



photo P. Muscat

Donc, ce jeudi à 10h05, nous étions dans la campagne britannique, entre Liverpool et Chester, totalement perdus, n'arrivant pas à faire coïncider le plan qui nous avait été fourni avec notre carte Michelin — *Bravo les aventuriers !!*

Un petit quart d'heure plus tard, nous étions en vue de notre but : un petit village, entre 2 collines ; sur chacune d'elles, un superbe chateau, l'un monument historique, l'autre... attendez un peu, petits impatientes. En face du grand chêne, comme on nous l'avait indiqué, s'ouvrait un porche massif, où commençait le raidillon qui montait au chateau, et là, le choc : un pont levé, une muraille épaisse flanquée de tours d'angle, de créneaux et de machicoulis, et un donjon tout à fait authentique : l'ambiance était donnée...

Le plongeon dans l'aventure

Et surtout, dans tous les coins, des Aventuriers véritables, vêtus de bottes, capes, fourrures, cottes de mailles, et armés de pied en cap, déambulant de façon tout à fait naturelle entre les bâtiments.

Après avoir décliné nos qualités (*On ne nous attendait plus*), nous sommes retrouvés dans une pièce aux dimensions imposantes, autour d'une cheminée propre à faire cuire un boeuf. Nous étions une douzaine de non-initiés, dont nous quatre petits français (les seuls étrangers au chateau). Nous eûmes droit à un briefing sur les modalités de jeu (voir encadré), et l'aventure pouvait commencer...

Treasure Traps

A nous de jouer...

Profitant d'une absence de notre « maître », nous récapitulons ses explications (et comparions nos traductions). Nous disposions chacun d'une épée, d'un bouclier, plus un sort d'« Elemental » , à choisir parmi les suivants : Lumière, Flamme, et Détection de la Magie, et un sort de « Lore Warden », parmi : Guérison, Anti-Zombie, et Immobilisation ; en fait, la Basic étant une partie d'initiation, chaque joueur a les caractéristiques de toutes les classes, pour pouvoir choisir son personnage en sortant.

Soudain, d'on ne sait où, surgit un vieillard encapuchonné, appuyé sur un bâton, se lamentant car on lui avait volé une baguette de grande valeur, et recherchant des gens assez audacieux pour aller la lui récupérer, contre rémunération bien entendu. Notre sang d'aventuriers, récents, d'accord, mais néanmoins intrépides, ne faisant qu'un tour, nous nous sommes immédiatement proposés ; l'aventure commençait... Il nous conduisit à la porte d'une des tours, en nous assurant que sa baguette devait être par là ; et c'est ainsi que nous nous sommes retrouvés dans ce couloir sombre, peuplé de créatures hurlantes, et pour le moins hostiles.

Dans la première pièce où nous nous réfugiâmes, nous attendait visiblement quelque chose : dans une obscurité épaissie par une épaisse fumée, nous pouvions sentir, sans les situer, des respirations inquiétantes. Evidemment, cela n'a pas loupé : pendant que nous nous bousculions pour ne pas être en tête, nous fûmes assaillis par on ne savait pas quoi de hurlant et gesticulant, et un vent de panique traversa l'équipe : dans le noir épais, notre bougie n'éclairait rien, et chacun frappait sur tout ce qui bougeait : j'ai même touché un de mes compagnons !

Au bout d'un moment de cette mêlée, tout se calma, mais l'obscurité demeurait. L'un de nous lança un sort de *Lumière*, et la lumière jaillit, d'un curieux globe de verre au plafond, semblant contenir un filament incandescent : notre Magie était vraiment très puissante !! Nous étions enfin en mesure de VOIR, et quel spectacle : trois cadavres de ce qui semblait être des Orques gisaient sur le sol : recouverts de fourrures noires, de cuir noir clouté et de masques grimaçants, c'était assez saisissant.

A ce moment, le maître annonça un « break », pour comptabiliser nos dommages, et nous nous sommes aperçus que, si nous en étions venus à bout, ils ne nous avaient pas épargnés : nos vêtements étaient zébrés de marques rouges, signifiant autant de PdV en moins, allant même jusqu'à la mort pour un des aventuriers qui s'étendit illico sur le sol ; le jeu repartait. Heureusement

Vous progressez dans un couloir obscur, derrière votre bouclier, et vos épées hors du fourreau, quand vous apercevez, à une dizaine de mètres devant vous, des formes sombres se découpant à la mince lueur de votre unique chandelle. Un voleur repère une porte, et essaye de la crocheter, couvert par les armes des guerriers, quand soudain les monstres chargent en hurlant ; le combat s'engage, puis vous refluez tous dans la pièce enfin ouverte — *Ouf !!*

Vous me direz que la situation est banale : vous la vivez régulièrement dans vos aventures de DD, ou tout autre F.R.P.G. (Fantasy Role Playing Game). Seulement voilà : je l'ai vécu en *VRAI*, et je dois avouer que j'ai eu très peur... Voilà l'histoire : cela faisait quelque temps que, avec des amis, tous passionnés de FRPGs, nous étions intrigués par une annonce publiée dans la presse anglaise spécialisée, qui disait en substance qu'un club anglais ne se contentait plus des parties classiques, avec paravents et dés polyédriques, mais jouait à ses jeux favoris dans un véritable chateau médiéval, en costumes « d'époque », armes et armures. Alors là, nous étions sceptiques, certains problèmes semblant insolubles : Où trouvent-ils les monstres ? Comment se déroulent les combats ? Comment jouer des lanceurs de sorts ? Une seule conclusion s'imposait, par Arioeh ! Il fallait y aller. Quelques échanges de courrier plus tard, les dés (les seuls dont nous parleront ici) étaient jetés : « On » nous attendait pour une aventure « Basic », le jeudi suivant à 10 h.

pour notre compagnon, notre « employeur » semblait être un grand magicien, puis qu'il parvint, après d'obscures incantations, à le ramener à la vie. Après avoir exploré la pièce, et empoché le butin (un superbe collier de perles... fines), nous sommes repartis par le même couloir, où nous sommes retombés sur nos amis les Orques errants, qui grondaient en nous suivant à distance, sans toutefois engager le combat : nous les avons visiblement très impressionnés.

Ainsi, en l'espace d'environ quatre heures, nous avons progressé laborieusement dans quelques vingt mètres de couloir parcouru par des bandes de terribles monstres errants, et exploré successivement une salle de tortures (chaines, ossements, etc.), le cachot d'un magicien que nous avons libéré, (et qui en échange nous a donné deux fioles dont il ne savait plus laquelle était une potion de guérison, et laquelle un poison violent), puis une pièce dont la moitié était en fait une fosse gamie de pieux acérés, un caveau abritant deux redoutables Zombies, pour arriver enfin à une grande salle circulaire et voutée où, après avoir défait quelques Morts-vivants, nous avons enfin trouvé la baguette convoitée.

Et devinez qui est sorti (presque) vivant du chateau : 3 malheureux joueurs français, leur malheureux compagnon, et tous les Anglais s'étant fait massacrer au fil de l'aventure. Imaginez notre (et oui, j'en étais) fierté... On en parle encore dans le landemeau des Jeux de Rôle.

L'après-midi du même jour, nous avons retourné nos vestes : pour ne pas limiter là notre expérience, nous avons joué les monstres pour une partie en extérieur du 7ème niveau (mazette !). Imaginez une dizaine d'huluberlus, crapahutant dans la campagne anglaise, transportant des grands sacs de déguisements farfelus, et s'arrêtant régulièrement pour attendre l'équipe d'aventuriers qui les suit... Et oui, il n'y a qu'outre-Manche que de telles choses sont possibles : imaginez-vous à ma place, au coin d'un bois, déguisé en « Mad Hag » (sorcière démente) : masque caoutchouc horrible, cheveux filasses, griffes... Un jogger du cru passe à ce moment. Sa réaction ? « Good afternoon ! ». Tout simplement...

Pour ceux que cela intéresse (et je vous assure que ça vaut la peine) je vous donne l'adresse ci-dessous, et à quand une telle initiative en France ? Je suis preneur !

Philippe Muscat

TREASURE TRAP,

P.O. Box 130, Chester, CH1 1TD. Tél. : (0829) 260876.

L'ECLECTIQUE

Un magasin dont vous êtes le héros

•
Wargames - jeux de rôles
figurines - puzzles
stratégie et tactique.
Tous jeux de société
traditionnels et électroniques.

•
Librairie Générale
Spécialiste S.F. et B.D.

•
GALERIE ST HILAIRE
93, Ave du Bac 94210 La Varenne St Hilaire
Tél.: 283.52.23

RER La Varenne - Chennevières
Ouvert toute la semaine du Mardi au Dimanche 13H

LE SYSTEME DE JEU

Les aventures sont composées pour une dizaine de joueurs, accompagnés en parallèle par autant de monstres, et par un ou deux Maîtres qui coordonnent le tout.

Les armes

Elles sont en mousse plastique rigide, fabriquées par chaque joueur (le club en a un stock pour les débutants). Celles des monstres sont enduites de gouache liquide de couleurs différentes. Les boucliers sont en contreplaqué.

Les combats

Ils se déroulent de manière réelle, par échanges de coups, parades... (les armes en mousse ne blessent pas !). Les monstres connaissent, pour chaque combat, leur quantité de PdV, et les dommages causés par les armes des aventuriers. Quand ils sont touchés, ils retranchent ceux-ci à leur total, et « meurent » en atteignant zéro.

Lorsque tous les monstres sont morts, le maître suspend la partie (« Break »), pour faire le décompte des blessures des joueurs : il compte le nombre de traces de peinture sur leurs vêtements et, chaque couleur correspondant à un nombre de PdV, ôte ceux-ci du total des personnages, en précisant la partie du corps touchée.

Les sorts

Comparables à ceux de DD, ils sont tous verbaux : le lanceur doit, immobile, lever sa main devant lui et prononcer à haute et intelligible voix le nom du sort.

Les adversaires doivent alors en tenir compte, quitte à en référer au maître pour connaître l'effet précis du sort.

Les classes de personnages

Elles ressemblent étrangement à celles de D & D, au nom près (problème de copyright ?) :

- l'Élémentalist correspond au Magicien.
- le Lore Warden (Gardien des Légendes), au Clerc.
- le Guardian au Guerrier.
- le Scout au Voleur.

Les guildes

Toutes ces classes se subdivisent évidemment (Paladins, Assassins...), et sont organisées en guildes.

Un des endroits pittoresques du chateau est le coin des tableaux d'affichage, sur un mur de la taverne, lieu de rencontres obligé, où les guildes transmettent les informations à leurs membres, de façon haute en couleur, par exemple :

- « la guilde des Demi-Orques a excommunié X., pour avoir commis une bonne action ».
- « Y., de retour de la cour du roi des nains, informe tous les nains qu'il détient la traduction des runes naines » (suit un message en runes).

Pour terminer, juste un chiffre montrant l'importance du club : le week-end où nous y sommes allés, nous avons dénombré environ 300 personnes au chateau. Impressionnant, non ?