



## Créateurs d'univers (1/5) : Introduction

lundi 28 août 2006, par [Lyagor](#)

C'est un scandale qui ne semble gêner personne : donjons et dragons, le jeu de rôle le plus populaire au monde, demande à ses utilisateurs d'acheter trois (onéreux) livres de base avant de pouvoir commencer à jouer... trois livres sans la moindre once de background ! Un défaut que l'on pardonnerait difficilement à tout autre JDR, même amateur, mais qui passe comme une lettre à la poste dans le cas du géant des mages de la côte.

Pourquoi tant d'indifférence ? La raison est double : d'une part, les univers de jeu dédiés à DD foisonnent dans le commerce, et ils proposent assez de variété pour satisfaire n'importe quel maître de jeu, pour peu que son portefeuille ne crie pas famine. Et surtout, Donjons et Dragons est certainement le JDR pour lequel la création d'un univers personnel soit la plus aisée. En effet, nombre de rolistes, même débutants, partagent un grand nombre de clichés et d'archétypes communs pour ce vaste thème qu'est le médiéval-fantastique, grâce soit rendue aux seigneur des anneaux, conan et consorts.

Dès lors, l'absence de background n'apparaît plus comme une contrainte pour le maître de jeu imaginatif, mais bien comme un terrain de jeu formidable : à lui d'inventer son propre monde de campagne, un monde où évolueront ses petits PJs protégés, et où seront massacrés bestialement nombre de ses monstres et PNJs (si les choses se

passent dans l'ordre inverse, pensez à revoir le degré de difficulté de l'univers).

Créer un monde de toutes pièces n'est pas chose aisée (Dieu a du prendre un jour de congé à l'issue du nôtre, c'est dire), et les résultats varient énormément en fonction de nombreux facteurs : temps de création, « ambition » du monde créé, niveau de détail désiré... Ils varient également selon les préférences du créateur : un maître de jeu avide de bastons et de monstres légendaires parsèmera sans doute son monde de zones sauvages et inexplorées, quand un autre féru de diplomatie mettra l'accent sur la géopolitique et les relations entre nations en présence. Alors, monde sombre et désespéré ou paradis pour bisounours ? Multivers multiplanaire infini, ou simple continent ? Fromage de nains ou dessert d'elfe ? Tant de Mjs se sont déjà attelés à la tâche qu'il y en aurait certainement pour tous les goûts... si ces mondes de campagne venaient à être connus.

Et c'est précisément le but de ce dossier spécial « créateurs d'univers » : mettre en lumière quelques créations de MJ pour le jeu de rôles donjons et dragons, et donner l'opportunité à leurs créateurs de commenter leurs œuvres. Alors trêve de bavardages et place à l'imaginaire ! La parole est à nos sympathiques candidats : Mordicus, Pitche, Yarrick, et votre serviteur.