoi ne pas commencer par définir ce qu'on doit octroyer en XP après chaque situation dangereuse ou délicate, et après, sur cette base, calculer ce qu'un combat doit accorder ? Pourquoi nous concentrons-nous seulement sur ce que donne un monstre, et pas sur une approche plus globale ? Par exemple, en partant du principe que vaincre 15 gobelins en rase campagne n'est pas la même chose que les vaincre sur un pont de cordes suspendu au-dessus d'un gouffre. Considérons la rencontre comme un tout, et pas uniquement selon les bestioles qu'elle implique.

Pour moi, ce type de règles dit que l'esprit du jeu, au fond, est le combat, et que le reste, la situation autour du combat (et même le scénario) est un bonus. Par la barbe du grand Gygax, **si même les rencontres qui ne sont pas de la baston s'appellent « hors combat », cela veut dire qu'elles n'ont pas d'identité propre : elles se définissent en opposition par rapport au combat. Cela me rappelle les «** *Compétences diverses* **» de** *AD&D2* **[en V.O. :** *Non weapon proficiency* **— « compétences non-d'armes », NdT]. N'aurait-il pas été plus logique de les appeler « Compétences », en général, et celles de combat « Compétences en armes » ou « Compétence martiales » ?** 

Attention, je ne veux pas dire que l'exploration n'existe pas dans les dernières éditions (ni l'interprétation, ni surmonter des défis). Ni que le combat n'existait pas dans les premières éditions. Je parle des tendances générales et de l'orientation fondamentale du jeu. Peut-être était-il inévitable que D&D change depuis sa conception initiale, à mesure qu'il devenait un succès commercial et le plus joué des jeux de rôles. Peut-être qu'il ne pouvait plus se limiter à un jeu où l'expérience provenait principalement de l'argent et du butin trouvé — ce qui était un concept limité — et devait inévitablement évoluer vers un concept plus large et général.

Mais ce que je trouve dommage, c'est que l'évolution s'est faite autour du concept de combat. Chercher du butin et éviter des monstres donnait lieu à des parties où prévalaient l'ingéniosité, la discrétion et la pensée créative. Vaincre des monstres, qui consiste basiquement à avoir davantage de puissance de feu, est surtout une question de tactique. Pourquoi ne pas tenter de rendre le concept de *D&D* plus général, moins centré sur l'obtention de trésors ? On aurait alors pu développer un concept où l'expérience est principalement obtenue en surmontant des défis : convaincre un roi de quelque chose, explorer une région inconnue, résoudre un mystère ou gagner un combat. Pas le combat d'abord et le reste ensuite. C'est-à-dire que le combat aurait pu être mis au même niveau que les autres façons d'obtenir de l'expérience, au lieu de devenir prépondérant au cours des éditions successives.

Peut-être que je me trompe et que mes conclusions se fondent sur des préjugés (ça arrive à tout le monde). Mais je crois que ce qui rend les jeux de rôle uniques sont les facettes de l'exploration, de l'émerveillement et de la prise de décisions ; le fait qu'ils soient une façon de rêver (dans son acception la plus générale). Convertir les jeux de rôle en une simulation de combat leur rend une piètre faveur, surtout parce que, au point où on en est, il y a des jeux bien meilleurs pour simuler des combats : les wargames, les jeux de société, et surtout les jeux vidéo.

Je crois qu'un jeu de rôle a l'avantage énorme de la souplesse, qui vient de la présence d'un maître de jeu qui peut réagir aux décisions des joueurs et improviser bien mieux qu'une machine (ou qu'un système de jeu) ne peut, aujourd'hui, le faire. Ceci est l'avantage des jeux de rôle, et je crois que chaque JdR devrait tenter d'en tirer parti.

Article original : *Puntos de Experiencia en los últimos D&D* 

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

# ADED est l'instrument du démon



© 1998 Gary Pellino *Traduction : Antoun* 

# Où l'auteur tente de s'expliquer avec sa haine pathologique d'AD&D et de tout ce qu'il représente.

NdT : « Humeur » est une traduction faible de *Splenetics*, dont PTGPTB rappelle la définition : « marqué par l'acrimonie, la malveillance ou le dépit ».

Je déteste le reconnaître, mais en fait je suis d'accord avec Pat Pulling  $\stackrel{(1)}{}$  sur quelque chose. Si toqués et délirants qu'elle et tous ses sbires intégristes puissent être, je me retrouve en accord avec eux sur un point : AD&D est très probablement l'instrument du Démon.

Au mieux, c'est une création maléfique qui a moins le droit de fouler la belle terre de Dieu que Bill Gates. Il me semble évident qu'AD&D est un énorme dinosaure pourrissant, qui se distingue clairement comme un

nadir du jeu de rôle. Pourtant, l'opinion commune semble m'être opposée à cet égard. Je saisis donc l'occasion pour essayer de m'expliquer. J'avancerai quatre arguments :

## 1. Le système est gravement défectueux

À la création de D&D, le souci majeur n'a pas été de rendre les règles particulièrement simples ou élégantes. À ce moment-là, le marché se limitait aux wargamers et les auteurs de D&D étaient des wargamers. Le système a emprunté des morceaux de wargame de ci de là, cela a donné un méli-mélo de bonnes et de mauvaises idées. Il était incomplet, confus et construit sans la moindre structure, mais il était jouable (2).

Depuis lors, les systèmes de règles ont fait un long chemin. Pas AD&D. Au contraire, à chaque fois que les gens de TSR ont sorti une nouvelle édition ou révision, ils n'ont fait que greffer quelques kilos de règles en plus sur le vieux système. Ils n'ont jamais pensé à revenir en arrière pour raffiner, corriger ou éliminer toutes les vieilles idées qui ne marchaient pas. Le résultat ? AD&D est maintenant un énorme et tortueux magma d'idées, sur-complexe et sur-détaillé, et néanmoins toujours affligé de ses tares d'origine. Continuer aujourd'hui à utiliser des concepts aussi préhistoriques que les classes ou les alignements semble presque une insulte à l'intelligence.

Pour être juste, reconnaissons que TSR a récemment compris deux ou trois choses. Le récent (1998) *Talents et pouvoirs* grog détaille un système de création de personnage par répartition de points. Ouah, à peine quatorze ans après que le révolutionnaire *Champions* ait avancé cette idée! Et après que presque tous les autres systèmes de jeu aient plus ou moins suivi l'exemple. De même, TSR est sur le point de faire un nouveau geste « révolutionnaire » dans leur nouveau jeu SF, *Alternity*. Apparemment, il va y avoir (gasp!) une table unique de résolution. *Ars Magica* a introduit cette idée élégante il y a plus de dix ans, et elle aussi est devenue un pilier du JdR. Je trouve plutôt pathétique que TSR présente cela dans ses communiqués de presse comme de grandes

avancées en matière de système de jeu, plutôt que de reconnaître que c'est une tentative désespérée pour se remettre à jour.

Regardons les faits en face, le système d'AD&D est indigent. Il est trop rigide et autoritaire, à la fois trop complexe et pourtant catastrophique en termes de simulation. C'est un système qui encourage la baston gratuite : les joueurs ne peuvent progresser qu'en massacrant de plus en plus. C'est aussi un système qui encourage le grobillisme : aux plus hauts niveaux, les joueurs peuvent défier des dieux sans avoir la trouille. Par-dessus le marché, c'est un système qui encourage énormément les procéduriers : avec toutes ces règles complexes, on ne peut plus éviter de se plonger dans le livre toutes les cinq minutes pour s'assurer qu'on n'est pas en train de se contredire, ou de rater quelque chose que tous les autres connaissent. En résumé, le système d'AD&D contient tous les problèmes classiques qui transforment une bonne soirée de jeu en un pathétique exercice de lancer de dés.

Bien sûr, vous pouvez dire qu'on peut jouer à AD&D comme on veut, en ne se servant que des règles qu'on juge utiles. Je suis désolé, mais c'est comme autoriser la messe en français plutôt qu'en latin. Le système dAD&D est enraciné dans tant de foutaises irrationnelles et anachroniques qu'enlever quelques sonnailles et grelots ne changera pas grand-chose. Du moins, pas assez pour le rendre agréable.

## 2. Le jeu est sans concept

À l'origine, le style de *D&D* se fondait sur *Le Seigneur des anneaux* de Tolkien. L'édition originale des règles mentionnait même des Hobbits, jusqu'à ce que les avocats de Tolkien interviennent. Et *D&D* d'inventer le médiéval-fantastique « pseudo-tolkiénesque ». Cette création insidieuse s'est répandue dans toute l'industrie du JdR, tout comme une idée comparable a gagné la communauté littéraire. Mais en fin de compte les écrivains se sont rendu compte que se contenter de copier Tolkien ne suffisait pas – pour capter l'attention des lecteurs, il leur fallait un monde original, profond et complexe. La plupart des JdR

s'en sont également aperçu. Une fois de plus, *AD&D* est resté derrière, accroché à ses idées dépassées parce que ses créateurs avaient autre chose à faire que chercher des idées nouvelles.

Vous m'opposez les *Royaumes Oubliés* ? Bah, ce n'est que le pire de tous les outrages commis par les pseudo-tolkiéneurs. Même chose pour *Krynn* [le monde de *Dragonlance*, NdT]. Ces mondes n'ont à offrir ni profondeur, ni originalité, ni aucune culture particulière qui pourrait vous inspirer. Ce qui fait que toutes les aventures d'*AD&D* manquent complètement de punch. Combien de fois pouvez-vous vous retrouver à l'auberge du Dragon d'Or pour, dans le lointain StrangeLand, combattre le mage mauvais BadGuy ? Cette absence de concept de jeu ôte toute possibilité d'identification émotionnelle avec un scénario, et détruit ainsi toute vague possibilité de roleplaying qui n'aurait pas encore été anéantie par l'invasion des règles.

Récemment, comme pour les règles, TSR a pris quelques mesures pour rectifier le problème.

*Ravenloft* est limité, mais a un potentiel. *Planescape* est bizarre, mais plutôt excitant. Et *DarkSun* est l'un des meilleurs mondes de JdR jamais conçus, plein à craquer d'images marquantes et de cultures originales. Mais encore une fois, cela me semble une affaire de trop peu, trop tard.

Encore une fois, regardons les faits en face : le « monde fantasy standard » d'*AD&D*, qui est maintenant devenu un classique, est vraisemblablement le cadre le moins intéressant, tous jeux confondus. Il vise trop large et donc échoue à couvrir quoi que ce soit avec la profondeur et le sens du détail suffisants pour le rendre crédible. Et si les joueurs ne peuvent pas s'imaginer dans le monde, le jeu ne prendra jamais, si bon que soit le MJ.

Bien sûr, vous pourriez toujours prendre AD&D et le jouer dans le monde de votre choix. Mais il semble bien établi aujourd'hui que les systèmes de jeu doivent être écrits pour s'adapter à un univers, ou alors être purement génériques. Et pourquoi donc devriez-vous vous farcir le

travail laborieux d'adapter leur système mal foutu à votre monde ? Un jeu devrait subvenir à ce genre de chose, ou au moins nous en débarrasser. Tel qu'il est, AD&D n'offre qu'un pathétique semblant d'univers, et un système boiteux qui n'est pas particulièrement conçu pour un cadre ou un autre. Ce n'est tout simplement pas assez bon pour un JdR moderne.

## 3. Le jeu induit une fermeture d'esprit

Vous avez déjà remarqué que chaque fois que des non-joueurs évoquent les jeux de rôle, ils parlent toujours d'AD&D. D'accord : « AD&D est le premier, le plus ancien et le plus important de tous les JdR ». Le problème se pose quand la même étroitesse d'esprit surgit chez les joueurs. J'ai connu tant de joueurs qui n'ont jamais joué à rien d'autre dans leur vie qu' AD&D! Certains d'entre eux seraient sans doute surpris d'apprendre qu'il EXISTE d'autres jeux qu'AD&D!

Pour ne pas arranger les choses, TSR encourage cet état d'esprit. L'univers d'*AD&D* est suffisamment vaste pour que les joueurs ne soient jamais à court de matière : TSR produit chaque année tant de mondes, de campagnes, de modules et de suppléments qu'on ne peut jamais espérer les jouer tous. Mais au fond, c'est exactement la même chose à chaque fois, et fondé exactement sur le même état d'esprit. Et si vraiment vous en avez marre, vous pouvez jouer au jeu de cartes à collectionner officiel de TSR, ou à leur jeu de dés, lire leurs magazines autorisés ou leurs romans de commande, jouer à leurs jeux vidéo sous licence, ou porter leur ligne de vêtements, etc etc etc. Vous pouvez effectivement remplir tous vos loisirs avec TSR, sans jamais vous fatiguer à découvrir une idée nouvelle.

TSR adore cette idée parce que cela veut dire avoir un marché constant de fans prêts à se jeter sur la moindre merde qu'ils vont décider de produire (1). Mais cette fermeture d'esprit empêche les gens d'aller vers d'autres jeux, vers de meilleurs jeux. Elle les empêche de découvrir le monde extérieur au paradigme *AD&D*, d'expérimenter de nouveaux

univers et de nouveaux systèmes, de retirer le plus possible de leur hobby. Elle enferme les gens dans un seul petit secteur du jeu de rôle, qui est, comme je l'ai démontré, loin d'être idéal. Le pire, c'est que le snobisme que cela crée est destructeur pour la communauté du jeu en général. Induire une telle fermeture d'esprit chez ses joueurs est sans doute le pire crime  $\mathrm{d}^*AD\&D$ .

## 4. La fin est proche

Il y a encore une raison à ma haine profonde pour *AD&D*. C'est le récent rachat par Wizards of the Coast. Wizards est une grande entreprise, qui adore se faire des paquets de fric avec des trucs comme des jeux de cartes à collectionner, plutôt que de se contenter de faire du profit avec des JdR. En fait, les trois derniers JdR que Wizards a « absorbé » ont été bien vite arrêtés ou revendus, y compris le légendaire *Ars Magica*. Étant donné que Wizards a sauvé TSR d'une profonde débâcle financière, combien de temps va-t-il se passer d'ici à ce qu'ils décident qu'*AD&D* ne le fait tout simplement plus ?

Oh, ce sera d'abord lent. D'abord ils vont sortir un nouveau jeu de cartes basé sur AD&D. Ensuite ils vont vous donner des règles pour l'utiliser dans AD&D . Et finalement, les dés seront remplacés par des cartes. Et peu à peu, AD&D tel que nous le connaissons va s'évaporer, jusqu'à n'être plus qu'un autre clone de Magic, et sera vendu à 20 balles le sachet dans les boutiques de cadeaux. Et comme les joueurs d'AD&D doivent probablement représenter plus de 50% de toute l'industrie du JdR, et que c'est toujours l'un des grands jeux qui font rentrer des nouveaux dans le hobby, ce n'est pas bon pour nous. C'est même très, très mauvais. Oh, bien sûr, les vieux joueurs ne vont pas s'arrêter, mais il n'empêche que ce serait grave pour tout le JdR, sinon fatal.

C'est, bien sûr, de la faute d'*AD&D*.

C'est à cause de la paresse de TSR à produire un système jouable et un monde intéressant que la boîte a fait faillite. C'est à cause de la fermeture d'esprit du jeu que lorsqu'il partira, il emportera son public avec lui. Et ainsi l'épave pourrissante s'effondrera et emportera notre hobby avec elle. À moins que les joueurs ne commencent à se rendre compte que le jeu de rôle est plus qu'AD&D. Qu'ils commencent à réaliser que les gens de TSR ne sont PAS les dieux du JdR, et que, en fait, ils ne reconnaîtraient pas un bon jeu si on le leur claquait dans la figure avec une à poêle à frire. Que les joueurs commencent à se débarrasser des vieilles manières de jouer et essayent quelque chose de nouveau — se détourner des elfes et des nains pour jouer des fantômes, des agents du FBI ou (qu'à Dieu ne plaise !) des gens ordinaires.

Hé, j'ai commencé avec AD&D. Nous avons tous commencé par là. Je sais combien c'est facile de devenir sentimental envers ça. Mais il y a un moment où il faut grandir. AD&D est le parrain du jeu de rôle, et il ne sera jamais oublié pour ce qu'il a été. Mais il est aussi complètement désuet, démodé et dépassé dans le paysage rôlistique d'aujourd'hui. À tous les égards, AD&D représente le passé de notre hobby. N'est-il pas temps de cesser de vivre dans le passé et d'embrasser le présent ?

#### Sélection de commentaires

## **Gary Gygax**

Bien que je ne sois pas du tout d'accord avec ce que l'auteur écrit, il a assurément le droit de s'exprimer. Avoir une opinion est important, et je pense que vous devriez davantage la présenter comme telle. Toutefois, ayant été moi-même rédacteur en chef et éditeur de quelques fanzines, je connais très bien ce problème. Et, comme j'ai parfois exprimé des avis très négatifs de façon tranchée, j'approuve en général la publication de ce genre d'articles. Bien que ce texte soit plus une gueulante, et que l'auteur ne

comprenne visiblement pas le concept du jeu de rôle, lui et vous méritez certainement des retours!

Bien à vous

Gary Gygax

- Courrier des lecteurs en, PTGPTB n°3

Article original : <u>AD&D is the Tool of Satan!</u>

#### Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

<sup>&</sup>lt;sup>(I)</sup> NdlR : Il nous a été dit que de méchantes gens évoquaient TSR sous le surnom de T\$R. Bien sûr, nous ne tomberions jamais si bas... [Retour]

 $<sup>^{</sup>m (II)}$  NdA : La récente campagne d'AD&D titrée  $\underline{\it The rod of seven parts}$ , suggère effectivement d'utiliser SpellFire, un jeu de cartes de TSR, pour simuler la magie.  $\underline{\it [Retour]}$ 

<sup>(1)</sup> NdT : Pat Pulling est la fondatrice de BADD, un lobby chrétien anti-JdR. <u>Un rapport complet</u> ptgptb démonte ses agissements. [Retour]

<sup>(2)</sup> NDLR : Pour un peu plus d'infos sur la naissance de D&D, voyez <u>le premier chapitre ptgptb</u> de l'Histoire du Jeu de Rôle. [Retour]

# Ressaisis-toi, mon gars!



© 2003 Nick McCarthy *Traduction : Rappar* 

## Recentrage du débat sur D&D

Et bien la découverte des lettres d'insultes qu'a reçu notre bien-aimé rédac-chef [après avoir publié AD&D est l'instrument du démon — lisez-le avant ! NdT] m'a sorti de mes rêveries polonaises (dont je dirais peut-être davantage plus loin), et m'a fait frapper le clavier encore une fois pour  $Places\ To\ Go,\ People\ To\ Be.$  Alors, si vous Aimez D&D dans n'importe quelle incarnation, très bien, tant mieux pour vous. Mais ceux d'entre vous qui lisent ceci et commencent à préparer une récusation pour tout affront à D&D et ses produits associés, nombreux et variés, vous devriez respirer un bon coup et faire une pause quand vous continuerez à lire ce qui suit. Allez-y, respirez profondément, imaginez un chaton qui se fait chatouiller le bedon, et digérez en silence un peu de ce qui suit. Ceci fait, attendez au moins trois jours avant de répondre ou de m'envoyer des menaces de mort ; demandez-vous si votre rage est justifiée.

## Le système D&D.

C'est simple et (presque) tout le monde le sait. La majorité des rôlistes a joué à D&D plusieurs fois, si ce n'est des centaines de fois. La toute dernière version de ce jeu a grandement rationalisé et amélioré la gestion des compétences, et s'est débarrassé du ridicule « parfois il faut faire un gros chiffre au dé, parfois il faut faire petit », qui plombait le déroulement du jeu pour les nouveaux joueurs. Jusqu'ici tout va bien, pas vrai ? Rien de méchant n'a été dit sur le système d20 ou les univers associés dans lesquels vous pouvez jouer. Alors pour une manière de jouer donné, D&D fait ce qu'il faut. Et puis il y a d'autres manières de jouer.

Un fait simple est qu'un personnage de haut niveau ne peut pas être terrassé par un personnage de niveau inférieur. Vous pouvez parler de « coups de grâce » et de la sensation épique engendrée par la progression de votre personnage jusqu'au niveau où vous pouvez démolir l'archi-liche des marais. Et si c'est le style de jeu qui vous intéresse, alors le d20 vous conviendra. Mais si vous n'êtes pas intéressé par ce genre de parties ? Et si vous voulez des héros vulnérables, qui ont appris à la dure que même le videur local peut leur coller des baffes s'ils jouent les mariolles ? Si vous avez décidé de créer un univers dans lequel les joueurs jouent les mêmes personnages pendant longtemps, mais ne deviennent pas assez puissants pour se battre impunément contre n'importe qui, alors le système d20 rentrera en conflit avec ce paradigme. Il rend aussi difficile de jouer des protagonistes sans expérience ou inadaptés. Si vous essayez de jouer à D&D avec une serveuse qui attrape une hache de bûcheron et qui défend son village contre un raid d'hommes-lézards, à moins que vous ne trafiquiez les règles, vous aurez bientôt une serveuse morte et un homme-lézard à l'air repu (sauf si la serveuse était une princesse-guerrière obligée de trouver un travail avilissant pour punition de la fierté exagérée qu'elle tire de ses compétences martiales, bien sûr!).

Vous pouvez changer les règles, et modifier la gestion de l'expérience, vous pouvez bricoler le système de Dé de Toucher et

passer de 1d20 à 2d10 pour obtenir de meilleures chances de pénétration des basses Classes d'Armures. Mais une fois que vous faites ça, vous ne jouez plus vraiment au D20, pas vrai ? Vous êtes, en fait, en train d'écrire vos propres règles alternatives. Pourquoi quelqu'un devrait-il bricoler et ajuster les règles d'un JdR, juste pour jouer le style de campagne qui l'intéresse ? Pour ma part, je ne pense pas qu'il le devrait. Bon, j'admets volontiers que je bricolerai tous les foutus systèmes que je veux et les changerai en une infâme chimère dont l'auteur original se détournerait en se lamentant sur la perversion de son œuvre parfaitement façonnée (j'écris même à l'intérieur du livre de règles lui-même, rayant parfois des paragraphes entiers de mon gros crayon-de-la-mort tout mâchouillé). Je ne vois cependant aucune raison pour laquelle d'autres seraient forcés d'adopter cette démarche quand ils veulent maîtriser ou jouer à un JdR. S'il y a quelque part un autre système qui fait ce que veut le MJ, alors laissez les jouer avec ce système, et plutôt que dire « D20 sé dla merde », dites plutôt que « le d20 ne fait pas ce que je veux qu'il fasse ».

*D&D* n'est pas le système parfait ; il ne simule pas facilement les aventures à faible puissance et mortelles. Il rend très bien d'énormes combats épiques, qui durent jour et nuit. Il fournit effectivement une excellente base pour des équipes de personnages très différents (outrageusement différents, des moines gnomes pour l'amour de Dieu! Aucun autre jeu ne vous laisserait jamais faire un moine gnome!). Il accepte mal des groupes de personnages de même type. J'ai essayé de maîtriser une unité d'infanterie dans une partie d'*AD&D*, et découvert que les PJ étaient paralysés quand on en venait à faire quelque chose d'autre que tabasser des créatures à mort.

#### Les univers

Je n'ai pas encore lu un univers de D&D que je considère au moins un peu mieux que « moyen » (du calme, du calme, souvenez-vous, « le chaton dont on chatouille le ventre », et respirez profondément). La

plupart m'ont frappé comme étant des méli-mélos de douzaines d'idées d'heroïc-fantasy assemblées à la hâte sans aucune considération de la logique interne qu'un tel univers créerait. Tous sont aussi mal écrits, avec une ennuyeuse récitation de « faits » au lieu de récits de risque-tout et de héros mythiques que moi par exemple, je préférerais. Les gens disent des univers des *Royaumes Oubliés* ou de *Ravenloft* que ce sont deux des meilleurs suppléments de ce genre, mais la vérité est que les conséquences socio-politiques de ces univers ont étés négligées. Je ne veux pas de tentative à moitié foireuse de fournir un monde où toutes les combinaisons personnage/compétences que je peux imaginer tiennent la route. Je ne veux pas devoir essayer de m'auto-persuader, qu'une société expansionniste de la Renaissance vit joue contre bajoue avec une région virtuellement à l'Âge de pierre.

La rencontre de ces deux sociétés et l'idée que la population à l'Âge de pierre doive se défendre contre la société de la Renaissance est intéressante. Si vous gardez à l'esprit la cohérence interne d'une telle confrontation, et maintenez un développement logique de l'histoire, cela pourrait faire un très bon JdR. L'idée que les deux groupes aient coexisté pendant des siècles (et même aient mené des guerres l'un contre l'autre dans le passé, qui n'aient pas été suivies de l'extermination des guerriers montagnards agitant leurs silex), me paraît grotesque. Ça m'éjecte instantanément de l'univers. Dès que je trouve une telle incohérence, cela me rend complètement étranger à la partie, me donne envie de jouer à autre chose, et je ne suis pas le seul de cet avis. Beaucoup d'autres trouvent cette liberté rafraîchissante. Vous appréciez la coexistence de personnages mal assortis et aimez la possibilité d'avoir un pirate de cape-et-d'épée qui s'associe à un nomade porteur de lance, les deux étant partenaires égaux dans le crime et les aventures. Tant mieux pour vous. Une fois de plus, jouez ce que vous aimez, mais comprenez que d'autres trouvent incohérent un tel univers, ce qui gêne leur immersion.

Dans le Seigneur des Anneaux il y avait les Woses wiki (Hommes des

bois) si je me souviens bien. Les Cavaliers de Rohan qui les entouraient étouffaient lentement ces « sauvages » préhistoriques. Ils étaient obligés de se cacher en permanence, et étaient traqués par les Seigneurs des Plaines. Cela me paraît assez vraisemblable, et semble un reflet honnête des sociétés telle que nous les connaissons, abordant le problème de la coexistence et lui donnant une nouvelle perspective du fait de la présence de magie dans ce monde, explorant les possibilités et donnant un nouvel éclairage à la situation. Je n'ai pas encore lu ou entendu parler d'un univers D&D qui fasse de même (bien que je n'aie en aucune façon lu tous les livres d'univers D&D ni n'aie voulu étudier profondément ceux que j'ai lu, et si on me montrait une telle occurrence, je me verrai désavoué.

#### La menace de la licence

En ce qui concerne les univers sous licence d20 j'ai été jusqu'ici très déçu par les conversions que j'ai pris la peine de lire (Godlike, Cthulhu et *Star Wars*). Le système est rentré de force dans une forme hybride qui amène à une sélection embrouillée de nouvelles règles et de capacités qui contredisent souvent D&D, ne rendant en rien facile, pour des joueurs aguerris du d20, de simplement prendre le jeu et commencer à jouer. Les personnages de Star Wars d20 débutent si faibles que l'explosion désordonnée des rayons d'énergie d'un stormtrooper semble être les salves soigneusement ajustées d'un champion olympique de tir. Les investigateurs de Cthulhu d20 peuvent devenir suffisamment puissants pour dédaigner l'impact d'un tir de fusil à pompe (si quelqu'un dans ma partie de l'*Appel de Cthulhu* se fait jamais toucher à bout portant par un fusil à pompe et s'en tire, le reste du groupe supposerait le pire et lui ferait passer deux mètres de chandelier en argent à travers le corps, et brûlerait les restes!), et le système « that game » de Godlike est si souple et modulable que la conversion est presque sans objet.

Il existe dans la communauté rôliste des craintes réelles que l'Open

Licence ne soit pas une invitation utopique à étendre le loisir que nous aimons tous à un public plus large. Hasbro SA est bien sûr l'unique conglomérat international connu pour ses préférences pour les enseignements bouddhistes de prospérité mutuelle plutôt que pour les écrits belliqueux de Sun-Tzu dans lesquels trempent toutes les autres multinationales. Ce sont des sarcasmes, au cas où vous n'auriez pas remarqué.

Certains éditeurs ont pris la peine de faire appel à des conseillers juridiques, et sur leurs conseils, ont fait un effort concerté pour éviter l'utilisation d'aucune marque ou nom déposé par WoC/D&D/Hasbro, tout en essayant encore de tirer profit de la « vache à lait » attendue que l'Open Licence semblait promettre. La plus grande appréhension est qu'à un moment dans le futur, WoC/Hasbro retirera ou réinterprétera la licence de manière que tous ces éditeurs qui tirèrent avantage un jour de l'Open Licence se trouveront alors du mauvais côté d'une action en justice, qui résultera dans la faillite de ces éditeurs. Pire encore est la possibilité (peut-être tirée par les cheveux mais néanmoins crainte) que l'accord de Open Licence pourrait être utilisé pour faire pression sur les compagnies qui l'ont utilisé, peut-être même les forçant à rétrocéder les bénéfices de tout jeu ou supplément qui ait jamais été converti au d20.

Ce ne serait absolument pas la première fois que des grosses firmes utiliseraient de telles tactiques sournoises. S'il n'y avait pas eu des batailles juridiques désespérées, s'étendant sur des décennies, menées par les constructeurs de voitures du début du XXº siècle, la Compagnie des Véhicules Electriques (EVCo) aurait pu stopper complètement la production de moteurs à combustion interne (MCI). Ils possédaient le brevet pour les MCI, sans parler des droits de taxis pour presque chaque grande ville des États-Unis, et encourageaient activement l'expansion des compagnies de MCI. Leur intention était de laisser les firmes de MCI (comme Ford) augmenter leurs profits, et ensuite de pomper leurs bénéfices jusqu'au dernier *cent* ou de prendre le contrôle de toute compagnie qui utiliserait leur MCI breveté. Ce plan fut bien près de

marcher, et a été tenté plusieurs fois depuis. Bien que la licence d20 ne soit aucunement à la même échelle que cette bataille capitale, la petite taille du marché du JdR rend bien moins probable que la communauté rôliste puisse renverser n'importe quel jugement sur les copyrights qui l'affecterait.

#### Le choc de la nouveauté

Peut-être que mon plus gros problème avec le « système unique » ou l'univers unique est la tendance des joueurs et des MJ à tomber dans une routine. Bon, je suis sûr qu'aucun de VOUS ne fait jamais ça, et vos parties sont une étourdissante myriade de couleurs et d'intrigues scintillantes. Je suis sûr que vous tous n'avez jamais recours à une division banale du travail, n'avez jamais maîtrisé deux ou trois aventures remarquablement semblables l'une après l'autre, et toujours évité les clichés habituels. (c'était à nouveau sarcastique :-)) Mon expérience (anecdotique je l'admets) a été que les groupes avec des systèmes/genres uniques tendent à être très statiques. Les mêmes gens ont une tendance certaine à jouer les mêmes fonctions de base dans chaque groupe de PJ. La familiarité avec les règles implique de délaisser les compétences/classes/races « plus faibles » ou moins efficaces (je parle ici de JdR en général ici et pas seulement de d20/D&D, j'ai vu des groupes qui ne jouent jamais qu'à GURPS et aux jeux du Monde des Ténèbres tomber dans le même piège). Si on sélectionne ces capacités « mineures », on suppose que ce sera une blague ou dû à l'intervention directe du MJ (« l'un de vous doit avoir la compétence *agriculture* pour que ce scénario fonctionne, OK ? Jetez le dé pour savoir qui fera le moins et cette personne devra la prendre »). Si vous vous donnez la peine d'apprendre un nouveau système, avec de la chance, cela vous sortira de la routine, vos joueurs et vous (« Hé regardez ça ; si je prends agriculture j'ai 10% de revenus supplémentaire chaque année... OK, oublions le Seigneur de Guerre des Carpates, cette fois je pense que je vais jouer un fermier »).

Les bizarreries et les particularités d'un nouveau système peuvent, dans un JdR bien écrit, apporter un plus à un JdR et à son univers. L'utilisation du Karma dans *Marvel Super Heroes* « le fait ». Je sais que statistiquement vous pourriez réduire la distribution du Karma pour obtenir à peu près le même impact sur les mécanismes du jeu. Mais à un niveau plus humain, hurler « Je dépense 200 karma pour réduire les dégâts! » a plus d'impact que « je dépense 20 karma pour réduire les dégâts ». Cela peut avoir le même résultat mathématique, mais regardons les choses en face, 200 est bien plus que 20. Votre réaction viscérale est que 200 est plus que 20, et bien qu'ils puissent représenter tous deux 95% de vos points de vie, pour la majorité des joueurs, il faut un instant pour réfléchir et comprendre. Ce n'est pas, non plus, simplement une question de nombres. Certains systèmes ont des exigences totalement différentes. La plupart des gens qui essayent *Pendragon* sont intimidés où se sentent étouffés au début, par le système des Traits (une liste d'environ 20 Traits opposés auxquels doivent être assignés une valeur numérique, et qui sont une indication sur la façon dont votre personnage se comporte). Une fois qu'ils s'aperçoivent qu'ils peuvent choisir d'ignorer ce que leur dictent les Traits et se conduire comme ils le souhaitent, ils deviennent soudain très possessifs et attachés à leurs Traits les plus élevés, étant presque forcés de « faire du roleplay » pour conserver leur « Luxurieux 18 » ou leur « Rancunier 17 ». Si vous exigez d'utiliser GURPS/D20/quoi que ce soit pour tous vos univers, alors vous êtes en train de rater une grande part du charme et du style de bien des jeux existants.

Tandis que vous pouvez raccrocher ces systèmes à n'importe quel autre système générique et les faire marcher plutôt bien, il y a un autre avantage plus subtil à un système de règles totalement différentes. Je sais que je suis minoritaire sur ce point, mais pour moi les différentes règles, les différents mécanismes de dés (ou même l'absence de dés), et même les différents caractères d'imprimerie de la feuille de personnage rendent l'univers de jeu plus, comment dire, différent. Si j'ai une feuille de personnage de type d20 devant moi, ma première pensée est que je

dois m'assurer d'optimiser mes dons et planifier les dons que je voudrai quand je monterai de niveau plus tard ; je sais aussi que je devrais être très prudent au début, sélectionner mes opposants afin de gagner de l'expérience sans être mis en morceaux, et progresser jusqu'au point où je peux vraiment me déchaîner et commencer à m'amuser dans le grand méchant monde. Si on me donne une feuille de perso de *Marvel*, je sais que mon perso est supérieur et peut sauter d'un immeuble de 5 étages et continuer comme si de rien n'était. Je sais aussi que je ne dois pas seulement tabasser des sales types, je dois le faire avec du style tout en étant drôle, de façon à obtenir le plus de karma dont j'ai besoin pour avoir tous mes chouettes pouvoirs marrants. Si c'est *Pendragon* alors je sais tout de suite que je vais devoir décider si je suis une bête de guerre ou un chevalier de salon. Est-ce que je vais monter *lance* et *épée* à 16 ? Ou bien vais-je prendre *intrique* et *éloquence* ? Je dois décider tout de suite si je vais me risquer sur le champ de bataille et chercher la gloire de cette façon, ou bien si je vais acquérir du pouvoir politique et gagner ma gloire par mes terres et une file, longue de 5 km, de serviteurs qui me suivent partout.

Peut-être que cela fait de moi un mauvais *roleplayer* à qui il manque l'état d'esprit requis pour séparer un JdR de ses règles. Peut-être que c'est un outil commode qui me permet de rentrer dans un personnage pour un genre donné plus vite et plus facilement que ceux qui ne jouent qu'avec un unique système de règles. Dans les deux cas, les différents mécanismes de jeu augmentent mon plaisir de jouer.

## Ayez l'esprit plus ouvert

J'ai acquis récemment le JdR *Godlike* où des soldats avec des superspouvoirs combattent la menace nazie pendant la Deuxième guerre mondiale. Nous avons joué le court scénario d'introduction, et les joueurs ont aimé le système, j'ai aimé le système, et maintenant je suis en train d'écrire une campagne. Imaginez ma surprise lorsque le groupe avec lequel je joue décida de jouer une campagne de type Résistance. Ils savent très bien qu'une telle campagne verra peu de confrontations ouvertes avec les forces ennemies et qu'il est peu probable qu'ils « voient » la moindre bataille importante avant la libération du pays de leur choix, et qu'il y a peu de chances qu'ils soient couverts de gloire et paradent dans les rues, portés sur les épaules d'hommes admiratifs, et embrassés par de jolies filles. Pourtant c'est ce qu'ils ont choisi, et je me suis aperçu que j'étais tombé dans une routine.

Les dernières parties que j'ai maîtrisé plaçaient les personnages-joueurs à des postes de pouvoir importants, ou faisaient d'eux la force suprême du pays, ou les délégués du gouvernement local. En choisissant d'acheter et d'essayer un nouveau JdR, j'ai donné à mon groupe la possibilité de faire quelque chose de différent. Je sais que si j'avais remarqué la routine dans laquelle nous étions, j'aurais pu changer des choses à l'intérieur du même système de règles. Mais dans ce cas précis, l'achat d'un nouveau JdR, avec de nouvelles règles et un nouvel univers de jeu, qu'aucun d'entre nous ne connaissais bien, a révélé les erreurs que je commettais.

Imaginez ma surprise suivante, quand les gars me dirent qu'ils voulaient jouer en Pologne! Que diable...? Alors je connais au moins un petit peu la Résistance en France, et j'en sais un peu moins sur la résistance dans des pays comme la Norvège, mais la Pologne? Ainsi, les trois ou quatre dernières semaines, j'ai trimé sur ma campagne de Pologne, et j'ai beaucoup appris. J'ai eu des nuits d'insomnie à rêver des enfants dans les camps de concentration. J'ai été rendu furieux par les médisances, les querelles politiques intestines et les dissensions de la résistance polonaise, des services secrets britanniques et d'une longue liste d'autres.

En résumé Mesdames et Messieurs, j'ai appris des choses que je n'avais jamais su auparavant. J'en sais maintenant plus sur l'Histoire de la Pologne que tous ceux que je connais (d'accord, donc je ne connais aucun étudiant en Histoire de l'Europe centrale/orientale), et je suis heureux de dire que lire tout cela m'a apporté une meilleure compréhension de l'interdépendance des pays du monde. Bon, tout cela est peut-être un peu prétentieux et infatué, mais j'ai appris de Chouettes Nouveaux Trucs : saviez vous que les tanks polonais étaient supérieurs à ceux des Allemands, et que ce fut la stratégie déficiente des Polonais qui a permis à la Wehrmacht de les écraser si facilement, et non pas la supériorité technologique des blindés allemands ? Et que les avions P28 et P40 de conception polonaise étaient considérés comme les meilleurs du monde, mais que les Polonais vendirent tous ceux qu'ils produisirent et se fournirent en importations bon marché lorsqu'ils équipèrent leur armée de l'Air, afin de faire des économies ?

Tout ce qui vous fait apprendre de Nouveaux Trucs Chouettes, surtout dans un domaine qui normalement ne vous intéresserait pas (je ne suis en aucune façon un passionné de la 2<sup>e</sup> GM et jusqu'à récemment trouvais ces documentaires sur les chaînes aue tous ie éducatives/d'Histoire c'était du gâchis d'électricité), doit bien valoir la peine de sortir 30 ou 45 Euros de votre porte-monnaie. Si j'étais resté avec mes règles habituelles (Pendragon, Cthulhu et STOCS [JdR irlandais aux règles simples (NdT)], je n'aurais pas été entraîné dans cette voie.

#### La diversité

Enfin, mais ce n'est absolument pas le moins important, la diversité est bonne. En soi et par elle-même, la diversité est une protection pour les éditeurs de jeux de rôles. Si tout le monde se met au d20, et rien qu'au d20, alors des douzaines d'éditeurs seront dépendants de la continuité de la popularité du système d20. Y a-t-il quelqu'un ici qui pense que nous utiliserons toujours le système d20 dans 1000 ans ? Et dans 100 ans ? Ou 50 ? Plus il y a de groupes qui ne jouent seulement qu'au d20, plus vite il perdra son attrait et deviendra ennuyeux. Avant que vous ne vous en aperceviez, les gens l'abandonneront par vagues. L'être humain est une créature versatile, avec une capacité d'attention moyenne de..., hum, quoi ? Où en étais-je ? Quoi qu'il en soit, en ayant

sur le marché une gamme étendue de produits JdR, chacun rivalisant pour une part du marché, nous avons quelque espoir de maintenir un environnement sain pour le marché du JdR. Je sais que les affaires n'ont pas été très bonnes dernièrement, et que l'éditeur moyen de JdR tient plus du travail de passionné que du projet lucratif fiable, mais en faisant que les créateurs de jeux se battent plus durement pour leurs profits décroissants, nous aurons une plus grande variété de produits, et la variété au moins porte l'espoir d'avoir un jour un système vraiment parfait ; ou au moins un système qui génère des quantités d'argent et garde notre loisir en vie encore un peu de temps.

Article original : *Get a grip, man!* 

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

## La lutte des classes dans DED3

© 2001 James Haughton *Traduction : King Rod* 

#### Introduction



Sur PTGPTB, l'article de Jesse Burneko <u>Pourquoi les</u> <u>fous se déplacent en diagonale et autres questions</u> établissait un peu ce qui était légal dans la lignée de « Les règles sont les règles » à propos des différentes capacités des classes dans *D&D*. L'auteur montrait que ces divisions sont en fin de compte arbitraires, présentes

pour renforcer l'équilibre du jeu, et ainsi que les contester démontre un manque de perspicacité sur la nature des jeux et une grosse perte de temps (Je paraphrase).

Bien que cela puisse bien être vrai, du moins pour les parties de JdR, si nous sommes intéressés par toute sorte de simulation réaliste d'une société, il y a en fait de bonnes raisons pour à la fois établir des lois *et* tenter de les assouplir, de les corrompre et de les miner.

N'importe quel anthropologue ou sociologue vous dira qu'un trait classique des sociétés humaines — de l'humanité en fait — est que nous divisons le monde et nos compagnons humains en catégories. Ces catégories sont d'habitude assez logiques et sont fondées sur une sorte de division et de spécialisation du travail, mais sont en fin de compte arbitraires. En outre, (c'est un aspect compris assez récemment en anthropologie), à peine établissons-nous des structures sociales compliquées fondées sur ces catégories, que nous nous mettons à tenter de les contourner selon nos propres intérêts ; et ce tout en proclamant haut et fort notre adhésion à la loi et en déplorant les subversions

anarchiques et dangereuses des Dupont en bas de la route.

Un récent article dans *Imazine* commentait que :

Les règles ne font pas que déterminer le succès ou l'échec des actions d'un personnage, elles peuvent aussi déterminer des aspects moins tangibles de l'univers imaginaire d'un jeu de rôles. La simplification entraînée par les règles d'un jeu comme Donjons et Dragons, où les les personnages peuvent être décrits comme Guerriers, Roublards, Lanceurs de sorts, ou n'importe quoi d'autre, a des implications vastes à la fois pour la société imaginaire venant d'être créée et sur les paramètres stylistiques de la caractérisation.

Dans le premier cas, ils suggèrent une société rigide, hiérarchisée, et dans le second ils suggèrent que les personnages rentrent dans certains grands archétypes héroïques. Toute tentative de jouer un personnage dont les actions et les émotions ne sont pas stéréotypées demeure possible, mais elle va à l'encontre du système de jeu.

Brian Duguid, Imazine 34:10

Cela semble être une déduction raisonnable. Allons un peu plus loin. Une des bonnes choses de la classification sociale, pour un anthropologiste, est que le même système de classification tend à se répéter dans de multiples et différents domaines de la vie : ainsi, une personne peut construire plusieurs grilles de classifications multidimensionnelles. Toute anomalie tend à se révéler d'elle-même et devient une cible fructueuse pour une enquête plus poussée. Bien sûr, à moins que quelqu'un ne tombe sur un sage, un peu de conjectures et de déduction est habituellement requis pour découvrir en quoi consistent

d'abord les catégories elles-mêmes.

## La grille sociale de D&D

Dans *D&D*, un axe de la grille est manifestement le système très basique de Gygax : Guerrier, Magicien, Prêtre, Voleur. L'autre demande un peu plus de raisonnement. Il est révélé progressivement comme nous étudierons la pléthore de classes de personnages que la 3<sup>e</sup> Édition nous balance – euh, gratifie.

La classe la plus différenciée, en termes du nombre de sous-classes qui existent pour elle, est le Guerrier. Ceci est bien sûr représentatif du désir fondamental de chaque rôliste de traquer et passer à tabac, de préférence les musclés que nous affrontions à l'école (est-ce que ce mot « musclés » [jocks] vous rappelle quelque chose d'autre que « orks » ou c'est seulement moi ?). Mais c'est aussi le symbole d'une société violente, une où la définition fondamentale de l'État (l'institution qui revendique un monopole légitime de la force) est très contestée. Ainsi nous avons déjà un indice utile sur notre univers de jeu — des États faibles. En tous les cas, ces sous-classes incluent l'Archer-Mage, le Barbare, le Chevalier Noir, le Défenseur Nain, le Guerrier, le Noble, le Paladin, le Rôdeur et l'Homme d'armes, avec les Moines dans une position plutôt ambiguë.

Comment pouvons-nous les diviser d'une manière systématique quelconque ? Bon, les premières (en termes de développement du jeu) de ces sous-classes à apparaître furent le Paladin (provenant des croisades et des romances médiévales) et le Rôdeur (d'après Tolkien). Nous pourrions dire qu'elles correspondent aux catégories Église et Forêt. Même cette première catégorisation évoque pour moi quelques images utiles : le village, avec ses rudes Guerriers, se blottit contre l'Église, que les Paladins, forces d'élite, se préparent à défendre contre des méchants vraiment horribles, et les Rôdeurs patrouillent sans bruit la forêt au-delà des palissades.

Mais le Barbare apparut, et il était exactement ce que sa classe prétendait être : un Barbare, celui qui, à des oreilles civilisées, parle en émettant des « Bla-Bla » (c'est la racine grecque [de Ba(r)-ba(r)e]). Vérifiez sur <u>Wikipedia</u>. C'est aussi pourquoi les figurants dans les scènes de foules marmonnent « rhubarbe » [pour donner l'impression d'une foule grondante (NdT)]). Ainsi de quelque part au-delà de la Forêt, de l'Extérieur, peut-être depuis les steppes sans fin d'Hyperborée, le Barbare déferle rapidement, et les Paladins se rallient pour défendre les fidèles – et pourquoi une classe qui doit être loyale et une autre qui doit être chaotique seraient historiquement en de mauvais termes ?

Mais attendez ! Il y a plus ! Je viens tout juste d'affirmer que le Guerrier commun, ou *guerrierus vulgaris*, ou de jardin, traîne dans le village ; mais en fait nous avons maintenant deux classes de PNJ pour faire cela :

- le vaillant Homme d'armes, que l'on trouve comme videur dans une taverne et comme milicien dans les villages communs un peu partout,
- et le Noble, qui de plein droit rallie les gens et organise la défense des villages blottis sur eux-mêmes, représentant la Couronne, la Loi et l'État, et les Paladins devraient garder leur nez bien propre dans leurs propres affaires à moins qu'il n'y ait une croisade, merci beaucoup.

Il devient évident que le Guerrier est en fait une sorte assez rare et spécialisée de monstre bien distinct, peut-être un mercenaire (vous savez qu'ils feraient n'importe quoi pour de l'or), n'ayant prêté aucun serment d'allégeance envers un Noble (comme l'Homme d'armes, l'épine dorsale des armées de masse) ou l'Église (comme les arrogants Paladins). Indépendant, le Guerrier mercenaire est plus enclin à être vidé que de vider, ou être arrêté plutôt qu'être garde — il est clairement une créature des Cités indépendantes qui ont émergé avec l'augmentation de la richesse causée, peut-être, par la découverte de tant d'or traînant làbas dans les donjons hantés. Cela suggère aussi que nous sommes en

face d'une période historique correspondant à la fin du Moyen-Âge ou au début de la Renaissance, plutôt que le classique et féodal en soi. Autrement, il n'y aurait pas de place pour un Guerrier indépendant, sauf comme hors-la-loi.

Il y a encore quelques classes de prestige laissées en plan – mais c'est un bon moment pour s'arrêter et voir comment notre schéma de classification fonctionne avec les autres catégories de base.

Tournons-nous vers les Prêtres. Nous trouvons que la division Forêt/ Église cadre bien côté Forêt, avec les Druides. Les besoins spirituels des Barbares, à l'Extérieur des frontières de la civilisation, sont sans aucun doute comblés par le shaman, ou l'Adepte, une autre classe de PNJ. Une version plus locale, plus sacrée, la rebouteuse ou l'homme sage, également un Adepte, répond probablement aux besoins simples du bas peuple. Cependant, où se trouve le prêtre de l'État ?

Arrivé ici, je vais rendre explicite ce que quelques-uns d'entre vous ont déjà remarqué : que j'ai mis en place ce système de catégories pour que trois d'entre elles correspondent aux grandes divisions sociales médiévales de l'État, de l'Église et du Peuple ; — le Premier, le Second et le Tiers-État, ou chiens de garde, bergers et moutons — ; et que cette ligne de démarcation entre l'Église et l'État était, alors comme



maintenant, objet de querelles et de combats sans fin. Le prêtre de l'État serait donc une sorte de monstre chimérique, brisant toutes les limites sociales, à moins que notre monde imaginaire soit une théocratie totale. Le plus proche équivalent dans l'histoire médiévale pourrait être l'Inquisiteur, — qui n'existe pas en tant que classe de personnage, bien qu'un prêtre avec des domaines appropriés, peut-être Guerre et Divination, puisse faire l'affaire.

Ensuite, nous en venons à l'utilisateur de magie, avec les subdivisions de l'Adepte, du Magicien, de l'Ensorceleur, du Gardien du savoir et du Barde. Où est-ce que Merlin, l'archétype du magicien, peut-être trouvé sinon à la gauche du Roi ? Ainsi, les magiciens entrent dans la classification de l'État (d'autres univers de jeu adoptent une approche différente – Ars Magica grog, par exemple, définit explicitement que les Mages sont un quatrième Ordre de la société, requérant un système de classification tout à fait différent. Je suis sûr que vous pouvez le faire vous-même maintenant). Le Barde faisant la fête dans une taverne du coin avec le Guerrier et animant la soirée des enchantements, est définitivement le Lanceur de sort de la Ville. Les autres sont un peu plus délicats. Patience, petit scarabé, tout sera révélé. Pour placer le Gardien du savoir, nous devons nous remémorer que dans l'Europe médiévale, faisant concurrence à l'essor des villes, une autre organisation sociale s'éleva : les grandes universités ou académies, à première vue simples prolongements de l'Église, accaparèrent des rôles et pouvoirs pour euxmêmes. Les relations n'étaient pas tendres – l'expression « Ville contre Toge » [Town vs Gown wiki (en)] est toujours un cliché, et suggère quelques possibilités fructueuses de roleplay - Mais dans l'ensemble l'Université représentait le talent individuel et l'apprentissage avec le commerce de la ville, contre les vieux ordres féodaux. Et où ailleurs qu'à l'Académie peut-on trouver le Gardien du savoir, sans aucun doute se heurtant régulièrement avec le Barde qui traînerait son ésotérisme dans la boue à travers ses chansons, ses moqueries et le sens commun? L'universitaire peut aussi être trouvé chez les Guerriers et les Prêtres – c'est le Moine, qui dans l'Histoire médiévale était le gardien de la connaissance dans l'Église. D&D a réuni ce rôle avec des prouesses martiales ésotériques pour donner une arme vivante et éduquée.

Curieusement, il n'y a pas d'utilisateur de magie dans la Forêt, bien qu'il y ait un parfait équivalent folklorique pour ce poste : la sorcière, qui, blanche ou noire, rôde invariablement dans les bois sombres. Les nouvelles capacités de lancement de sorts du Rôdeur de haut niveau représentent peut-être une reconnaissance par les auteurs de *D&D* de ce

vide dans leur système. L'effrayant lanceur de sorts de l'Extérieur, audelà du monde connu, est à nouveau seulement représenté par l'Adepte, qui est un mélange hétérogène de magie divine et profane, indiquant peut-être que les dieux des Barbares sont des esprits magiques (des Ancêtres peut-être ?) plutôt que les « vrais » dieux. Une représentation plus juste du lanceur de sorts, Extérieur, dans un état d'esprit médiéval, serait le Juif, un stéréotype qu'il vaudrait mieux laisser enterré. Mais un équivalent de fiction pourrait certainement animer une campagne, et la magie juive sous la forme de la Cabbale est relativement bien traitée dans Ars Magica et d'autres systèmes. La Cabbale est aussi une source possible pour ce qui semble être une autre position contradictoire, le lanceur de sorts de l'Église (Encore une fois, cette position est soigneusement couverte dans Ars Magica par les niveaux variés des magies chrétiennes). La Cabbale fut découverte par des chercheurs chrétiens comme Pic de la Mirandole pendant la Renaissance, et reconnue par eux comme formant la base d'une nouvelle magie naturelle, une magie divine, ou Théurgie, opposée à la magie démoniaque, ou noire, qu'ils attribuèrent à leurs prédécesseurs médiévaux. Les définitions de la magie divine, dont le plus fameux pratiquant fut probablement le <u>Dr John Dee</u> wiki, sonnent bizarrement comme la science naturelle – on parle beaucoup de révéler et d'utiliser les lois subtiles de l'univers, que Dieu dans sa grande sagesse a disposé pour que l'humanité les découvre et les utilise, une fois une certaine maturité atteinte. Dans le système de *D&D*, un Théurgiste pourrait peutêtre se spécialiser dans l'utilisation des sorts profanes qui imitent le mieux les sorts de magie divine (et ainsi être presque inutile comme PJ - sauf pour l'exhaustivité...) ou pourrait avoir accès aux deux listes de sorts, d'une manière beaucoup moins restreinte que l'Adepte. Ou il pourrait simplement être un Prêtre spécialisé dans le domaine de la Magie.

L'Ensorceleur, qui puise son pouvoir de l'intérieur plutôt que de l'étude des livres, a une nouvelle catégorie créée spécialement pour lui : le Mystique. Quoi, une autre ? Ne vous désespérez pas, car nous

trouvons que la classe de prestige guerrière de l'Archer-mage s'insère parfaitement dans la catégorie du Guerrier mystique (Il y a du zen dans l'art du tir à l'arc, vous savez – bien que le Moine pourrait aussi faire l'affaire). Et en jetant un coup d'œil plus loin, le Maître des Ombres occupe de même la catégorie du Roublard mystique. Les prêtres mystiques – ermites et saints dans la mentalité médiévale – sont rendus quelque peu superflus par le prêtre moyen de *D&D*, qui a plus de pouvoir qu'un saint véritable à part entière, mais quelques modifications au Druide peuvent aussi faire l'affaire. Les tensions existent toujours entre les mystiques et les religions établies, et ainsi nous pouvons prévoir que l'Ensorceleur et les classes de l'Église seront en de mauvais termes.

Qu'en est-il du lanceur de sort du peuple ? Alors que nous pourrions aussi placer le trop employé Adepte dans cet espace social, je pense qu'une meilleure personne pour combler ce vide est l'Expert — bien qu'il soit vrai qu'ils ne puisse pas lancer de sorts ; pour le paysan ignorant il existe peu de différences entre l'apprentissage avancé et la magie. De nombreuses professions protégeaient leur métier et leurs secrets de guildes par des rites mystico-magiques, ceci étant causé par l'absence de syndicats ou de lois sur les droits d'auteur. Les Francs-maçons sont les survivants les plus connus de cette pratique qui existent encore. Dans un monde vraiment magique, des tensions importantes seront indubitablement créées par de telles pratiques, entre les experts et les gens authentiquement dotés de pouvoirs magiques, bien que les Bardes puissent être tentés de se joindre au peuple.

Nous en venons maintenant au dernier — mais non au moindre — le Roublard. Le voleur du peuple est le paysan ou le roturier bien sûr — Si vous ne me croyez pas, demandez à votre groupe de faire confiance au prochain PNJ fermier pris au hasard, pour prendre soin de leurs pièces d'or violemment acquises et ainsi économiser sur ces enrageantes pénalités d'encombrement. Regardez le visage de votre MJ s'illuminer! De même, le Roublard de la Ville est votre Voleur de base, occupé à

ôter sa bourse au premier Guerrier saoul (si le Barde ne l'a pas déjà arraché avant) avant d'être foutu dehors par l'Homme d'armes. Le voleur de l'État est le prestigieux Assassin. Ignorez ces trucs sur l'alignement mauvais indispensable. Qui d'autre engage des assassins — qui d'autre peut se payer le luxe de les engager, d'ailleurs, que les classes nobles ? Le meurtre est l'un des outils de gouvernement, et uniquement cela. Demandez à Terry Pratchett. Le Voleur de l'Université est le Barde, hybridant les compétences du Barde de D&D de tromperie astucieuse et vol à la tire avec le rôle du Barde dans le vrai monde antique, qui préserverait les connaissances et la sagesse au travers de la chanson. Et comme mentionné précédemment, le Voleur mystique est le prestigieux Maître des Ombres.

Là encore, quelques vides significatifs existent ; et encore une fois il y a de parfaits rôles médiévaux pour les occuper, qui apparaîtront sans aucun doute comme les classes de personnages dans quelque publication sous licence *Open Gaming*.

- Le voleur de la Forêt le Bandit!
- Là-bas avec l'arc long... le Rôdeur Robin des Bois habillé en velours vert !
- Le Voleur de l'Extérieur, rôdant et volant, en provenance de quelque étrange rivage égyptien... le gitan! Aucun poulet, cheval ou jeune fille n'est en sécurité!
- Enfin, le Voleur de l'Église, un rôle avec au moins trois équivalents fascinants dans le monde réel :
  - le mendiant étudiant/moine ou vagabond, rôdant, mendiant pour du pain et des livres et dérobant lorsque la mendicité ne suffit pas, [Goliard wiki] auteur de la merveilleuse Carmina Burana;
  - l'hérétique/charlatan, menant les pénitents réformés et les fanatiques dérangés dans une croisade personnelle contre les religions établies des riches;
  - o et le Hashishim, les assassins originaux, avant que leur nom

ne soit usurpé par le meurtrier commun, les tueurs bénis de l'Islam chiite que les Templiers craignaient et respectaient, et qui étaient renommés à travers toute l'Europe pour leur dévotion fanatique et sacrée à leur tâche de tuer les ennemis de la Foi.

Cette revue exhaustive omet seulement le Chevalier Noir et le Défenseur Nain, dont j'affirme avec confiance que *Wizard of the Coast* les a créé seulement pour ennuyer. L'un est clairement identifié comme un PNJ méchant et l'autre est si spécialisé, dans une race et une classe, que son omission n'est pas significative et peut être balayée sous le tapis, ou au fond du puits de mine si vous préférez.

	Hommes du Peuple	Église	État	Ville	Université	Forêt	Mystique	Étranger
Guerrier	Homme d'armes	Paladin	Noble	Guerrier	Moine	Rôdeur	Archer- mage	Barbare
Prêtre	Adepte	Prêtre	[Inquisiteur]	Prêtre/ [Mormon]	Moine	Druide	[Ermite]	Adepte/ [Shaman]
Lanceur de sorts	Expert/Maçon	[Théurgiste]	Magicien	Barde	Gardien du savoir	[Sorcière]	Ensorceleur	Adepte/ [Cabaliste]
Voleur	Gens du peuple	[Hérétique] Vagabond Charlatan Hashishim	Assassin	Roublard	Barde	[Bandit]	Maître des Ombres	[Gitan]

## Utiliser ce système pour améliorer vos parties

Ainsi donc, maintenant nous avons notre système de classification et, si vous êtes rusé, nous avons un guide pour savoir quelles nouvelles classes survivront si elles sont créées sous l'*Open License* (une revue rapide : L'Inquisiteur, la Sorcière, le Saint, l'Ermite, le Shaman, le Théurgiste, le Cabaliste, le Franc-Maçon, le Bandit, le Gitan, le Vagabond, le Charlatan et l'Hashishim attendent tous qu'un esprit créatif les mette au monde). Comment quelqu'un peut-il l'utiliser pour

ajouter de nouveaux aspects à une campagne ? Avant de blêmir devant le travail à faire, tenez en compte de ce que ces systèmes de classifications existent à l'intérieur de la structure du système de jeu, et du fait que vous les avez probablement, — peut-être inconsciemment —, déjà ajoutées dans votre monde, parce que vous aussi êtes humain. Vous n'avez qu'à concrétiser ce processus et l'étendre.

Pour commencer, on peut estimer les alliances et les tensions qui existent entre les classes sociales : l'Église et l'État se querellent pour le contrôle du Peuple, par exemple, mais les deux sont des bastions conservateurs contre les prétentions des nouveaux riches de la Ville et de l'Université, qui ont leur propre rivalité pour le contrôle des portes de la Cité, et aucun d'entre eux n'aime beaucoup les alternatives sauvages de la Forêt, des Étrangers et des Mystiques. C'était comme cela au Moyen-Âge en Europe, mais vous êtes libres de proposer que le pouvoir ait n'importe quel alignement que vous souhaitez. Entre autres choses, cela procure des détails sur les réactions immédiates de tout PNJ que votre groupe rencontre. Les Nobles, par exemple,

- seront courtois, d'une manière amicale ou froide, envers les Paladins
- ils s'attendront automatiquement à ce que les Hommes d'armes et autres gens du Peuple soient à leur service ;
- ils snoberont les Guerriers, les Bardes et les Moines les plus enclins aux combats ;
- ils haïront les roublards mais accepteront les Assassins ;
- ils respecteront les Magiciens mais craindront les Ensorceleurs
- et traiteront les Rôdeurs, les Druides et les Barbares à peine mieux que des animaux.

Cette structure, ou construction, donne aussi une corde où pendre, ou attacher, des PJ cupides — ainsi, le Guerrier est constamment à la recherche d'or ? Bien, fallait s'y attendre, il vient de l'immorale Ville après tout. Mais à présent,

- la Chevalerie ne s'adresse jamais à lui étant donné qu'il ignore la Noblesse des Devoirs de l'État ;
- les Temples contrôlés par les Églises lui facturent cinq fois plus cher leurs services de soins ;
- le seul utilisateur de sorts qu'il trouve pour regarder l'étrange artefact magique est le Gardien du savoir de l'Université pour une somme importante bien sûr ;
- et toutes les quêtes qui lui sont confiées sont probablement d'une catégorie moralement douteuse, puisqu'il a démontré qu'il ne mérite rien de mieux, ce qui interférera avec les missions que les Assassins considèrent comme leur prérogative, et place ainsi l'infortuné PJ avide sur de nombreuses listes noires.

Côté avantages, les Bardes chantent des chansons sans fin sur ses accomplissements (Brave, brave Sire Robin!) et les Moines locaux de Bael-Sha lui donneront quelque entraînement aux armes ésotériques s'il est d'accord pour occuper une chaire à l'Académie des Arts Occultes. Tout cela découle naturellement des dynamiques sociales de la situation.

Les dynamiques mentionnées dès le tout début sont les plus intéressantes de toutes — qu'arrive-t-il lorsque les gens détournent le système ? Le Guerrier ci-dessus tente d'acheter son ascension vers la noblesse quand il découvre que les finances royales sont dans une mauvaise passe. Il est certain que les groupes conservateurs l'attaqueront via un Assassin, peut-être même un Haschischin, ou en l'accusant d'hérésie et en faisant appel à un Inquisiteur. S'il survit et réussit, il sera placé devant un choix — changer ses manières pour s'ajuster à sa nouvelle position et perdre ses vieux amis (mais à la mauvaise réputation) compagnons d'aventure de la taverne de la Ville, ou rester comme il était et devenir célèbre en tant que disgrâce des classes nobles ? Peut-il trouver un moyen pour faire les deux ? Imaginez qu'il veuille développer son pouvoir intérieur et devenir un Archermage — devra-t-il abandonner ses richesses et son château et vivre avec les Ensorceleurs des Images pointus et les Sorcières de la Forêt ?

Ou alors, prenez les restrictions sur les armes. Si ces restrictions n'étaient pas des contraintes (« les règles sont les règles ») au sujet desquelles on se querelle avec son MJ, mais plutôt des conventions sociales, dont on fait fi à son propre péril ? Quelles seront alors les conséquences d'une violation de ces conventions ? Pourquoi les Magiciens et les Ensorceleurs portent-ils seulement des dagues ? Est-ce une loi passée par la noblesse sous la pression d'une Église jalouse? Est-ce une déclaration arrogante (ou du bluff) de puissance dans une société violente : « J'ai tant de pouvoir magique que je n'ai pas besoin de vos armes minables et armures. Craignez mon courroux » ? Est-ce pour se distinguer des Bardes grossiers et des Experts du peuple commun qui dévalorisent et abâtardissent l'Art ? Est-ce le symbole de quelque pacte ancien entre eux et les Assassins, par lequel les Magiciens (mais non les Ensorceleurs et les Gardiens du savoir) enseignent aux Assassins ces sorts qu'ils peuvent maintenant apprendre (dans la 3e Édition) en échange d'un entraînement spécial au combat corps-àcorps ? Est-ce que chaque dague est estampée avec un symbole particulier de son école, en faisant l'équivalent de la cravate de cette « bonne vieille école » ? En fonction de la réponse, un magicien portant une épée

- peut se retrouver face à un tribunal de l'Inquisition (« Blasphème et trahison ! »),
- se faire attaquer par des Roublards du peuple (« Ce doit être un Magicien pitoyable s'il porte encore l'épée. Faisons-lui sa fête »),
- être snobé par ses collègues (« Alors, on a joint la racaille ? »),
- être kidnappé par la ténébreuse Guilde des Assassins (« Tu as violé le pacte des Ibn-Gazi. Prépare-toi à rencontrer ton destin. »)
- ou être juste regardé avec dédain (« Ma chère, il y a à la porte un pauvre Magicien commun portant une épée. Pas du tout une dague de Poudlard. Dois-je dire au majordome de le diriger vers l'entrée de service, ou l'avez-vous fait venir pour la fête des enfants ? »).

Les types de réponses que vous obtiendrez façonneront votre monde

de manière subtile et fascinante et devraient vous fournir des heures et des heures d'opportunités de roleplay. Imaginez, par exemple, tout ce que votre magicien lourdement armé et rejeté par la société pourrait faire s'il entendait une légende sur une dague magique, qui peut se transformer en épée à deux mains et vice-versa sur un mot de commande, et qui est cachée dans le repaire d'un dragon.

Article original : *Class Conflict in 3rd Edition D&D* 

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

## Ce que j'ai appris en menant une campagne DED du niveau ) au niveau 30

## **Critical Hits**

The Journal of Gamer Culture

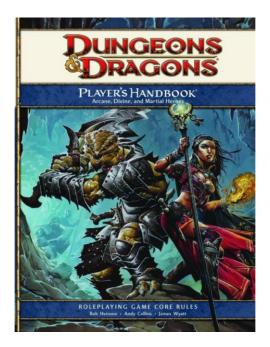
© 2010 Mike Shea *Traduction : Meule* 

Au moment où j'écris ceci, moins de 12 heures se sont écoulées depuis la conclusion d'une campagne de *D&D4* que j'ai menée [avec des PJ qui ont progressé] du 1<sup>er</sup> au 30<sup>e</sup> niveau, et j'en ressens une étrange émotion. J'ai la très grande chance d'avoir des joueurs désireux et capables de jouer presque chaque semaine pendant deux ans et demi. J'ai dû inventer une intrigue stimulante pour plus de 100 séances de jeu, formant une histoire balayant tout la gamme des niveaux de *D&D4*.

Durant cette période j'ai probablement passé en moyenne 10 à 20 heures par semaine à travailler sur ma campagne. J'ai élaboré les cartes de bataille, esquissé l'histoire, créé les rencontres, inventé les accessoires et organisé les parties. Alors que je suivais les aventures officielles de H1 à E3 [un code utilisé par Wizards pour préciser le niveau des personnages auxquels elles sont destinées (NdT)], j'ai fini par bidouiller, convertir ou supprimer bon nombre de choses au profit de mes propres créations.

J'ai vécu dans cet univers pendant longtemps. Je me couchais en pensant comme mes PNJ. C'était beaucoup de travail et je ne regrette rien, mais j'y ai passé tellement de temps que mes sentiments sont mitigés maintenant que c'est fini. Je suis heureux d'avoir fini de maîtriser la campagne avec le plus long arc scénaristique de ma vie. Je suis aussi triste de le voir se terminer. Si j'en crois le <u>langage corporel de mes joueurs</u> ptgptb pendant ma lecture des derniers paragraphes du texte d'ambiance, je pense qu'ils ont ressenti la même chose.

Alors, qu'ai-je appris ? Que vaut la 4º édition à mes yeux maintenant que je l'ai utilisée d'un bout à l'autre ? Que ferais-je différemment si je pouvais recommencer ? Je vais maintenant tenter de répondre à toutes ces questions.



Sur la 4º édition

Il est assez clair pour moi que les règles denses de la 4º édition créent un JdR très compliqué. Comme chaque pouvoir ajoute une nouvelle règle, nul ne peut saisir la manière dont toutes ces choses vont interagir. Au dernier comptage, il y a 55 classes de personnage, 3000 dons, 7400 pouvoirs et 8800 objets magiques. Cette combinaison de mini-règles de la taille d'un tweet s'effondre presque sur elle-même.

J'ai depuis longtemps arrêté d'essayer de comprendre quelles capacités et combinaisons de capacités les PJ avaient, ou comment elles fonctionnaient. Vers la fin, il n'y avait aucun mauvais jet de dés qui ne pouvait être amélioré de 5 points par une combinaison de dons oubliés, de bonus de situation, d'objets magiques ou de réactions [des actions déclenchées sous certaines conditions dans *D&D4* (NdT)]. Les joueurs annonçaient des trucs du genre « frappe grondante » et infligeaient 130 points de dégâts à un monstre invisible. Un autre sortait « portail astral de l'hiver » et annulait les dommages infligés par un monstre pour ce tour. Je n'avais foutrement aucun moyen de savoir si leurs personnages avaient vraiment ces pouvoirs ou s'ils inventaient juste des mots sans signification pour faire ensuite tout ce qu'ils voulaient.

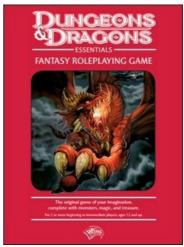
J'ai l'air de me plaindre, mais l'édition 3.5 était encore pire pour moi. Des demi-orques armés de chaînes cloutées et des sorts de brouillard solide transformaient en promenade de santé chaque monstre que j'ai pu leur envoyer. À haut niveau, les parties de D&D antérieures à la  $4^{\rm e}$  édition semblaient se résumer à des pile-ou-face. Face, vous les tuez tous ; pile, ils vous tuent tous. J'ai eu des monstres qui pouvaient lancer des attaques de zone, mortelles pour quiconque ratait son jet de sauvegarde, avec un Degré de Difficulté absurdement haut  $^{(1)}$ .

Bien sûr, la 4<sup>e</sup> édition manque de monstres qui ne seraient même que potentiellement aussi létaux.

## Le paradoxe des « Essentials »

Quand j'ai écrit <u>cet article sur *D&D Essentials*</u> (en) [une sous-gamme simplifiée et corrigée de *D&D4* (NdT)], j'ai remarqué qu'il s'agissait d'une version rééquilibrée de *D&D*. J'adore *Essentials* et je rêve de

mener une campagne de haut niveau basée sur cette seule version, mais il y a un hic : mes joueurs la détesteraient. D'une part parce qu'ils verraient que de nombreuses options ne peuvent être part parce qu'ils choisies. D'autre sauraient combien ils étaient puissants quand ils pouvaient choisir leurs options dans n'importe quel supplément. Et enfin parce que *Essentials* est peut-être trop pour conserver l'intérêt des joueurs pendant 30 niveaux.



En outre, une campagne n'utilisant que *Essentials* ne change pas grand-chose à l'échelon héroïque [les 10 premiers niveaux (NdT)], où semblent se concentrer la plupart des scénarios. Les joueurs voudront sans doute disposer d'un grand choix d'options aux échelons parangoniques et épiques, et là une partie utilisant uniquement *Essentials* serait très différente. Même en écrivant cela, je n'ai aucune idée ce que serait la meilleure solution à ce dilemme.

Je sais, en voyant la boîte rouge du <u>Starter Set</u> (grog), le <u>Dungeon Master's Kit</u> (grog), le <u>Monster Vault</u> (grog) et le <u>Dungeon Tile Master Set</u> (grog) que *D&D* aurait été un tout autre JdR pour moi si j'y débutais maintenant. Je n'aurais pas à quémander des figurines ou à utiliser un fatras de tuiles de donjon disparates et des marqueurs effaçables pour jouer, comme je l'ai fait pour <u>Le Fort de Gisombre</u> (grog) [La première aventure, gratuite, distribuée avec le livre des joueurs de *D&D4* (NdT)]. WotC a finalement appris comment présenter et vendre une version complète de *D&D*, qui ne demande presque rien de plus pour jouer. J'ignore si j'aurais les mêmes boîtes en plastique remplies d'un millier de figurines, ou les dix-sept sacs de congélation remplis de tuiles, si le jeu avait été aussi complet quand je l'ai acheté.

## Le truc le plus difficile dans la maîtrise d'une campagne de D&D4 à haut niveau

Construire une histoire intéressante et mettre en place des décors stimulants pour des scénarios de *D&D4* à haut niveau n'est pas trop difficile. Même si le scénario doit être excessif, le processus n'est pas si différent que d'inventer des histoires intéressantes à n'importe quel autre échelon de jeu. L'aspect le plus difficile à haut niveau est de maintenir le défi pour les Personnages-Joueurs. Leurs pouvoirs sont si puissants qu'il devient presque impossible de prévoir comment ils vont neutraliser vos monstres.

Cela m'amène à l'une de mes règles les plus importantes pour les maîtres du donjon : ne tombez jamais amoureux de vos monstres. J'y ai succombé à maintes reprises. J'ai passé un temps fou à concevoir des monstres gros et puissants, rien que pour les voir émasculés, ligotés, tabassés, habillés en tutu et promenés autour du champ de bataille dans un chariot pendant que les personnages les agaçaient avec des bâtons et riaient (2). Ma réaction était de passer encore plus de temps sur le monstre suivant. Et ainsi de suite.



*D&D4* ne gère pas bien les boss au-dessus du niveau 15. Même les monstres conçus selon le *Manuel des Monstres* 3 (grog) tomberont comme des mouches contre un groupe d'échelon épique, même modérément optimisé. Je pense que j'aurais dû faire comme <u>le célèbre MD Chris Perkins</u> (en) et juste laisser les dés rouler plutôt que de me soucier autant de construire un gros défi. Parfois, vous ne pouvez tout simplement pas vous mesurer à eux, donc

laissez-les récurer le sol avec les tentacules de vos illithids si ça les amuse. Ne tombez pas amoureux de vos monstres.

## Ce que j'aurais fait différemment

Du point de vue de l'histoire, je suis très satisfait de la manière dont les choses se sont déroulées. Certains joueurs ont eu un peu moins d'intrigue que ce qu'ils auraient voulu, mais l'histoire a certainement permis la cohésion de la campagne. Garder l'histoire aussi simple que possible a maintenu même les rôlistes tacticiens dans le coup. J'interrogeais mes joueurs régulièrement et je revenais en arrière s'ils ne comprenaient clairement pas ce qui se passait. Je ne pense pas que j'aurais fait autrement pour l'histoire ou les PNJ.

Pour une raison quelconque, je ne pense pas que je me sois vraiment souvenu de tous les pouvoirs de chaque monstre. Jusqu'à la dernière bataille, j'oubliais souvent de nombreuses capacités de mes monstres. J'étais simplement négligent et, parce que je voulais garder le rythme aussi rapide que possible, je finissais par oublier beaucoup des réactions des monstres. Une chose que je ferais différemment serait de faire plus attention aux capacités des monstres et de prendre un peu plus de temps à les étudier (3).

## LA règle maison que j'aurais voulu utiliser

Si je pouvais choisir une règle maison que j'aurais voulu appliquer dès le tout début, ce serait celle-là : en aucun cas — sauf peut-être un effet de l'environnement — les PJ ne devraient être capables d'obtenir un coup critique autrement qu'avec un 20 naturel (4). Je n'ai vu aucun abus de règles plus fréquent que celui des plages de critiques étendues, combinées avec un grand nombre d'attaques et des effets qui déclenchent des coups critiques. Cela arrive surtout au-delà du 25e niveau, mais le bonus aux dommages dû à des plages de coups critiques étendues est visible dès le niveau 11. Ça n'est certainement pas un changement que les joueurs apprécieront, donc vous ne pourrez pas instaurer cette règle une fois que les joueurs auront pris goût à trois coups critiques par combat.

Le problème est que réussir un coup critique passe de « quelque chose de vraiment sympa » à « une simple tactique de combat ». Les maîtres

de guerre tacticiens savent qu'ils auront au moins deux coups critiques par tour, donc ils peuvent optimiser leurs personnages pour offrir des attaques supplémentaires à chaque fois qu'ils réussissent un critique. Les joueurs peuvent choisir des armes selon les bonus qu'elles offrent en cas de critique, sachant qu'ils en obtiendront souvent. Dans le combat final de ma campagne, nous avons vu pas moins de 8 coups critiques en quatre tours de combat, incluant quatre critiques en quatre jets de dés pour le même personnage.

C'est une règle maison impopulaire, mais qui je pense ramène le fun des coups critiques au lieu de les laisser devenir une institution.

Si je ne vous ai toujours pas convaincu que les critiques sont surpuissants, écoutez <u>mon interview</u> <u>avec Mike Mearls</u> (en). Allez à la 17e minute.

## Que vais-je faire maintenant ?

Je ne pense pas mener une autre campagne du niveau 1 à 30. Pour l'instant je pense m'en tenir au <u>style d'aventures ponctuelles</u> recommandé par notre propre <u>Chatty DM</u>. J'ai envie de mener quelques parties de <u>Gamma World</u> (grog). Je veux mener une mini-campagne de <u>Dark Sun</u> (grog). Je pourrais même avoir envie de jouer la série d'aventures du <u>DM kit</u> et du <u>Monster Vault</u> après cela. Je ne peux pas dire si c'est la manière dont on est censé jouer à <u>D&D</u>, mais j'aime cette idée et je pense qu'elle conviendra mieux à notre groupe. Je regarderai toujours avec sympathie <u>la campagne Shieldbashers</u>; depuis le jour où les PJ ont découvert un tueur en série adorateur d'Orcus tuant des femmes à Fall Crest, jusqu'au jour où ils affrontèrent Orcus – le dieu de la Mort – dans la salle du trône de la Reine Corneille. Pendant les deux ans et demi qu'elle a duré, cette campagne a été une sacrée aventure.

Article original: What I learned running a 1 to 30 D&D Campaign

#### Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

- $^{(1)}$  NdT : GGG aborde les diverses absurdités des éditions de D&D dans <u>Parler le jargon donjonnesque</u>. [Retour]
- (2) NdT : Ces articles de PTGPTB : le <u>Guide du maître de jeu salaud</u>, <u>Faites des coups bas aux PJ</u>, <u>Trousse d'urgence du MJ de heroic-fantasy</u>, vous permettront de vous opposer à des PJ trop puissants. [Retour]
- (3) NdT : Il semble que les auteurs de la version 3.P (l'évolution de *D&D* 3.5 à la sauce *Pathfinder*) aient pris conscience de la complexité des combats à partir d'un certain niveau. Leurs scénarios du commerce prévoient en effet, pour chaque rencontre, la tactique avant, pendant et après le combat pour chaque belligérant. De la sorte, les MJ disposent d'une ligne de conduite pour mieux gérer la rencontre. [Retour]
- $^{(4)}$  NdT : Ce qui, mine de rien, représente déjà 5 % de chances si l'on exclut la confirmation de critique. [Retour]

## DEDY c'est encore les donjonneux qui en parlent le mieux



© 2008 Kenzer and Company, tous droits réservés. *Traduction : Pierre Carmody* 

#### Le petit dernier prend une raclée

Depuis sa publication, je sonde les rôlistes de mon coin sur ce qu'ils pensent de *D&D 4e* édition. J'ai aussi lu avidement les opinions écrites ici dans KODT, que ce soit dans *Gamer's Pulpit* ou dans d'autres rubriques. Je traîne apparemment avec des gens sinistres, renfrognés et difformes, parce que chaque rôliste que je connais et avec qui je joue déteste les changements apportés par la 4e édition, alors que les rôlistes postant dans KODT semblent tous approuver ces modifications et n'ont aucun problème à jouer à la 4e éd. Si vous avez suivi *Gamer's Pulpit* et des éditorialistes comme Mur Laferty (1), alors on vous a déjà loué les vertus du changement. Laissez-moi maintenant prendre un moment pour vous montrer ces changements de mon point de vue et de celui de mes co-joueurs.

Premièrement, laissez-moi déclarer que je comprends pourquoi Wizards of the Coast l'a fait. C'est une entreprise, et ils sont là pour faire de l'argent. Et quand vous regardez le monde du jeu de nos jours, la plus grande machine à billets que vous voyez est *World of Warcraft*. Ce dernier semble être le Jeu de Rôle En Ligne Massivement Multijoueur le plus populaire du marché. Au point de diffuser des spots de pub sur les grandes chaînes télé aux heures de grande écoute. C'est même joué par ceux qui se moquaient de nous, geeks, qui trimballions nos bourses à dés au lycée. Ils ont même réussi à établir un marché croisé avec un Jeu de Cartes à Collectionner, qui (au moins dans mon Sympathique Magasin de Jeu du Coin) a pris le pas sur *Magic* et *Yu Gi Oh*.

La licence WoW est comme une imprimante à billets, et WotC pouvait définitivement utiliser ce modèle. Donc je comprends pourquoi ils ont créé « World of Warcraft: le Jeu de Rôle », qu'ils l'ont vendu sous le nom de « Donjons & Dragons  $4^e$  édition » Vous pensez que j'exagère ? Jetons un œil aux similarités :

- La création de personnage est devenue facile, puisque la façon officielle de générer un personnage est d'utiliser des caractéristiques prédéterminées et de faire en sorte que ça colle à la classe choisie.
- Chaque classe a des sorts, euh, je veux dire des « Pouvoirs », qui sont tous très similaires dans leur forme et leur fonction.
- Chaque Mage est maintenant un Mage de Bataille.
- Il n'y a plus besoin de re-mémoriser des sorts, ils reviennent simplement après chaque combat.
- Les Roublards sont des Combattants avec furtivité et attaque sournoise.
- Il n'y a aucun besoin de suivre son alignement.
- Les résolutions sans combat sont rares et espacées.
- La mort est facilement évitée, et encore plus facilement rectifiée.

WotC s'est rendu compte que les gens n'aiment pas jouer des

personnages avec des faiblesses. **Quelles qu'elles soient**. Vous remarquerez qu'en utilisant les caractéristiques pré-déterminées (ce que vous devrez faire si vous voulez créer un personnage légal en convention), vous n'aurez jamais un score sous 10 et vous en aurez plusieurs qui auraient été considérés comme super dans la 3<sup>e</sup> édition et exceptionnels dans la 2<sup>e</sup> édition.

Ce qui, avec chaque race donnant maintenant +2 à deux caractéristiques (excepté les Humains, qui peuvent avoir +2 à deux caractéristiques de leur choix), **tout le monde** pourrait être un Moine ou un Paladin de la 3e édition. Le temps où les races avaient à la fois des forces **et** des faiblesses est révolu. Non non, même si les halfelins sont toujours aussi agiles, ils doivent maintenant être proportionnellement plus forts puisqu'ils ont la même force qu'un humain. De même, les Elfes se montrent plus costauds, les Nains moins revêches, etc.

De même, chacun aime faire des trucs cools et tape-à-l'oeil, peu importe la classe qu'il joue. Les Guerriers n'ont plus besoin de se plaindre qu'aucun de leurs trucs pour botter les culs n'ont, ni un nom cool comme ceux des Mages, ni des effets surboostés, alors qu'ils excellent au combat. Autrefois ils devaient se satisfaire d'avoir la meilleure armure, le plus de points de vie (à part le Barbare) et étaient tout simplement les meilleurs quand il s'agissait de foutre une déculottée armes à la main. Les Guerriers gardent tout ça (sauf l'armure, pour d'obscures raisons), mais peuvent maintenant avoir des pouvoirs super cools aussi! Hourra! Et les Rôdeurs aussi! Et les Roublards! Ce qui une bonne chose puisque les Roublards ont perdu leurs compétences! On en parlera plus loin. En fait, chaque classe possède une cargaison de compétences, qui sont identiques dans la forme à des sorts, et pour la plupart identiques dans leur fonction. La différence principale que j'ai vue entre les pouvoirs des Guerriers et des Mages, c'est que les premiers s'utilisent au corps-à-corps et que les seconds sont à distance.

Ce qui nous amène au manque de polyvalence des Mages. Si les

Guerriers ont été boostés en gagnant des sorts, les Mages ont été amputés au niveau des genoux. Oh, ils ont quelques compensations, puisqu'ils peuvent maintenant se battre au corps-à-corps presque aussi bien que les Guerriers (plus de Bonus de Base à l'Attaque, ou de tableaux de THACO), et s'ils prennent les dons, ils peuvent porter des armures et lancer des sorts sans aucun risque d'échec.

Mais regardez leurs sorts. Envolés, les sorts d'illusion, la plupart des enchantements, les abjurations. Sur les 81 sorts disponibles pour les mages normaux (sans compter les sorts de voies parangoniques [le nouveau nom des *classes de prestige* de la 3<sup>e</sup> édition (NdT)]), seuls 7 ont en réalité des chances d'être utilisés en dehors du combat.

Et ne me dites pas que les vieux sorts fétiches comme Porte Dimensionnelle et Portail sont utilisables en dehors du combat, puisqu'ils ont maintenant été rétrogradés à « téléportation dans un rayon de 100 mètres ». En fait, les tours mineurs sont maintenant parmi les sorts les plus polyvalents qu'un mage puisse posséder, et ce n'est tout bonnement pas juste. De plus, nous pouvons observer une réduction significative du nombre de sorts connus.

C'est le cas de **toutes** les classes et cela m'ennuie vraiment. Si vous regardez les tableaux, vous verrez qu'au mieux, vous connaîtrez au maximum seulement 17 sorts/pouvoirs. Ceci au niveau 30. Selon le bouquin, au niveau 30 vous pouvez en fait être un demi-dieu. Cela n'est pas bêtement quelque chose qui pourrait arriver si votre MJ vous en donnait la chance. C'est en fait un choix que vous pouvez faire. Au niveau 30, vous êtes si puissant que vous pouvez choisir par vous-même d'être un demi-dieu. Mais vous connaissez seulement 17 sorts ?

Comparez ça au livre de sorts de n'importe quel mage de la 3e édition, disons de niveau 12, spécialement s'il ou elle a bien joué son rôle, en rassemblant des sorts d'autres grimoires, de parchemins, de bibliothèques, etc.

C'est sûr, vous apprenez de nouveaux sorts tant que vous continuez à

jouer, mais seulement en perdant complétement ceux que vous connaissiez déjà. Parce que la connaissance marche comme ça. Je veux dire, quand j'ai appris à utiliser le système de facturation au boulot, 3 ans de cours de français du lycée sont directement sortis de ma tête.

Comme je l'ai indiqué au début, une autre raison pour laquelle *D&D4* est *WoW le JdR* est que les sorts et les pouvoirs n'ont plus besoin d'être mémorisés. Un certain nombre d'entre eux (dont les chouchous tels que Projectile Magique) sont À Volonté. La plupart d'entre eux sont des capacités de Rencontre, ce qui signifie que vous pouvez les utiliser à chaque combat. Ce qui veut dire à **chaque** combat, aussi longtemps qu'il y a une pause de 5 minutes entre. Certains des plus puissants ne **peuvent** être lancés qu'une fois par jour, ce qui est en fait dommage pour certains d'entre eux.

Quand je jouais un Mage, j'essayais de mémoriser plus d'une Dissipation de la Magie par jour. Ce n'est maintenant plus une option. De la même manière, les Prêtres aimaient généralement mémoriser plus d'un Soin des Blessures Légères (jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus besoin, merci à la 3e édition...), mais eux aussi ne peuvent plus lancer ce sort très utile qu'une fois par jour. Et si on regarde les sorts et les pouvoirs, vous verrez qu'au moins 80% d'entre eux sont centrés sur le combat. Et ceci prend de fait en compte les deux classes censées avoir le plus de pouvoirs hors-combat, à savoir les Prêtres et les Mages. On comprendra que tous les pouvoirs de Guerriers sont censés faire du dégât, que les Rôdeurs/Roublards excellent dans l'utilisation de leurs compétences (si celles-ci n'étaient pas minimisées... j'en parlerai plus tard si j'ai la place) hors du combat et ont accès à tous les pouvoirs de combat.

Mais croyez-le ou non, il fut un temps où le joueur pouvait choisir de jouer un rôle plutôt que de défoncer des crânes. Même si on regardait toujours un peu bizarrement ces personnages, j'ai vu des gens jouer des Prêtres pacifistes, qui soignaient et augmentaient les capacités du groupe, mais refusaient de prendre part à la violence.

J'ai moi-même joué un mage davantage basé sur le personnage de

John Constantine des éditions Vertigo (2), un salaud sournois et fourbe qui se concentrait sur les illusions et les charmes (avec quand même tout plein d'abjuration pour contrecarrer les plans des démons).

Hélas, cette combinaison Mage/Roublard est incompatible avec les règles de la 4e édition, puisque n'ayant pas un seul sort de dégât, à part Mains Ardentes. Mais vraiment, c'est la disparition des Prêtres « de soutien » qui me paraît étrange. Peu importe la divinité que vous servez, vous devez décalquer les gens pour soigner ou augmenter les capacités de votre groupe. Il y a quelques trucs de soin qui ne vous obligent pas à frapper un ennemi, mais ce sont des sorts quotidiens (comme Soins des Blessures Légères) ou ce sont des capacités de Mot de Pouvoir « Soins » (capacité de Rencontre, qui augmente plus ou moins les propres capacités de guérison de vos alliés). « J'apporte la Paix de Yondalla... SPROTCH! »

En parlant de Prêtres qui deviennent violents quelle que soit leur foi, jetons un œil rapide aux Paladins, qui sont l'exemple d'une des plus grandes imitations de **MMORPG** que j'ai vue. sont personnification de l'écart qu'a fait *D&D* par rapport au vrai jeu de rôle. Dans le passé, un Paladin subissait des restrictions extrêmes. Ils avaient beaucoup de très bons pouvoirs, pouvaient jeter des sorts, des défenses, etc., ce qui les plaçait au-dessus du Guerrier normal. À cause de cela, ils devaient être joués très prudemment, et en stricte concordance avec l'alignement Loyal/Bon. Toute infraction à cet alignement leur attirait rapidement le courroux du MJ, principalement sous la forme d'une perte totale de leurs pouvoirs.

Maintenant, vous pouvez être de l'alignement que vous voulez, et n'avoir aucune différence entre les pouvoirs. Vous pouvez même ne posséder aucun alignement, même si le Paladin est « un Indomptable Guerrier qui a voué sa vaillance à une cause qui le dépasse. » (*Player's Handbook* 4º éd., page 89). C'est ça, « Je voue mon épée au service de... la Mollesse (3)! »

Mais mieux encore que tout ça, c'est que vous pouvez même être un

Paladin Loyal/Bon, disons pour cadrer avec le groupe, et aller cramer un orphelinat ou autre, et il n'y aura absolument aucune conséquence!

« Le Paladin est seul juge de la manière juste, honorable ou pleine de compassion dont il utilise ses pouvoirs à partir de ce jour, et les Paladins qui s'écartent trop de la doctrine de leur foi sont punis par d'autres membres de leur congrégation. » (Player's Handbook, page 91).

Ouais, c'est ça. Comme tout le monde. Dans la 3º édition, si Frank le Tonnelier péchait contre Pélor, il était puni par d'autres membres de cette Église, tandis que Bill le Paladin se prenait une raclée de Pélor En Personne.

Bon, ça fait plus de 1.700 mots, et je n'ai pas encore approché les principaux exemples (à part le Paladin) de la perte de possibilités de résolutions roleplay dans la 4º éd., ni de comment le système de compétences a été englouti (les Prêtres détectent maintenant mieux les pièges que les Roublards), ou la mort n'étant plus pénalisante (pas de perte d'XP lors de la Résurrection, qui peut être lancée au niveau 8, et de toutes façons, un Guerrier de niveau 4 devrait tomber à -18 pour mourir), ou tous les autres trucs qui m'énervent. Mais puisque je devrais m'estimer chanceux si Jolly [Blackburn, rédacteur-en-chef de KODT] et son équipe me laissent gueuler à ce point, je vais vous quitter en laissant matière à méditer. *D&D4* a-t-il de bons côtés ? Je suis sûr que oui.

Si vous le considérez indépendamment des éditions précédentes, c'est un jeu conçu de façon correcte, quoiqu'un peu fade. Et comme Mur Laferty nous l'a rappelé, les MMORPG ont de bons côtés, il y a des raisons pour y jouer. Cependant, il y a également des raisons pour jouer à des vrais JdR, et quand je voudrai jouer à un MMO, je sauterai sur mon ordinateur. Article original : Cet article a été publié dans la rubrique *Gamer's Pulpit* (la Chaire du Rôliste) du magazine *Knights of the Dinner Table* n °143 (Septembre 2008) avec l'aimable autorisation de David Kenzer.

#### Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

 $<sup>^{(1)}</sup>$  NdT : Mur Laferty est une chroniqueuse régulière de KODT ; elle écrit sur les thèmes « femme et geek » [Retour]

<sup>(2)</sup> NdT : <u>Personnage</u> de la BD *Hellblazer* créé par Alan Moore ; héros du film <u>Constantine</u> (2005) avec Keanu Reeves [<u>Retour</u>]

 $<sup>^{(3)}</sup>$  NdT : Les paladins sont en fait « au service d'une grande cause ». Et ils sont « investis d'une autorité divine » ; reste que des limitations précises iraient-elles contre les demandes des joueurs ? [Retour]

# Pourquoi cette règle stupide pourrait ne pas être si stupide



© 2015 Phil Vecchione *Traduction : Thomas Pichegru* 

Quand je n'écris pas sur <u>Gnomestew</u>, je co-anime le podcast <u>Misdirected Mark</u> [sur le JdR et la maîtrise de JdR (NdT)]. La dernière fois, mon collègue m'a mis au défi de faire une émission expliquant en quoi l'Encombrement est une règle intéressante. J'ai rigolé, car je ne pense pas avoir utilisé un jour les règles d'encombrement dans mes campagnes de *D&D*. Puis j'y ai réfléchi et ai relevé le défi. En réfléchissant à l'encombrement, j'ai alors réalisé qu'il impliquait un certain nombre de décisions intéressantes pour la partie. À la fin de mon émission, j'avais beaucoup plus de respect pour cette règle, et cela m'a fait réfléchir à d'autres règles que je trouvais mauvaises ou ennuyeuses et qui pourraient être plus importantes qu'elles n'y paraissent. Allez écouter l'<u>épisode</u> [en anglais] pour savoir ce que je pense de l'encombrement.

## J'ai détesté le fromage pendant 15 ans

Quand j'étais bébé, j'adorais le fromage. Puis, un jour, vers 5 ans, je

ne l'ai plus aimé pour des raisons dont je ne me souviens pas. Durant 15 ans, j'ai évité le fromage dans tout ce que je mangeais. Ensuite, vers 20 ans, alors que j'étais à l'université, j'ai mangé un cheeseburger et depuis lors j'aime de nouveau le fromage. Quel rapport avec le JdR ?

Eh bien, nombre de nos préférences en matière de règles, de style de maîtrise ou d'univers de jeu proviennent de l'époque de nos premières parties. Nous avons tendance à garder ces préférences tout au long de notre vie de rôliste. Ainsi, si une règle nous a déplu durant nos premières années de jeu, il y a de fortes chances que nous nous en tenions à notre idée première par la suite. Le problème est que, durant ces premières années de pratique, nous n'avions pas une très bonne compréhension des mécanismes du jeu.

De la même manière que je me suis remis à apprécier le fromage après avoir mangé un cheeseburger (sérieusement, qu'est-ce qui m'a pris ?), il en va de même avec les règles que nous trouvions stupides lors de nos premières parties. Ces règles pourraient être un cheeseburger à leur manière.

## Les règles orientent le jeu

Les règles d'un JdR nous en disent autant que son univers, sinon plus, sur la manière dont il devrait être pratiqué. Les bons créateurs de JdR créent des règles visant une certaine expérience durant la partie. La combinaison de ces règles et leur synergie permettent de favoriser un certain type de jeu, si on les suit.

Par exemple, je suis en train de créer un JdR, *The Fate of Elhal*, axé sur des batailles héroïques et des styles martiaux particuliers. Une des règles que j'ai créées, appelée *Momentum dice* [dé d'Élan (NdT)], permet au joueur de préparer puis d'exécuter une manœuvre spéciale durant un combat. Cette manœuvre spéciale permet de mieux renforcer la perception de ces styles de combats (1).

### Ignorer la notice

De nombreux JdR vous conseillent de laisser tomber une règle qui ne vous conviendrait pas. Cela paraît si simple : « Ignorez-la, tout simplement ». Mais cette suggestion est trompeuse. Le conseil devrait plutôt être « Si vous n'aimez pas une règle, ignorez-la, mais prenez garde aux conséquences ». En pharmacologie, cela s'appelle les précautions d'emploi ; le laboratoire pharmaceutique avertit clairement le consommateur qu'utiliser le médicament sans suivre la prescription peut avoir certaines conséquences.

La plupart des règles d'un JdR sont soit interconnectées, soit interdépendantes. Donc quand vous en ignorez une, d'autres règles seront affectées. Cela peut changer la manière de pratiquer ce JdR et parfois créer plus de problèmes que le fait de conserver la règle gênante.

Un exemple rapide : J'étais plutôt radin sur l'attribution d'objets magiques dans mes parties de *D&D 3.0*. Je n'en donnais jamais, car je préfère la *low-fantasy* plutôt que la *high-fantasy* pour laquelle *D&D* a été conçu. Priver les PJ d'armes magiques fonctionnait bien jusqu'au moment où ils ont rencontré des créatures dotées de Résistance aux Armes non-magiques, et qu'ils ont failli se faire tuer. Je n'ai changé d'avis qu'après avoir assisté à un séminaire de Wizards of the Coast au cours duquel ils expliquaient qu'ils partaient du principe qu'à [partir d']un certain niveau, les personnages devaient posséder des objets magiques et les bonus correspondants. Ainsi donc, en retirant les objets magiques de mes parties, j'ai rendu plus difficiles les confrontations avec les monstres « officiels » et autres obstacles.

## Ne restez pas sur une première impression

Lorsque nous découvrons une règle qui nous déplaît, plutôt que de la rejeter, je pense que nous devrions y regarder de plus près, et essayer de comprendre sa raison d'être ainsi que sa contribution à l'expérience que ce JdR tente de créer.

Parfois, nous pouvons le découvrir par nous-mêmes en réfléchissant à ce qu'implique la règle et aux décisions qui lui sont liées, etc. Si vous n'y arrivez pas, vous pouvez poser la question sur un forum et voir si les internautes peuvent vous apporter des éléments de réponse. Enfin, vous pouvez souvent poser la question en ligne directement aux créateurs. Il est facile de rentrer en contact avec la plupart d'entre eux, qui seront heureux d'expliquer ce que leur jeu est censé offrir.

## Revue Technique d'un JdR

Tribune libre. Voici quelque chose que j'attends d'un jeu de rôle et que je me suis promis de faire tout en écrivant *The Fate of Elhal*. Je voudrais un supplément, sous forme d'un fichier PDF séparé (pas besoin d'un livre imprimé) qui explique comment fonctionne la mécanique du jeu, comment les règles interagissent, et les expériences de jeu qu'elles sont censées créer. Dans le même livre, je veux des astuces pour modifier le système, ou les éléments à prendre en compte si je souhaite ignorer une règle.

J'achèterais ce supplément pour tous les jeux que je possède, de manière à ce que lorsque je rencontrerais une règle qui ne me plairait pas, je puisse comprendre la raison de sa présence, l'intention derrière son existence, et quelles seraient les conséquences si je l'ignorais.

# Conclusion et questions

Tout le monde aime ou n'aime pas certaines règles. Parfois, nous ignorons une règle qui ne nous plaît pas, et d'autres fois nous passons tout simplement à un autre JdR qui nous correspond mieux.

Il y a une raison à la présence de toute règle, que son auteur n'explicite par toujours clairement. Avant d'ignorer une règle ou d'abandonner un jeu, regardez de plus près ce que fait cette règle, et voyez si elle correspond à vos attentes envers ce JdR. Une fois conscient de ceci, vous pouvez prendre une décision réfléchie quant à ignorer cette règle ou ce jeu.

Quelles règles de JdR vous contrarient et qu'avez-vous décidé à leur sujet ? Y a-t-il des règles que vous n'avez pas aimées à vos débuts et que vous avez finalement adoptées plus tard ?

#### Sélections de commentaires

#### Craig

C'est tout à fait vrai, Phil. Je menais une partie de *D&D* et j'avais décidé d'ignorer une règle en apparence anodine : celle qui dit que lorsqu'une créature invoquée est renvoyée, tout ce qui faisait partie de cette créature est également renvoyé. En d'autres termes, si ton monstre invoqué perd un ongle d'orteil, à la fin de l'invocation, l'ongle disparaît aussi. J'ai supprimé cette règle pour des raisons scénaristiques. Ceci, par la suite, a conduit à ce que les PJ invoquent un élémental d'eau juste parce qu'ils avaient soif (« Tu la mets où sur l'élémental, la paille ? ») ou utilisent le sort Monture pour se fournir en viande de cheval dans un donjon. C'est un bon conseil que de réfléchir à deux fois

avant de changer ou de supprimer une règle.

#### Blackjack

Quand j'ai commencé à jouer à *D&D*, à la fin de mon adolescence, on ne s'embêtait pas avec l'Encombrement. Comme tu le fais remarquer, la raison principale pour laquelle un groupe ignore une règle est qu'elle nuit au style de jeu voulu. Nous jouions pour vivre des histoires d'aventures et d'héroïsme. L'aspect comptable du suivi de l'Encombrement était peu excitant et laborieux et ne correspondait pas à nos attentes. Nous n'en n'avons donc pas tenu aucun compte. Absolument pas.

Au cours des nombreuses années qui ont suivi, j'ai parfois appliqué, parfois ignoré ces règles. J'ai joué avec des MJ qui les appliquaient de manière rigoureuse. J'ai moi-même parfois été rigoureux à leur sujet, d'autres fois moins. J'en suis arrivé à la conclusion que les règles sur l'Encombrement ne sont intrinsèquement ni bonnes, ni mauvaises, mais doivent être appliquées à la lumière des attentes du MJ et des joueurs quant au style de jeu voulu (en d'autres termes, j'étais plus avisé que je n'en avais conscience lorsque j'étais adolescent). S'il est important dans la partie, d'arriver à un équilibre entre ce que vous pouvez porter et votre vitesse de déplacement en combat, ou [le calcul du] nombre de chevaux et de chariots nécessaires lors d'un voyage au long cours, alors utilisez les règles d'Encombrement. Si ces considérations ne sont pas des éléments importants de l'histoire, ignorez-les.

Soit dit en passant, tu as tout à fait raison de dire que changer une règle peut créer de gros problèmes inattendus dans d'autres aspects du jeu. Mais je n'ai jamais vu ça concernant l'Encombrement, sauf dans les cas où un joueur en abuse manifestement. Genre le gars qui dit « Ah, les

torches coûtent 1 pièce de cuivre ? J'en prend pour 3 pièces d'or » [soit 300 torches] et qui part ensuite vers le donjon en titubant, ressemblant à une pile de bois ambulante.

#### **Angela Murray**

Les règles trop minutieuses sont certainement celles que je vais ignorer d'emblée. Comme celles sur l'Encombrement. Je suis tout à fait d'accord qu'il est important de comprendre leur raison d'être, mais je pense qu'il est aussi légitime de les virer si elles ne font que ralentir la partie et nuisent à votre amusement et à celui de vos joueurs. J'essaie de garder l'esprit de ces règles sans trop m'enliser dans les maths et l'inventaire.

Donc au lieu de garder une trace exacte de l'Encombrement, je fais des remarques à mes joueurs lorsque leurs persos portent plus qu'une charge normale, ou lorsqu'ils essaient de ramener en ville un truc très pesant. C'est une incitation généralement suffisante pour qu'ils imaginent un stratagème astucieux et assez fou, pour emporter quand même leur super butin sans se casser le dos.

Article original: Why That Stupid Rule Might Not Be So Stupid

Cet article est tiré du blog de <u>Gnome Stew</u>, le Blog des MJ, et est reproduit et traduit avec la permission. Vous pouvez trouver les livres de <u>Gnome Stew</u> sur le site de <u>Engine Publishing</u>

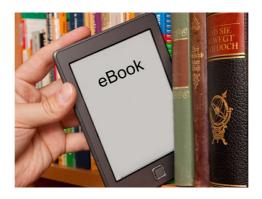
#### Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

 $^{(1)}$  NdT : <u>Le Système est important</u> ptgptg développe la preuve que les règles orientent la manière de jouer la partie. [Retour]



# Les ebooks PTGPTB.fc

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez plus et plongez-vous dans les autres ebooks PTGPTB.fr.



# 01 – Le plaisir de la table (non, ce n'est pas un livre de cuisine!)

### # 02 – Les grosbills, ces incompris?

ou le déplaisir à la table ? Mieux comprendre celui qui, à bien des égards, est l'alpha et l'omega du jeu de rôle.

### #03 – Transmettre la flamme du rôlisme

Un voyage dans l'initiation au jeu de rôle, depuis notre première fois à nous, jusqu'à leur première fois à eux...

# # 04 – La théorie... c'est pratique

Parfois, la théorie peut avoir du bon.

#### # 05 – Dirty PJ

Voici le couteau suisse ultime pour enfin montrer à tous qui est le maître à votre table de jeu.

#### # 06 – Une brève histoire du jeu de rôle

Un dossier archéo-rôliste, tant sur les origines du jeu de rôle que sa création et son évolution.

### # 07 – Le père Noël est un rôliste

Le contenu de cet ebook ? C'est une surprise!

#### # 08 – Comment écrire un bon scénario

« Finie l'angoisse de la page blanche! »

### # 09 – Les maîtres de l'improvisation

ou rechercher et adhérer à l'improvisation.

#### # 10 – Bâtir une campagne mythique

*Une campagne mythique ?* À la portée de tous les MJ : la preuve avec cet ebook.

#### # 11 – Le JdR. de l'art ou du cochon?

Embarquez avec nous sur les flots des courants artistiques et des réflexions culturelles.

# # 12 – Narrativisme, mon amour

Parce que. C'est tout.

#### # 13 – Fatal Fumble

Numéro 13 oblige, ce numéro se penche sur la poisse en général.

#### # 14 – Le système, cet important

Honni par les uns, encensé par les autre, il ne laisse aucun rôliste indifférent. Est-il importun ? Est-il impotent ?

#### # 15 – Le JdR, c'est le maaal

Ce temps où notre loisir sentait le soufre.

#### # 16 – Mon perso, ce héros

Laissez donc le rideau se lever sur les meilleurs des héros : vos persos !

# #17 – Écrire son jeu de rôle

**Créer son JdR 1.** Les conseils qui suivent peuvent s'appliquer à tout processus de création de JdR. Car même les créateurs que vous vénérez ont débuté un jour...

### # 18 – Coup de foudre à JdR Hill

Les relations amoureuses entre personnages-joueurs.

#### # 19 – Créer son JdR : l'avis des pros

**Créer son JdR 2.** Les attentes des éditeurs (surtout américains), le rôle de chacun dans la production d'un JdR, les retours, les exigences des lecteurs, les supports...

#### # 20 – L'accessoire, c'est l'essentiel! Les accessoires de jeu et leur utilisation.

# 21 – Le marketing rôliste pour les nuls **Créer son JdR 3.** Le marketing n'est pas du tout un gros mot.

# # 22 – Les PNJ ont aussi une vie Donnez vie aux « seconds rôles » de votre univers.

# 23 – joueurs, joueuses et PJ, mode d'emploi Les MJ ne sont pas seuls et seules à contribuer au succès de la partie!

# 24 — Peindre un univers fictif réaliste

Pour en finir avec les simplifications et les stéréotypes des univers peu crédibles.

# # 25 – Souvenirs, souvenirs... ou les premières parties de JdR

À nos souvenirs, aux vôtres, et aux souvenirs de ces auteurs et autrices que nous traduisons.

# # 26 – spécial 130º anniversaire de Lovecraft : Bons baisers de R'lyeh

N'est pas mort qui à jamais est lu. Plongez dans l'univers du Mythe et son héritage...

# 27 – « 18+ » thématiques adultes et JdR Oppression, violences, sexe et autres thématiques sérieuses.

# Sans compter nos ebooks spéciaux!

# Hors série n°1 : La compil'

L'ensemble des ebooks numéros 1 à 10, en un seul fichier.

#### *Quatre-vingt-dix-minutes*

*Un jeu pour 3 joueurs à propos de la relation entre un père et son fils. « L'hôpital vient d'appeler… »* 

# Ebook spécial: L'Ombre du passé

Pour les 15 ans de PTGPTB, voici un jeu de rôle complet! L'adaptation française de The Shadow of Yesterday.

Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (1<sup>er</sup> mars, 1<sup>er</sup> juin, 1<sup>er</sup> septembre et 1<sup>er</sup> décembre), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB.fr. Alors restez connecté(e).



# Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de PTGPTB.fr ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.







# Recevoir les derniers articles



<u>Nos flux RSS :</u> Recevez directement nos mises à jour dans votre boîte mail ou votre lecteur RSS

Et n'oubliez pas : PTGPTB.fr, c'est une mise à jour par trimestre. Alors, rendez-vous les **1**<sup>er</sup> **janvier**, **1**<sup>er</sup> **avril**, **1**<sup>er</sup> **juillet et 1**<sup>er</sup> **octobre**!

# Crédits

**Textes :** Carlos de la Cruz, Pablo Rojo, James Haughton, Mike Shea, David Kenzer, Phil Vecchione, Geek's Dream Girl, Adept Press, Gary Pellino, Nick McCarthy.

**Traductions :** Simon Brenncke, King Rod, Meule, Pierre Carmody, Thomas Pichegru, Esthane, Thomas Krauss, Antoun, Rappar.

**Conception ebook:** angela quidam.

Photo de couverture ebook : Anaïs G.

**Relecture ebook :** Rappar.

Les illustrations de l'hydre PTGPTB sont l'œuvre de Tiamate.

Ce livre numérique a été réalisé à l'aide de <u>Sigil</u> (un éditeur open source d'ePub) et <u>Calibre</u> (un gestionnaire de bibliothèque et convertisseur d'ebooks).

**Rappel :** Tous les textes de ce livre numérique sont la propriété exclusive de leurs auteur.trices et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTB.fr.

# Merci

Que vous soyez silencieux.se ou que vous nous ayez déjà laissé des commentaires, avis ou suggestions d'articles à traduire, merci à vous tou·tes, lecteurs et lectrices. Vous contribuez au soutien moral des troupes! Merci à vous de partager ou conseiller des articles à vos ami.es, collègues, compagnons de route...

Merci également, bien sûr, à toute l'équipe de sélection d'articles et de traduction, que vous soyez membres ponctuels ou récurrents, passés, actuels et futurs (<u>rejoignez-nous</u>!). Bien que bénévole, l'équipe fournit chaque trimestre d'excellentes sélections, traductions et relectures.



Un remerciement particulier à Senji, Marc Mileur Le Plaine (Zagul), EVECT, Aigri-Man, Hadrien, The Silarkhar, alexis bonnefoi et ElrikMelny qui nous soutiennent sur <u>Tipeee</u>, et contribuent par leurs dons à payer l'hébergement, et à nous permettre d'organiser des concours plus souvent!

# L'AVENTURE CONTINUE GRÂCE À VOUS!

ptgptb.fr

# Table des Matières

Ça commence ici	4
Édito	5
Parler le jargon donjonnesque	7
Termes et concepts du passé de D&D, que vous ignorez peut- être	7
Le Facteur de Vitesse	8
D&D Immortal Rules	9
TACØ	10
Langages d'alignement, druidique et argot des voleurs	11
La Magie vancienne	12
En conclusion	14
À votre tour	15
Un examen sans complaisance de Donjons & Dragons	16
D&D1 – D'abord c'était quoi ?	16
Une histoire de textes	17
Le premier D&D comme culture d'un loisir	21
Du « branché » au « polard »	25
Conclusion	27
Les points d'expérience dans les premiers D&D	29
Le premier D&D (1974)	30
Basic D&D et Advanced D&D	33
Advanced D&D, première édition (1979)	34
Basic D&D (1983), la « Boîte Rouge »	36
La deuxième édition (post-Gygax)	37
Conclusion	42

Les points d'expérience dans les derniers D&D	46
Le système d'expérience dans la 3e édition	47
Le système d'expérience dans la 4e édition	49
Le système d'expérience dans la 5e édition	50
Conclusions (de Carlos)	50
AD&D est l'instrument du démon	55
Ressaisis-toi, mon gars!	63
La lutte des classes dans D&D3	75
Introduction	75
La grille sociale de D&D	77
Utiliser ce système pour améliorer vos parties	84
Ce que j'ai appris en menant une campagne D&D du	89
niveau 1 au niveau 30	03
Sur la 4e édition	90
Le paradoxe des « Essentials »	91
Le truc le plus difficile dans la maîtrise d'une campagne de D&D4 à haut niveau	93
Ce que j'aurais fait différemment	93
LA règle maison que j'aurais voulu utiliser	94
Que vais-je faire maintenant ?	95
D&D4 c'est encore les donjonneux qui en parlent le	97
mieux	57
Pourquoi cette règle stupide pourrait ne pas être si stupide	105
J'ai détesté le fromage pendant 15 ans	105
Les règles orientent le jeu	106
Ignorer la notice	107

Ne restez pas sur une première impression	107
Revue Technique d'un JdR	108
Conclusion et questions	109
Les ebooks PTGPTB.fr	113
Se tenir au courant	118
Recevoir les derniers articles	118
Crédits	120
Merci	121