



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Inspirations > **Des Donjons et des Dragons**

## Des Donjons et des Dragons

Décortiquons le titre du plus célèbre jeu de rôles

lundi 15 novembre 2004, par [Benjamin Anciaux](#), [Pitche](#)

Voici déjà quelques années que j'ai découvert le fameux jeu « Donjons et Dragons ». Mais si, ce jeu où l'on peut trouver des dragons cachés dans des labyrinthes gardant des trésors en quantité industrielle. C'est du moins ce que l'on peut imaginer en observant le titre. Pourtant, ces deux petits mots cachent une réalité historique bien plus complexe que ces simples stéréotypes.

Le donjon (tel que présent dans nos régions) n'est pas, comme on pourrait le croire après une aventure, un gigantesque dédale rempli de pièges à faire frémir Grimthoot lui-même, ni une grange à monstres sanguinaires n'attendant que des aventuriers à se mettre sous la dent. Non, un donjon est à la base un ouvrage défensif. C'est lui qui commande non seulement les défenses du château mais également ses dehors. Il est également indépendant de l'enceinte de la forteresse du moyen âge et c'est ce qui le distingue de la tour. C'est pourquoi il n'y a pas de château féodal sans donjon, pas plus qu'il n'y avait de ville forte sans château.

Un donjon constitue ainsi le troisième ouvrage défensif : après avoir fui la ville, les troupes du seigneur se réfugiaient dans le château, et après avoir fui le château, ils se réfugiaient dans le donjon. C'est donc le dernier rempart. En temps de paix, le donjon contenait les trésors, les armes, les archives de la famille, mais le seigneur n'y logeait point ; il s'y retirait seulement, avec sa femme et ses enfants, s'il lui fallait appeler les garnisons dans l'enceinte du château. Comme il ne pouvait y demeurer et se défendre seul, il s'entourait alors d'un nombre d'hommes d'armes à sa solde qui s'enfermaient avec lui. Et c'est de là qu'il pouvait surveiller minutieusement les garnisons en dehors car le donjon est toujours construit en face du point attaquant du château.

La raison première qui fit élever des donjons fut l'invasion des normands. Les villes mérovingiennes devaient fort ressembler aux villas romaines mais quand les normands se jetèrent sur celles-ci, les seigneurs devaient construire des sortes de « blockhaus » pour se protéger. Plus tard, vers la fin du moyen âge, le côté défensif laissa la place au côté prétentieux. Il était, par exemple, passé à la chaux vive pour les faire resplendir et que l'on puisse les voir de loin. Mais là, les différences entre les donjons sont telles qu'il m'est impossible de généraliser.

Les dragons, ou du moins leur légende, ont aussi eu une évolution « historique ».

Les premiers dragons qui nous sont connus sont dits « dragons-serpents » car ils n'ont ni pattes, ni ailes. Citons par exemple la vouivre ou encore Jormungandr, le serpent qui encerclait le monde dans la mythologie viking. Il existe aussi des exemples moins connus : Kitchi-at'husis, le dragon-sangsue issu de la mythologie des indiens d'Amérique du Nord ou Regulus, le serpent géant de Carthage.

La « seconde génération de dragons » serait les semi dragons. Ceux-ci ont deux pattes et des ailes comme le fameux Fafnir, le dragon que tua Siegfried ou encore la Wyverne que tua Maud dans la Bible.



Les dragons suivants sont ceux ayant quatre pattes et deux ailes comme celui que tua Saint Georges ou comme la plupart des dragons de jeu de rôle.

Mais il reste encore deux catégories inclassables dans notre évolution occidentale. Les dragons célestes d'orient d'une part et les véritables dragons de l'autre. En effet, sur notre Terre, il existe

bien une créature répondant au nom de Dragon. Il s'agit du dragon de Komodo, ce varan long de plus de 3 mètres tueur d'homme et dont la langue, jaune vif, jaillit hors de sa gueule telle une flamme. Cet animal n'a été répertorié par les scientifiques qu'en 1912.

Voilà donc une brève explication de ces deux mots qui forment le jeu de rôle le plus joué au monde.