



La rédaction décline toute responsabilité en cas de perte de santé mentale suite à la parution et la lecture de la présente Gazette.



LES DERNIERS RITUELS DU CULTE

La fin d'année se profile et c'est avec son plus beau costume de Noël que notre grand Ancien préféré (non pas celui habillé en rouge avec une grande barbe blanche, l'autre !) se joint aux membres du politburo pour vous souhaiter de belles fêtes de fin d'année. Profitez de vos familles, de vos proches, tenez-vous correctement et gardez vos pseudopodes sous la table.

A partir de désormais, nous allons inclure, pour les cultistes les plus fervents (ceux qui auront droit aux meilleurs morceaux), une rubrique ou VOUS pouvez vous exprimer (oui on est tolérant et ouvert à la démocratie et à la libre expression) ... C'est bon grand maître tu peux retirer ta lame de mon cou stp ?..

Vous avez bien lu, chacun est libre de proposer un article dans ce chef d'œuvre qu'est Fthagn (et on insiste sur le « gnnnnn »). Et pour commencer finir l'année en beauté vous trouverez ci-dessous la participation d'Antoine, alias **Baranhll** (pour les intimes), qui après avoir sué sang et autres liquides innommables vous a rédigé un chouette article qui met à l'honneur une licence chère à nos petits cœurs que nous n'avons plus : Dungeons & Dragons, D fuc**** n' D.



Alors que 2024 est sur le point de se terminer, je me rends compte que notre honorable Gazette n'a toujours pas évoqué un événement majeur pour notre Culte : le loisir qui nous unit tous les vendredis soir a eu 50 ans cette année!

Permettez-moi donc de brosser, maintenant, la genèse du plus vieux de ces jeux : « DUNGEONS AND DRAGONS »...

Même si sa 1ère mouture date de janvier 1974, son histoire remonte plus loin dans le temps et nécessiterait des gazettes entières pour être développée en détails: je me contenterai d'en conter ici quelques anecdotes; et de rappeler que notre bien aimé loisir a pris sa source dans la rencontre entre deux univers, la littérature et le wargame, ainsi que dans celle de quatre wargamers: Jeff PERREN, Don KAYE, Dave ARNESON et -le plus célèbre de tous- Gary GYGAX.

Si ce dernier a, justement, la plus grande notoriété c'est parce qu'il a participé à toutes les étapes de la création du jeu; et c'est d'ailleurs grâce à lui que l'on doit notre fameux D20 ! En effet, refusant la « courbe en cloche » caractéristique d'un jet avec 2D6 -faible probabilité de sortie pour les 2 ou 12 et forte probabilité pour les 6, 7 et 8- il avait pris l'habitude de déterminer la réussite des actions en piochant 1 jeton de poker, numéroté de 1 à 20 avec chacun 5% de chance de tirage, jusqu'à ce qu'il découvre dans un catalogue de fourniture scolaire le fameux dé icosaèdre !

Lecteur de Robert E. HOWARD et de J.R.R TOLKIEN, c'est aussi lui qui instaura dans le jeu la présence de la Magie et de ses créatures comme les Dragons et les Elfes.

Toutefois Gary ne fut que le co-créateur du Jeu de Rôle car c'est avec Jeff PERREN qu'il créa en 1968 « CHAINMAIL » : un nouveau jeu dans lequel chaque figurine, issue du wargame « Le Siège de BODENBERG », ne représentait plus une unité mais un individu à part entière; le Personnage-Joueur faisait ainsi son apparition !

Néanmoins « DUNGEONS AND DRAGONS » n'était pas encore né car, pour cela, la participation de Dave ARNESON était nécessaire: c'est lui qui, trouvant que « CHAINMAIL » laissait beaucoup trop de place à l'improvisation, proposa de canaliser les joueurs par les couloirs de souterrains et de les distraire par des affrontements avec des créatures fantastiques, comme dans les films d'horreur dont il si était friand; créant par la même occasion le rôle du Maître du Jeu, qui n'était donc plus un simple arbitre de wargame mais un véritable guide narratif pour les joueurs.

Ceux-ci, refusant d'abandonner leur personnage après une partie unique, lui inspirèrent également notre fameux système d'expérience.

Par la suite, c'est en 1973 avec 2400\$ que Gary fonda avec son ami Don KAYE la fameuse société « TSR », TACTICAL STUDIES RULES, qui proposa pour 10\$ le fameux « DUNGEONS ET DRAGONS : Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns, playable with Paper and Pencil and Miniature Figures ».

Après 50ans, et 5 versions différentes qui se diffusèrent partout sur notre bonne vieille planète, difficile de se douter que nos aventures débutèrent avec simplement 3 obscurs fascicules imprimés en 1000 exemplaires dans le sous-sol d'une maison et pourtant, avec eux, une légende venait de naître..."

Baranhll-
Vagabond dimensionnel

