

SÉRIES D'ÉTÉ • DONJONS & DRAGONS, LA SAGA D'UN JEU

Une reine contestée sur le trône de Donjons & Dragons

Par Julien Laroche-Joubert (Seattle (Washington), envoyé spécial)

Publié le 29 juillet 2023 à 19h00

Lecture 7 min.

Article réservé aux abonnés

[Offrir l'article](#)

RÉCIT | « Donjons & Dragons, la saga d'un jeu » (5/6). De 1985 à 1997, Lorraine Dille Williams a présidé aux destinées du plus ancien jeu de rôle, dont l'immense majorité des joueurs était alors des hommes vénérant son créateur, Gary Gygax. La cohabitation ne s'est pas faite sans heurts.



VINCENT ROCHÉ

Le 201 Sheridan Springs Road est une « scène de crime » bien connue des amateurs de Donjons & Dragons (D&D) située à Lake Geneva. La station balnéaire du Wisconsin a vu naître l'ancêtre des jeux de rôle, en janvier 1974, et Sheridan Springs Road est l'adresse de son éditeur, TSR. Le 22 octobre 1985, un homme quitte l'endroit, l'air hagard. Il n'a pas été témoin d'un meurtre, mais c'est tout comme. Il s'appelle Gary Gygax (1938-2008), il est l'inventeur du jeu et dirige l'entreprise. Ou plutôt dirigeait. Un conseil de surveillance vient tout juste de le démettre de ses fonctions.

La journaliste Cecilia d'Anastasio a visité Lake Geneva bien des années après ce putsch. Elle y a accompli en 2019 le pèlerinage traditionnel des fans de Donjons & Dragons, devant la modeste plaque commémorative en l'honneur de Gygax, en bordure de lac, et la tout aussi modeste maison au sous-sol ayant servi de berceau au jeu. Elle y a rencontré les derniers témoins de cette histoire, dont Gail, sa veuve. Cecilia d'Anastasio chroniquait alors le jeu de rôle pour le magazine spécialisé *Kotaku*. Une femme journaliste et passionnée de jeux de rôle, c'est en soi le reflet de la féminisation du hobby. Wizards of the Coast

(WOTC), actuel éditeur de D&D, estime qu'en 2023 sa clientèle comporte 40 % de joueuses.

En 2017, la journaliste a consacré un article à plusieurs oubliées de l'histoire de Donjons & Dragons, dont Rose Estes, responsable presse et autrice de « Livres dont vous êtes le héros », et Margaret Weis, autrice de jeu et des best-sellers *Lancedragon*. Comme toute bonne histoire hétéronormée, la saga de Donjons & Dragons s'est longtemps écrite au seul masculin. Et pourtant, à Sheridan Springs, c'est une femme qui a détrôné Gary Gygax, en octobre 1985. Lorraine Dille Williams.

Cette trentenaire, mariée et historienne de formation, est alors directrice des opérations de TSR. C'est Gygax lui-même qui l'a recrutée quelques mois plus tôt pour faire le ménage dans les comptes de la société. Cerise sur le gâteau, il a convoqué le conseil de surveillance fatal du 22 octobre 1985, ignorant qu'il se trouvait actionnaire minoritaire à la suite de mouvements au capital de l'entreprise. Plus mordant encore, quand il quitte le siège de TSR, il ne sait pas qui l'a évincé. Lui qui se vantait d'être un brillant joueur d'échecs, le voici mat.

C'est bien connu, une trahison est d'autant plus douloureuse qu'elle émane d'un être cher ou méprisé. Et il y a un peu des deux dans le putsch subi par le créateur de D&D. En dépit de son coup d'Etat réussi, Lorraine Dille Williams n'apparaît nulle part dans les articles consacrés aux femmes de Donjons & Dragons, comme si parmi les oubliées il devait y en avoir de plus oubliées que d'autres. Elle avait été présentée au créateur de D&D par son frère cadet, Flint Dille, un scénariste de dessins animés embauché par TSR quand la marque a ouvert une filiale audiovisuelle à Hollywood. Le frère et la sœur sont les ayants droit de « Buck Rogers », une licence de romans de gare et de série télévisée, certes ringardisée par les super-héros DC et Marvel, mais pesant encore 10 millions de dollars à l'époque (plus de 9 millions d'euros). Quand, début 1985, Gary Gygax raconte à Flint Dille que TSR est au bord de la faillite, c'est vers sa sœur que ce dernier oriente son complice et patron en quête d'un chevalier blanc.

L'âge d'or est passé

Gary Gygax n'a jamais eu le contrôle de sa société. C'est son drame depuis les origines de D&D. Il l'a fondée avec son ami d'enfance, Don Kaye, mais depuis le

décès prématuré de cet associé, en 1975, les frères Brian et Kevin Blume disposent de la majorité des parts. La croissance de l'entreprise a neutralisé un temps les conflits en germe, chacun devenant riche et célèbre au début des années 1980. Mais les ventes de D&D subissent un coup d'arrêt brutal en 1983. Le marché du jeu de rôle est saturé, TSR ne surnage qu'avec des succès dans l'édition de romans d'aventures et des « Livres dont vous êtes le héros ». Personne ne le sait, ou ne veut l'admettre, au siège de l'entreprise, mais l'âge d'or du jeu de rôle est passé.

Gygax, lui, ne veut rien savoir. Il continue à vivre tel un nabab à Los Angeles, alors que TSR sabre dans ses effectifs. Nul besoin d'être joueur de Donjons & Dragons pour savoir qu'une bonne histoire a besoin d'un bon méchant. Alfred Hitchcock l'a théorisé il y a longtemps. Si les Blume endossent le rôle des rivaux bêtes et méchants, la sœur de Flint Dille, Lorraine, tient celui de la « sorcière » dans la légende du créateur de D&D. Il n'a cessé de la dépeindre comme une ingrate méprisant les joueurs et on ne compte plus les commentaires peu amènes distillés sur des forums de discussion par d'ex-employés de TSR et par des fans. En 2018, François Marcela-Froideval, ancien adjoint de Gary Gygax et fondateur du magazine spécialisé *Casus Belli*, la qualifie encore de « *personne dont le nom ne mérite que l'oubli* ».

Lire aussi : [Le jeu de rôle, du garage des parents jusqu'aux plateaux télé](#)



Il y a de quoi enrager, il est vrai, si l'on souscrit à la version des faits rapportée par Gygax. TSR engrange encore près de 25 millions de dollars de chiffre d'affaires annuel quand Lorraine Dille Williams s'en empare, avec une prise de participation de seulement un demi-million de dollars. A l'insu de son patron, elle rachète les parts détenues par ses associés, les Blume. Les Blume sont pressés de vendre. Trop d'investissements, trop de diversifications et trop de gabegie ont eu raison de leur *success story* décrite en vocables enchanteurs par *INC magazine* en 1982. Le principe de leur sortie du capital de l'entreprise a été acté dans un accord négocié avec Gygax en mai 1985. Mais plusieurs mois se sont écoulés et cet accord n'est toujours pas honoré. Gygax a-t-il parié que les Blume ne trouveraient pas d'acquéreur ? C'est fort possible qu'il ait pris ce risque, lui qui a pourtant démarré sa carrière dans le calcul prudentiel chez un assureur de Chicago.

Les Royaumes oubliés

Après ce rachat, Lorraine Dille Williams va diriger TSR jusqu'en 1997. Douze ans, soit autant que le créateur de D&D, qui a refusé avec éclat de travailler pour elle, écoeuré qu'il est d'avoir perdu la main. La période est faste en termes de créativité pourtant, estime Ben Riggs, chroniqueur du règne Williams dans *Slaying the Dragon* (MacMillan, 2022, non traduit).

L'époque voit la floraison d'univers fictionnels (*settings*, en VO) au cœur de Donjons & Dragons : une déclinaison gothique (Ravenloft), une version science-fiction (Spelljammer), un détour chez Mad Max (Dark Sun), etc. Le plus célèbre reste l'œuvre d'Ed Greenwood, un documentaliste passionné de littérature fantastique qui a commencé à développer un multivers dès son enfance, dans les années 1960, bien avant d'y ancrer ses parties de D&D. Ses Royaumes oubliés deviennent l'imaginaire de référence du jeu. En 2023, le film *L'Honneur des voleurs* y prend place.

Les rivaux de M^{me} Williams, on s'en doute, ont tendance à ne retenir que ses échecs, oubliant au passage qu'elle est parvenue contre toute attente à sauver TSR du dépôt de bilan en 1985-1986. Mais une seconde édition d'*Advanced Dungeons & Dragons* (AD & D), à la fin des années 1980, concentre leurs griefs. Elle ne relance pas les ventes et, bien au contraire, divise la clientèle du jeu, avec deux cibles à satisfaire désormais : les joueurs ayant effectué la mise à jour d'AD & D et les autres, demeurés fidèles à la première édition. TSR n'a aucun moyen de rendre caduc un « système d'exploitation » de Donjons & Dragons dans l'univers analogue qui est le sien. C'est tout le drame de son modèle économique. Pas d'obsolescence programmée des manuels de règles, nul ne peut empêcher quelqu'un de jouer à une version dépassée du jeu.

Les contempteurs de Lorraine Dille Williams restent persuadés qu'elle a lancé ce projet de seconde édition d'AD & D dans le seul but d'éradiquer le nom de Gary Gygax des couvertures du jeu. A l'appui de leur hypothèse, ils soulignent qu'elle poursuit le créateur de D&D de sa vindicte et le menace de poursuites judiciaires chaque fois qu'il s'investit dans de nouveaux projets, après son départ de TSR. L'entreprise s'épuise dans de coûteux litiges avec Gygax ou d'autres auteurs, les plus célèbres conflits l'opposant aux romanciers Hickman, Weisman et Salvatore, poules aux œufs d'or de l'éditeur, avant qu'ils ne le

quittent au début des années 1990, lassés de son incapacité à grandir avec leurs succès.

La vente de TSR

Autre erreur rabâchée ad nauseam par ses ennemis, M^{me} Williams n'a pas su renouveler la clientèle de TSR. Censé séduire la cible des moins de 10 ans, le coûteux lancement de Dragon Strike est un flop retentissant en dépit ou à cause de sa cassette vidéo de présentation concoctée par Flint Dille et ses amis d'Hollywood – un « tuto » avant l'heure. Plus grave encore, l'entreprise ne parvient pas à rivaliser avec Wizards of the Coast, quand le jeu Magic lance la mode des cartes à collectionner en 1993. Et, faute de moyens pour investir mais aussi de stratégie claire, TSR loupe le virage des jeux vidéo.

La roue tourne, inexorable, et toujours dans le mauvais sens pour la société de Lake Geneva. Lorraine Dille Williams repousse une offre de rachat de Wizards of the Coast, dont le succès et le dirigeant, Peter Adkison, l'insupportent. La dirigeante a très mauvais caractère, dit-on. Elle est tenue pour responsable de la fâcherie avec la chaîne de librairies Random House, principal distributeur et premier créancier de TSR, qu'elle aurait traité de façon cavalière. En 1996, voyant la dette commerciale de l'éditeur de D&D hors de contrôle, Random House réclame le règlement immédiat des arriérés. C'est l'hallali.

Lire aussi : [Sur Internet, le jeu de rôle réinvente ses codes](#)



En 1997, lorsqu'une équipe de télévision de la chaîne publique américaine PBS consacre un reportage à TSR, qualifié de « fabrique des rêves », l'illusion est parfaite : rien ne permet de deviner que ces stocks manutentionnés par un chariot élévateur, devant les caméras, sont des dizaines de milliers d'invendus. On ne peut pas imaginer non plus que ces salariés à l'air enthousiaste travaillent sur des projets qui ne verront jamais le jour – l'imprimeur exclusif de la société ayant refusé d'honorer de nouvelles commandes. Nulle trace non plus des 30 millions de dollars de dettes accumulées par l'entreprise au cours des cinq années précédentes. Un détail éveille toutefois l'attention : la mention « ex-PDG » apparaît à l'écran sous le nom de M^{me} Williams. Entre la réalisation du reportage et sa diffusion, elle a dû se résoudre à vendre TSR. Le charme, ou plutôt le sortilège, s'élève sur un champ de ruines. Et la « sorcière », chassée de son royaume d'emprunt, se mure depuis dans le silence.

Retrouvez [tous les épisodes de la série « Donjons & Dragons, la saga d'un jeu » ici.](#)

Julien Laroche-Joubert

Seattle (Washington), envoyé spécial