



Avant tout, maîtriser une partie d'AD&D est un plaisir. C'est aussi le résultat de longues heures passées à lire et à relire les règles avant de les appliquer -parfois maladroitement- sur le terrain. Car seule une pratique assidue permet d'entrevoir les possibilités réelles et les contradictions du plus célèbre des jeux de rôle. Comme d'habitude, cet article n'a pas la prétention d'être un "guide de la seule bonne manière de jouer à AD&D". Il se veut juste une première approche de quelques-uns des problèmes qui se posent généralement aux Maîtres de Donjon débutants...

Mise en place du décor : le jeu est avancé !

Derrière son écran, le MD a soigneusement disposé son matériel : le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître de Donjon, le Manuel des Monstres, quelques figurines, des dés et -le plus important- un scénario. Face à lui, il y a les joueurs : Blaise le paladin, Karim l'illusionniste, Marc le clerc, Nathalie la voleuse et Sabine la ranger.

C'est une évidence, mais pour qu'une partie se déroule sous les meilleurs auspices, il faut généralement un groupe de personnages hétérogènes. Sans aller jusqu'à dire qu'un guerrier n'est qu'une machine à découper du goblin (*Pas Kroc ! S'il vous plaît, surtout pas Kroc ! NdR*) ou qu'un clerc est surtout un médecin "musclé", il faut bien reconnaître que dans AD&D, les classes de personnages sont ultra-spécialisées. Chacune dispose de talents propres qui peuvent s'avérer de la plus grande utilité en cours d'aventure. La première tâche d'un bon MD consiste donc à aiguiller les joueurs lors de la création de leurs aventuriers afin d'avoir un groupe complémentaire.

Certaines classes de personnages sont plus difficiles à jouer que d'autres (ex : moine, paladin, etc...). Elles impliquent une bonne connaissance des règles et le respect de certains principes de bon sens que le MD n'a pas le droit de passer sous silence. Si des joueurs trop peu expérimentés ont tendance à mal exploiter leur classe, il revient au MD de les conseiller sur la meilleure façon d'en tirer parti, sans la dénaturer. Et puis, il y a le cas de l'assassin. Cette profession exerce toujours une attraction irrésistible sur les joueurs aux tendances meurtrières bien

affirmées. Une fois pour toute : l'assassin n'est pas qu'un "super-voleur" ! C'est un personnage complexe qui demande beaucoup d'habileté et de réflexion, car sa survie en dépend. Il est effectivement difficile d'imaginer un groupe d'aventuriers normaux qui tolérerait sans problème la présence d'un assassin. Essayez un peu d'imaginer quelle aurait été l'attitude de l'expédition qui a découvert le tombeau de Toutankhamon si Al Capone en avait fait partie... Un assassin doit toujours posséder, à la fois, une "couverture" crédible et un alibi vraisemblable qui explique sa présence au sein du groupe. Gare au stress !

Il ne faut pas non plus négliger les possibilités offertes par les races. Leur premier intérêt est, bien sûr, de donner aux personnages des compétences supplémentaires (infravision, détection de pièges, etc...), mais elles offrent aussi toutes sortes d'opportunités amusantes en termes de "jeu de rôle". Par exemple, les tempéraments nain et elfique doivent avoir bien des problèmes à coexister, car leurs cultures sont très différentes l'une de l'autre, voire même antagonistes...

Vivent les mondes !

— MD : Vous avez quitté la ville de Marune depuis trois jours à présent, et vous vous rapprochez du Monastère d'Elas-Tikh que vous avez visité voici maintenant... un an je crois ?

— Blaise (consultant fébrilement les notes qu'il a prises lors de parties précédentes) : Onze mois et quatre jours !

— Nathalie (s'adressant en aparté au MD) : Est-ce que les moines savent que c'est moi qui leur ait dérobé leur livre sacré ?

— MD (avec un sourire énigmatique) : Qui sait ?

— Blaise : Allons vite nous recueillir dans l'enceinte de ce lieu de piété !

— Nathalie : Euh..."

Afin de donner d'avantage de cohérence aux scénarios qu'il prépare et qu'il fait jouer, le MD a tout intérêt à les situer dans un contexte géographique précis, même s'il ne veut pas entreprendre une campagne à long terme. Ses joueurs prendront d'autant plus de plaisir à leurs aventures qu'ils évolueront dans un contexte stable et familier, où il est possible -au fil des scénarios- de lier des amitiés ou de se faire des ennemis mortels. Il est possible d'acquérir dans le commerce un monde "prêt à jouer" (tel que celui de Greyhawk de TSR), mais un bon MD aura à coeur de créer le sien. C'est presque facile, il suffit de s'attabler devant une feuille de papier, de choisir une échelle et de laisser voguer son imagination. Quelques minutes de travail suffisent pour faire apparaître une chaîne de montagnes, des fleuves, des océans et des forêts. Les agglomérations doivent se trouver à des endroits stratégiques (ex : à l'embouchure d'un fleuve) et un réseau routier doit les relier afin de favoriser les échanges commerciaux. Evitez un foisonnement de détails inutiles : au fur et à mesure de vos parties, vous pourrez imaginer une foule de précisions exotiques (monnaies, religions, coutumes,...) qui ajouteront au charme de votre création. Le monde auquel vous avez donné naissance n'a pas besoin d'être très grand, il lui suffit juste d'être original et cohérent.

L'alignement ne fait pas le paladin !

— MD : Sur le bord de la route, une vieille femme est en train de se faire malmener par deux types à la mine patibulaire.

— Blaise (s'adossant à un arbre) : La pauvre femme !

— Sabine : Je dégaine mon épée et je cours vers les deux brigands !

— Nathalie : Je lui fais un croc en jambe ! Ah, ah, ah !

— Karim et Marc (en chœur) : On les sépare !

— Blaise : Au fait, qu'arrive-t-il à la vieille ?



Profession : Maître de Donjon

Les alignements posent souvent des problèmes quant à leur interprétation. Il n'est pas possible ici de passer en revue leurs significations exactes. Celles-ci sont d'ailleurs largement fonction de l'interprétation personnelle qu'en donne chaque MD. Disons, pour résumer, qu'il est important -sinon indispensable- que chaque joueur respecte l'alignement de son personnage. Il s'agit d'une sorte de règle de conduite qui donne au caractère d'un aventurier une existence propre distincte des traits de personnalité de son joueur. D'un autre côté, l'alignement est une notion à la fois floue et schématique, dont l'application stricte ne suffit pas à donner une réelle "profondeur" à un personnage. Il ne doit pas se limiter à une espèce de caricature psychologique, mais plutôt être le point de départ de l'élaboration d'une personnalité plus complexe et réaliste.

Dans ce domaine, le rôle du MD est triple. En premier lieu, il doit toujours veiller à ce que les alignements des différents personnages d'un même groupe soient compatibles. A défaut d'observer cette recommandation élémentaire, il risque fort d'assister d'entrée de jeu à des conflits internes risquant de dégénérer rapidement. En second lieu, il a pour mission d'inciter les joueurs à respecter l'alignement de leur personnage. Pour cela, il dispose d'un véritable arsenal répressif qui lui est aussi bien fourni par les règles (ex : les conséquences d'un changement d'alignement), que par son statut de maître de jeu (ex : intervention d'un dieu irrité, perte temporaire de pouvoirs, etc...). Mais il vaut mieux ne recourir à ces procédés expéditifs qu'en toute dernière extrémité. La meilleure solution consiste encore à accorder, en fin de partie, une bonification en points d'expérience aux joueurs ayant correctement suivi l'alignement de leurs aventuriers.

Enfin, le MD a également pour tâche de jouer les alignements des PNJ et des monstres (trop souvent oubliés). Cela peut avoir des conséquences importantes sur le déroulement d'une aventure ! Ainsi, par exemple, des créatures chaotiques auront tendance à attaquer sans aucune discipline, alors que d'autres, loyales, suivront une tactique de combat établie avec soin, même si son efficacité dépend beaucoup de leur intelligence...

Plaidoyer pour des monstres vivants

— MD : *Dissimulés dans les fourrés, vous observez l'entrée du souterrain où vivent les orcs. Pour l'instant, une centaine de ces créatures sont à l'extérieur, rassemblées autour d'un espace dégagé en terre battue. Elles encouragent deux équipes qui se battent âprement pour la possession d'un ballon ovale.*

— Sabine (incrédule) : *Pas de guetteurs ? De gardes embusqués ? Ils ne nous attendent pas ?*

— MD : *Rien en vue...*

— Karim (brandissant un parchemin) : *Ah, ils jouent ? Eh bien, ils vont voir ce qu'il en coûte de nous ignorer !*

Les MD débutants ont souvent tendance à considérer que les monstres ne sont là que pour distraire les aventuriers. S'ils ne vivent que le court instant d'un combat, pourquoi se préoccuper de leur mode d'existence, après tout ? Cette conception est d'autant plus dangereuse, qu'elle se retrouve dans la structure même des mauvais donjons, ceux qui sont composés de pièces absolument indépendantes les unes des autres. Chaque salle apparaît alors comme un petit ensemble autonome comprenant deux éléments standard : un danger et une récompense. Dans ces conditions, l'exploration des lieux se limite à une sorte de "visite de musée" ennuyeuse, le seul élément de surprise résidant dans l'apparition inopinée et aléatoire d'une troupe de monstres errants. Quelle aventure !

En fait, les créatures d'AD&D ne vivent pas seulement dans l'attente de la venue des aventuriers. Elles ont des besoins quotidiens (ex : nourriture, sécurité,...) à satisfaire et doivent posséder un minimum d'organisation. Ainsi, leur habitat doit être adapté à leur mode de vie et aux exigences de tous les jours (proximité d'un point d'eau, d'un terrain de chasse...). Pas question non plus -pour des raisons évidentes- d'installer un village orc à proximité d'une communauté hobbit !

En concevant un donjon, le MD doit se poser un certain nombre de questions concernant la vie de ses habitants : qui est leur chef ? Quel pacte peut bien unir des créatures souvent disparates ? Où sont

stockés les aliments ? Comment s'évacue la fumée des cuisines ? etc... Penser à expliquer ce genre de détails ne peut que renforcer le réalisme des parties. C'est en se posant de telles questions, qu'un MD peut réaliser que le piège diabolique qu'il a installé en plein milieu du couloir le plus fréquenté du donjon, ne peut qu'empoisonner l'existence de ceux qui l'empruntent en permanence !

Et puis, les monstres ont d'autres ambitions dans la vie que de se faire "exécuter" par les aventuriers. Si c'était le cas, les orcs n'existeraient plus depuis longtemps déjà... Le MD doit donc leur donner une chance, en imaginant leurs tactiques et leurs modes de défense. Les gobelins ne sont pas forcément des "débiles profonds", comme le croient trop de joueurs. Bien sûr, les personnages auront plus de difficultés à venir à bout d'adversaires rusés et retors, mais les scénarios n'en seront que plus palpitants !

Suivre ces règles simples permet de créer des scénarios crédibles et dynamiques. Après tout, n'est-ce pas la meilleure manière de rendre une aventure "vivante" ?...

La magie... c'est magique !

— MD : *Vous êtes acculés au fond d'un cul-de-sac. Un squelette décharné repose dans un coin. Les trolls arrivent : vous êtes fichus !*

— Marc : *Je lance un sort de lumière sur le squelette !*

— Karim : *On tourne le squelette vers les trolls et je fais apparaître un nuage de fumée derrière lui. Grâce à un sort de bruitage, je lui fais dire en troll : "Fuyez mon courroux, mécréants !"*

— MD (après un jet de moral désastreux) : *Les orcs s'enfuient en hurlant ; vous êtes sauvés !*

La magie est sans aucun doute l'un des aspects les plus intéressants d'AD&D. Souple et très diversifiée, elle permet de multiples combinaisons dont beaucoup de joueurs n'ont même pas idée. Quoiqu'il en soit, certaines règles doivent être strictement respectées.

Avant tout, le MD doit exiger de ses joueurs une connaissance parfaite des sortilèges dont ils disposent (portée, temps d'incantation,...). Les jeteurs de

sorts ne doivent pas non plus négliger les composantes nécessaires à l'efficacité de leurs formules magiques, celles-ci devant impérativement faire partie de leur équipement. En contrepartie, le MD doit connaître parfaitement les effets des sortillèges que ses joueurs -et ses monstres !- sont susceptibles d'employer. Mais, la magie est bien plus qu'un assemblage de données techniques. C'est aussi le moyen d'insuffler au jeu un peu de poésie et de mystère. Comme il s'agit d'un phénomène assez rare, même dans un univers fantastique, le MD doit éviter d'en faire usage à tout propos. Elle est l'apanage -le privilège !- d'une caste déterminée et a tout à gagner à rester "occulte". Le simple lancement d'un sort "Augure" peut ainsi donner lieu à un cérémonial des plus impressionnants pour les néophytes...

T'as pas mille pièces d'or ?

— *Marc* : A la fin de l'aventure, moi je construis un nouveau temple.

— *Blaise* (examinant sa "vorpale" d'un air songeur) : Aaah, la pauvreté...

— *Sabine* : Plains-toi ! Ces écorcheurs de banquiers me roulent toujours sur le taux de change de l'or et des gemmes !

— *Nathalie* : Quelqu'un a parlé d'or ?...

Rappelons que les trésors doivent toujours être gardés par des monstres/pièges/énigmes d'un niveau correspondant à leur valeur. Ce dosage entre danger et récompense est la condition sine-qua-non d'un jeu équilibré. Si le MD ne veut pas se retrouver avec une troupe de joueurs indisciplinés et surpuissants, il doit faire très attention à ce genre de choses...

Grosso modo, les trésors peuvent être divisés en deux groupes : les richesses proprement dites et les objets magiques. A propos de l'or, il est indispensable de rappeler quelques évidences :

— L'or pèse lourd ! Afin d'éviter toute aberration (ex : un aventurier transportant 30000 PO !), il suffit de se rappeler qu'une pièce d'or faisant environ 50 grammes, un homme normal peut porter au maximum 1500 pièces, ce qui est déjà beaucoup ! N'oubliez pas non plus, qu'un homme surchargé marche moins vite et peut avoir quelques problèmes pour se battre...

— L'or est précieux ! Imaginez le décalage qui existe entre le train de vie des aventuriers et celui des paysans et des artisans qu'ils côtoient et qui se contentent d'un revenu annuel de quelques pièces d'or : de quoi exciter bien des convoitises... Même si ce décalage est inévitable (il est normal que des personnages de haut niveau soient argentés), il existe des moyens pour limiter une escalade trop irréaliste. Il suffit d'appliquer strictement les règles concernant le financement des passages de niveaux, ou encore d'exiger que les joueurs tiennent une comptabilité précise des dépenses de leur personnage. Il faut bien vivre, non ?

— L'or se change ! Comme il est lassant de se promener en permanence avec une escarcelle trop rebondie, le MD peut inviter ses joueurs à troquer leur or contre des gemmes ou des lettres de change. Cette

dernière pratique était d'ailleurs chose courante au Moyen-Age.

A propos des objets magiques, quelques remarques s'imposent également. En règle générale, ils peuvent être divisés en trois groupes distincts :

— Ceux qui ne doivent servir que dans le cadre d'un scénario déterminé (ex : une amulette particulière).

— Ceux qui ont une durée/capacité de fonctionnement limitée (ex : une potion).

— Ceux qui peuvent être utilisés en permanence (ex : une épée).

C'est cette dernière catégorie qui est la plus dangereuse pour l'équilibre du jeu. Quand il place un objet de ce type dans un donjon, le MD doit faire très attention, car ses joueurs pourront s'en servir pendant de nombreuses parties à venir ! Quoi qu'il en soit, considérons comme raisonnable qu'un personnage puisse acquérir un objet magique permanent tous les deux niveaux. Enfin, rappelons que la nature réelle d'un objet magique ne se révèle qu'à l'usage et que certains d'entre-eux nécessitent un mot de commandement pour être activés. Ce n'est pas le tout d'avoir un tel objet, encore faut-il savoir s'en servir...

Vulnerant omnes, ultima necat

— *Sabine* : Au fait, quelle heure est-il ?

— *MD* : Euuuh...

La citation latine du titre n'est pas là pour faire joli (encore que...), mais pour rappeler que le temps existe, même si peu de MD s'en préoccupent. Il est vrai que bien souvent, il suffit de faire appel au bon sens pour résoudre ce problème. D'ailleurs, à moins d'emporter un sablier, les aventuriers en sont eux-mêmes réduits à faire des approximations (ex : "Un peu après le lever du soleil", "Vers le milieu du jour", etc...).

Dans AD&D, la meilleure méthode pour apprécier le temps qui s'écoule dans le monde du jeu, consiste à prendre en compte les distances parcourues. Ainsi en extérieurs, si les personnages parcourent 120 kilomètres à cheval, cela leur prend logiquement trois jours.

Dans un donjon, la même méthode est applicable, mais elle est un peu plus complexe. En effet, pour chaque aventurier, selon sa classe, sa race et le matériel qu'il transporte, on peut savoir la distance maximum qu'il parcourt en un tour de dix minutes. Le MD n'a donc qu'à considérer que le groupe de personnages ne peut pas aller à une vitesse supérieure à celle de son membre le plus lent. Il n'a plus qu'à se munir d'une feuille quadrillée en haut de laquelle il notera l'heure d'entrée dans le donjon. Puis, chaque fois que les personnages se déplacent d'une distance correspondant à la vitesse du groupe par tour (ex : 60"), il cochera une case.

Résultat : en additionnant à l'heure d'entrée, le nombre de tours (multiplié par 10 minutes, of course !) passé dans le donjon, le MD saura exactement quelle heure il est. C.Q.F.D. !!!

Pendant les combats, il est également extrêmement important de tenir un décompte précis des rounds écoulés, ne serait-ce que pour résoudre les problèmes posés par la durée des sorts, la perte de points de vie chez les personnages inconscients, etc... Ici aussi, le papier quadrillé peut être utile : prévoyez un espace "rounds" sur la feuille précédemment décrite et cochez une case chaque fois qu'un round de combat a eu lieu.

A plus grande échelle, le MD a tout intérêt à tenir à jour une chronologie exacte lui permettant de suivre l'évolution et le vieillissement des personnages.

A propos d'expérience...

— *MD* : Vous recevez chacun 2500 points d'expérience.

— *Blaise* : C'est pas juste ! Je me tape tout le boulot, et j'ai seulement droit au même nombre de points que Karim qui ne se bat jamais !

— *Karim* : Ah oui ? Et mes sorts alors ? T'es bien content quand je les lance ! Tu voudrais peut-être que je me batte avec mes dents ?

Allez, pas d'hypocrisie, le but avoué de n'importe quel joueur est de voir son personnage passer au niveau supérieur. Comment faire ? En amassant des points d'expérience ! Et comment gagne-t-on des points d'expérience ? En tuant des monstres et en trouvant des trésors !

Les limites de ce système sont évidentes, puisqu'il pousse les joueurs à pratiquer le meurtre et le pillage à grande échelle. Fort heureusement, la règle peut être "adaptée". Ainsi, le MD peut attribuer une certaine quantité de points d'expérience à ceux qui ont accompli une mission avec succès, ou au joueur ayant particulièrement bien interprété son personnage. Si, par exemple, Blaise (le paladin) a refusé que l'on profane la sépulture d'un roi nain, il mérite une bonification !

En faisant preuve d'initiatives de ce genre, le MD parvient alors à briser la sacro-sainte trilogie monstre/trésor/points d'expérience, qui a causé un tort considérable au plus ancien des jeux de rôle en le schématisant à outrance...

Puisqu'il faut conclure...

Répetons-le, il n'est pas facile d'être Maître de Donjon ! Ecoutez les conseils et les critiques des joueurs, regardez d'autres maîtres en action : c'est ainsi qu'on progresse. Il faut un peu de persévérance pour devenir un dieu... même dans un univers imaginaire !

Denis Beck

Illustration : Didier Guiserix

