

Avec la participation de :

- Couverture : portraits de la team Fanzine, façon Manga, par Paulette & Sophany
 - Culture G... | par Laurent
 - L'Interview du personnel : Manue | par Noémie
 - Dossier : 40 ans de jeu de rôle | par les Gardiens des Univers Ludiques
 - Le Dé Collector Grabuge!| par Loïc
 - Le saviez-vous ? | par Max
 - L'Interview de Bérénice, par Loïc

Culture G, Culture G,

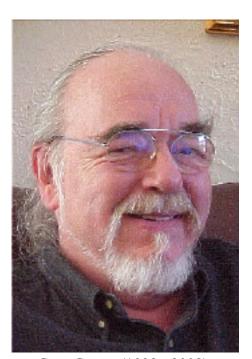
c'est de la culture avec du G dedans...

Si tu es né dans les années 70, a mundo condito, que tu as grandis avec Casus Belli, que tu as joué à Diplomatie première édition, clairement tu vas prendre un coup de vieux en lisant ce papier.

Dans ce Culture G, on va parler des jeux de rôle(s), de leurs dérivés, de leurs origines, du star système autour de notre loisir et des célébrités ayant rejoint notre groupuscule et en faisant la promotion.

Mais surtout, on va s'ouvrir à un débat ultra important pour la communauté : Jeu de rôle ou Jeu de rôleS ? Vous avez quatre heures ?

Pour revenir plus sérieusement sur notre sujet, sachez que l'idée du jeu de rôle(s) est ancienne. D'une certaine façon, le théâtre d'improvisation antique grec s'y apparente grandement. Des acteurs incarnent toujours les mêmes personnages — ils sont reconnus pour ces rôles particuliers — des narrateurs décrivent à voix haute les scènes et les événements ainsi que les différentes interactions entre les protagonistes et

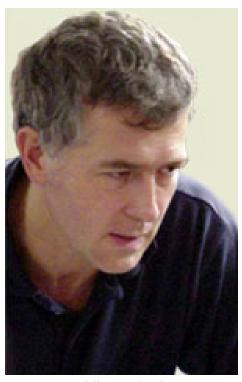


Gary Gygax (1938 - 2008)

laissent les acteurs réinterpréter ces scènes d'une ville à l'autre. Lorsque l'histoire s'y prête, ou plus souvent, que le public s'ennuie, le narrateur fait intervenir un *deus ex machina*, un artifice scénaristique pour terminer la scène et conclure, acta fabula est. Mais la version moderne de notre loisir remonte plutôt aux années 70 lorsque Gary Gygax, publie Chainmail (1971), un jeu de figurine de guerre dans l'ambiance du Seigneur des Anneaux. Premier jeu de reconstitution de bataille avec figurines qui ait inclu magie et surnaturel, Chainmail accorde aussi la possibilité de combats singuliers d'un personnage contre un autre, permettant aux joueurs de s'identifier à un héros unique et de se l'approprier.

C'est avec Dave Anderson que Gygax parvient à publier à plus de mille exemplaires le jeu Dongeons and Dragons (1974), plus connu aujourd'hui sous la dénomination Original Dungeons and Dragons (ODD), pour le différencier des règles avancées : le célèbre Advanced Dungeons and Dragons (ADD). Le jeu ne porte pas encore la mention Jeu de Rôle(s) mais indique plutôt sur la boîte « Règles de campagnes de wargame médiévalfantastique jouables avec du papier, des crayons et des figurines ».

Au fil des ans, trois formes de Donjons et Dragons se font



Didier Guiserix

concurrence tout en se complétant. Original Dungeons&Dragons qui continue d'être distribué et réimprimé, Advanced Dungeons and Dragons (1978) qui se voulait une refonte des règles du premier jeu avec plus de classes, de races et de règles, et enfin Donjons&Dragons à destination du grand public et des magasins de jeu. Cette dernière version n'a d'ailleurs pas Gary Gygax comme auteur mais le psychologue J. Eric Holmes, un de ses collaborateurs.

Ces trois marques ayant toutes été déposées sous le copyright de l'entreprise TSR pour Tactical Studies Rules, aucune querelle de droits n'est jamais survenue puisque Gary Gygax était à la direction de l'entreprise. TSR a depuis été racheté de nombreuses fois et les licences de D&D appartiennent aujourd'hui à Wizard of the Coast (Magic l'assemblée), une filliale d'Hasbro (Monopoly, Cluedo).

Beaucoup de jeux du même genre ont ensuite vu le jour comme Traveller (1977), premier jeu de rôle Space Opera, Runequest (1977), dans lequel l'accent est mis sur les

débuts du roleplay, ou bien encore Rolemaster (1980) dont la marque de fabrique est l'incroyable complexité de ses règles dont le but est d'émuler autant que possible la réalité. Les règles de Rolemaster ont servi par ailleurs et sous forme simplifiée au développement du célèbre Jeu De Rôle(s) des Terres du Millieu (1984), JRTM en abrégé. En France, ce sont plutôt des jeux comme L'Appel de Cthulhu (1980) ou encore Méga (1984, du magazine Jeux&Stratégie) qui rencontrent un grand succès. Ces jeux de rôle(s) plutôt orientés enquêtes permettent de vivre le temps d'une soirée des aventures horrifiques, pour le premier, et extraordinaires, pour le second.

A ce moment-là de notre histoire, si tu es jeune, beau et fébrile, tu peux te tourner vers le vieux rôliste, ce baroudeur de l'imaginaire juste à côté de toi, et voir une petite larme couler sur sa joue à l'évocation de tant de souvenirs heureux... ou de frustration aux souvenirs ad nauseam du nombre de jets de dés et de variables d'ajustements pour tirer une simple flèche dans ce @!*%\$ de RoleMaster.

Le jeu de rôle(s) connaît sa seconde évolution importante dans les années 1990 avec la sortie du jeu Vampire : La Mascarade et de l'univers du Monde des Ténèbres. Ce jeu qui met en avant l'interprétation du personnage, c'est à dire le roleplay, est une petite révolution dans l'approche simulationniste traditionnelle. Les déclinaisons de cet univers sont nombreuses et occupent ses milliers de fans depuis plus de vingt ans.

Les années 1990 sont connues pour leurs belles consécrations comme l'entrée au Guinness book des records de la plus longue partie de jeu de rôle(s) en 1995 à Tours : 79 heures, 36 minutes et 20 secondes. Elles le sont aussi pour les nombreux scandales médiatiques qui entourent notre loisir. Des liens sont faits entre pratique du jeu de rôle(s) et faits divers graves (profanations, suicides, agressions). Des émissions comme Bas les masques (1995) ou Zone interdite (1994) feront un tort incroyable à toute une génération de joueurs. De nombreux clubs doivent fermer faute de local et des publications spécialisées comme Casus Belli doivent mettre la clef sous la porte. Notre chère association s'en est elle sortie grâce au soutien de la structure MJC.

Cette époque connaît aussi l'émergence de certaines « Stars » de notre hobby comme Gary Gygax aux Etats-Unis, mais encore Di-



Croc

dier Guiserix dessinateur et rédacteur en chef de Casus Belli ou bien Croc, auteur de jeu charismatique comme Bitume (1986), In Nomine Satanis/Magna Veritas (1989), Nightprowler (1995) ou C.O.P.S (2003, France).

Le regain d'intérêt pour les mondes de l'imaginaire dans les années 2000 au travers des jeux de cartes à collectionner comme Magic l'Assemblée, des bandes dessinées ou des Jeux vidéo voit renaître l'intérêt d'une nouvelle génération pour cet antique loisir. Attirée par des publications grand public comme Dongeons&Dragons 4ème édition qui reprend les rythmes et règles des MMORPG à la World of Warcraft, par le développement des clubs de jeu de plateau et stratégie

en pleine expansion ou simplement initiés par leur propres parents, une nouvelle génération de GeeK s'approprie l'espace ludique, apportant fraîcheur, humour et vie à un loisir de niche. Le nombre de conventions dédiées à l'imaginaire en général et aux jeux de rôle(s) en particulier explose en France à cette époque.

Ces années s'accompagnent aussi d'une mondialisation de notre loisir. Les nombreux films et séries télévisées issues de comics, jeux de rôle(s) ou romans d'aventures se succèdent à la suite du succès commercial du Seigneur des Anneaux. Des stars comme Vin Diesel, Ben Affleck, Jennifer Lopez, Ewan McGregor ou Felicia Day avouent publiquement leur « amour » du

jeu de rôle (dixit Vin Diesel, connu pour être un accro des conventions de jeu de rôle(s)). Des hommes politiques comme le ministre des affaires étrangères norvégien Heikki Holmås, assument leur passé de rôliste.

Nous ne savons pas ce que nous réserve l'avenir, peut-être un âge d'or ou une nouvelle période sombre, peut-être une démocratisation ou un effet de mode vite oublié. Mais tant qu'il y aura des groupes de cinq pour faire rouler des hexaèdres dans les caves des facultés, alors nous resterons à jamais les maîtres des mondes.

Et ça, c'est aussi le rôle de Culture G de vous le faire savoir.

Noémie a testé pour vous...

L'Interview du personnel

Que pense le personnel de la MJC de Grabuge ? Et qui de mieux placé pour répondre que le personnel de la MJC lui même ? Nous avons demandé à Manuela, employée de bureau et hôtesse d'accueil, de nous raconter son expérience par rapport à la section.

Comment as tu découvert le club?

Manue: La première chose dont

je me souviens c'est l'arrivée de Laurent Pécal après un Grandeur Nature, en 86-89 je ne sais plus. Il était crade de la tête aux pieds... c'est comme ça que j'ai découvert les rôlistes. Je me suis d'ailleurs inscrite à Grabuge parce que j'avais sympathisé avec Daniel l'Héritier, et j'y suis resté deux ou trois ans. J'ai co-écrit le scénario du premier GN de la cité, et j'ai assisté aux débuts de la Mascarade en Live. J'allais aussi voir les rôlistes à tous

leurs GN avec Nadine. J'adore le côté théâtral et historique de ces événements.

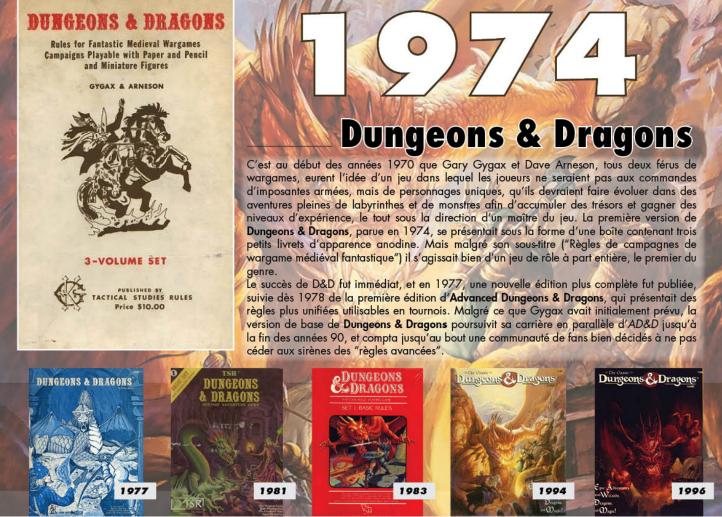
De ton expérience personnelle, les Grabugeois méritent-ils leur nom ?

Manue: Oui, ils l'ont eu mérité à un moment, surtout quand Ghast est arrivé. Il en a fait des belles, mais il n'était pas le seul. Par exemple Claude Bernardini avait accroché de grandes feuilles de papier aux murs de la salle 15 pour permettre aux Grabugeois d'y peindre des fresques, et certains, par manque de place, avait tout simplement dessiné par terre. Les femmes de ménage s'en souviennent encore! Je me souviens aussi de la fois où moi et mon ex-mari avons dû organiser le rapatriement d'une demi douzaine de rôlistes bloquée par la neige après une murder, ou quand un joyeux luron que je ne nommerai pas a voulu enterrer des PNJ dans les douves de la cité lors d'un GN.

Je me souviendrai toujours d'Adrien et de ses crises de rire durant les parties de JDR. Elles étaient telles, qu'il en tombait de sa chaise!









Premier véritable challenger à venir concurrencer Dungeons & Dragons, Tunnels & Trolls s'inspirait beaucoup du jeu de Gary Gygax, mais il serait faux de croire à un simple plagiat : Ken St André, l'auteur de T&T, possédait en effet une vision très différente de ce que devait être le jeu de rôle, et dès sa première édition, Tunnels & Trolls proposait des règles plus simples, plus intuitives, et laissait une place beaucoup plus grande à l'improvisation et à l'humour.

Si aux États-Unis Tunnels & Trolls n'a jamais vraiment menacé la suprématie de Dungeons & Dragons, il a connu une belle carrière ailleurs, comme au Japon où il s'est vendu à plus de 100.000 exemplaires lors de sa sortie, ou encore en France, qui a le privilège de disposer de la toute dernière édition des règles, publiées par Grimtooth en 2012, et jamais parues en anglais.

1975

TOURSELS & TROLLER.

\$3.00

TOURSELS & TROLLER.

\$3.00

TOURSELS & TROLLER.

\$5.00

TOURSELS & TROLLER.

Et aussi...



À mi-chemin entre le jeu de rôle et le jeu de stratégie, En Gardel proposait d'interpréter des duellistes tentant d'améliorer leur réputation et leur statut social dans le Paris du XVIle siècle. Il connut un certain succès en tant que jeu par mail jusqu'à la fin des années 80 avec de nombreuses parties organisées par les auteurs eux-mêmes.

Empire Petal Throne



Ealer to Fartan Adventures and Campulgo, on an Aller Plan By Professor M.A.R. Bar Premier jeu publié par TSR après D&D, Empire of the Petal Throne était l'oeuvre de M.A.R. Baker, universitaire créateur de Tékumel, un univers de science fantasy d'une incroyable richesse (ce qui lui a valu le surnom de "Tolkien oublié"). Comme toutes les oeuvres de ce genre, Tékumel possède une communauté de passionnés qui ont fait vivre le jeu jusqu'à aujourd'hui malgré ses déboires éditoriaux.

19,76

Bunnies & Burrows The Fantasy World of Intelligent Rabbits

B. Dennis Sustare
Scott Robinson

Adventure Quests & Role Play

Fantasy Games Unlimited, Inc.

& Bunnies & Burrows

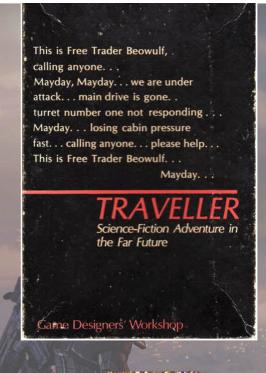
Malgré ce que son titre pourrait laisser croire ("Lapins & Terriers" en français), Bunnies & Burrows n'est pas un jeu de rôle humoristique. Il propose d'incarner de manière tout à fait sérieuse des lapins luttant pour survivre dans un monde qui leur est hostile, rempli de dangers naturels, de prédateurs et de chasseurs. En cela, il se démarque nettement des jeux de rôle de la même époque, en proposant de délaisser les aventures guerrieres (difficile d'être un "bourrin" quand on est un lapin) et met même l'accent sur la psychologie des personnages. C'est également le premier jeu de rôle publié à avoir proposé un véritable système de compétences.

Considéré comme trop bizarre par la communauté rôliste de l'époque, **Bunnies & Burrows** a été un échec commercial et n'a pas connu de suppléments ni de réédition. Il a toutefois bénéficié d'une adaptation au système générique *GURPS* dans les années 90, parmi d'autres "vieilleries" que l'éditeur Steve Jackson désirait remettre au goût du jour.

Et aussi...



Parfois considéré par ses détracteurs comme un simple "D&D dans l'espace", Metamorphosis Alpha possède il est vrai de nombreuses ressemblances avec son grand frère, dont il reprend une bonne partie des règles. Malgré tout, MA propose une véritable plongée dans la SF des années 60-70, avec son immense vaisseau à la dérive dans l'epace et rempli de mutants, d'aliens insectoïdes, de plantes intelligentes, de robots tueurs et autres reliques technologiques étranges et merveilleuses. Ce jeu a connu diverses adaptations et rééditions et possède encore aujourd'hui une communauté de fan très active.



1977

Traveller

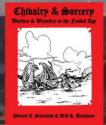
Véritable père fondateur du jeu de rôle de sciencefiction, **Traveller** se distingue des précédentes incursions du hobby dans les étoiles (*Metamorphosis Alpha* et *Spacefarer*) par une approche beaucoup plus scientifique et sérieuse. Il s'inspire notamment des oeuvres littéraire d'Asimov, Anderson et Niven et décrit un vaste empire galactique du nom de Troisième Imperium dominé par les humains mais rassemblant de nombreuses races extraterrestres.

Outre son décor, **Traveller** se distingue également par son systèe de règles, l'un des premiers à avoir abandonné le principe des classes et à reposer sur un système de compétences. Il n'utilisait également que deux dés à six faces.

En trente-cinq ans d'existence, **Traveller** a connu de nombreuses éditions, certaines abandonnant plus ou moins le Troisième Imperium pour proposer d'autres décors. Il a également été traduit en plusieurs langues (mais jamais en français) et eut même droit à une adaptation à *GURPS* ainsi qu'au d20 System.



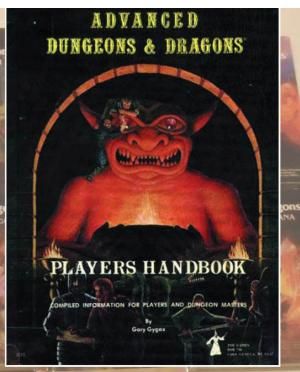
Premier jeu de rôle superhéroïque de l'histoire, Superhero 2044 eut une carrière assez courte, en raison de ses règles très insuffisantes (aucune règle sur les superpouvoirs...) et à l'arrivée de concurrents de poids comme Villains & Vigilantes et Champions.



Challenger direct de Dungeons & Dragons à la fin des années 70, Chivalry & Sorcery se distingua très tôt par sa volonté d'être plus réaliste, plus historique et plus précis que son concurrent. Les règles proposées sont nettement plus complexes que celles de D&D, mais cela n'a pas empêché C&S de perdurer jusqu'à aujourd'hui à travers des rééditions et des révisions régulières.

Advanced Dungeons & Dragons

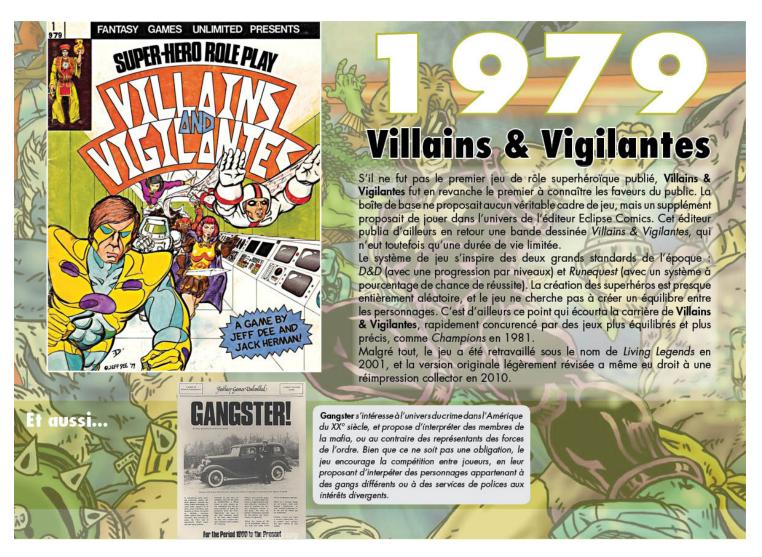
Si c'est par Donjons & Dragons que le jeu de rôle moderne est apparu, c'est certainement grâce aux Règles Avancées de Donjons & Dragons qu'il est devenu populaire. Pendant deux décennies, AD&D a dominé le marché du jeu de rôle mondial, et a proposé un nombre considérable d'univers devenus mythiques: les Royaumes Oubliés, Lancedragon ou encore Greyhawk. Alourdie par dix ans de suppléments et de règles supplémentaire, la gamme eut droit à une nouvelle édition en 1989, censée clarifier le système et le moderniser. Malheureusement, le phénomène se reproduisit avec l'apparition de nouveaux univers, salués par la critique, mais qui firent d'AD&D2 l'une des gammes les plus cyclopéennes de l'histoire du jeu de rôle. On retiendra tout de même des décors de campagne d'une grande qualité, comme Dark Sun ou Planescape.

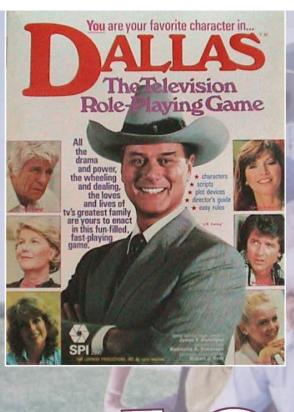


Et aussi...



Runequest doit sa célébrité à deux éléments d'importance. D'abord, ce fut le premier jeu à utiliser le Basic Roleplaying System, le système de règles à pourcentages qui fit les beaux jours des jeux de rôle des années 80 comme Stormbringer ou L'Appel de Cthulhu. Mais c'est surtout le jeu qui fit découvrir aux joueurs l'univers de Glorantha, un monde de "fantasy antique" imaginé par Greg Stafford et dont la richesse et la sophistication n'ont rien à envier à l'oeuvre de Tolkien. L'histoire de Runequest et de Gloarantha sont intimement liées, et les éditions successives par des éditeurs différents finirent par piéger ce jeu dans un imbroglio légal qui poussa finalement Greg Stafford à doter Glorantha d'un tout nouveau jeu : Hero Wars, renommé plus tard HeroQuest.





Dallas

Oui, vous ne rêvez pas : la première adaptation professionnelle de série télévisée grand public en jeu de rôle fut bien Dallas. Et ce n'est pas la seule chose surprenante à propos de ce jeu : écrit par un spécialiste des wargammes, Dallas the television Role-Playing Game propose d'interpréter les personnages de la série et de revivre leurs conflits et leurs manigances, grâce à un système de jeu basé sur la confrontation, les alliances, les négociations et les objectifs secrets. À la fin de chaque épisode, des points de victoire permettent même de désigner quel personnage s'en est le mieux tiré.

Dallas n'eut guère de succès à sa sortie, en partie à cause de son thème peu porteur pour les rôlistes "traditionnels", mais surtout à cause de son système de jeu compétitif qui le plaçait largement en marge de la production de l'époque. On retrouve pourtant aujourd'hui certains des éléments qu'il met en avant dans des jeux modernes, dits "narrativistes".
Dallas, trop en avance sur son temps ?

Et aussi...



Malgré son système de jeu assez complexe, **Bushido** est longtemps resté la référence en matière de jeu de rôle médiéval asiatique. On lui a cependant souvent reproché de ne pas être assez fidèle historiquement pour plaire aux puristes, et pas assez imaginatif pour séduire les joueurs amateurs de fantasy. Les deux camps ont fini par trouver leurs graals respectifs (Sengoku et le Livre des 5 Anneaux) et **Bushido** ne compte plus qu'une poignée de fidèles aujourd'hui.

1930

T 9 8 1 Champions

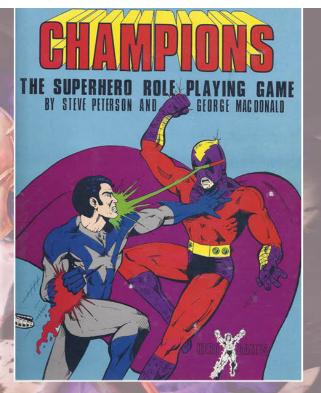
Champions a marqué un tournant dans l'histoire des jeux de rôle superhéroïques en proposant un univers original largement inspiré des grands classiques du genre, mais surtout grâce à son système de jeu, assez complexe, mais reposant entièrement sur la répartition de points. Ce moteur de jeu devint d'ailleurs rapidement un système indépendant, le Hero System, qui fut décliné pour de nombreux styles de jeux : science-fiction, fantasy, westerne ou encore horreur. À l'inverse de nombreux systèmes de règles, qui ont eu tendance à se simplifier au fil des décennies, le Hero System a toujours misé sur des mécanismes d'une grande précision. La dernière édition se compose d'ailleurs de deux volumes de règles pour un total de... 780 pages.

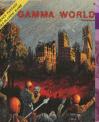
Malgré tout, on retrouve l'influence du Hero System dans de très nombreux systèmes de jeux (génériques ou non), comme GURPS, Fuzion, Action! ou encore Mutants & Masterminds.

Et aussi...

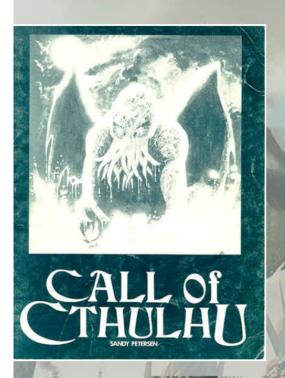


Adaptation de l'œuvre majeure de Moorcock, Stormbringer propose une fantasy sombre, violente et "rock & roll". Il écarte les concepts de Bien et de Mal sur lesquels se basaient de nombreux jeux jusqu'alors pour mettre en avant la lutte cosmique entre la Loi et le Chaos, et montre que les humains ne sont finalement que des pions sur l'échiquier des dieux.





Père fondateur des jeux de rôle post-apocalyptiques, Gamma World décrit un monde redevenu féodal après une catastrophe nucléaire ayant balayé la civilisation. Fait étonnant, chaque édition de ce jeu eut droit à un système de règles différent : d'abord dérivé d'AD&D, il utilisa ensuite les règles de Marvel Super Heroes, celles d'Alternity, celles de d20 Modern et enfin celles de D&D4.



L'Appel de Cthulhu

Après *D&D*, **L'Appel de Cthulhu** est peut-être le jeu de rôle le plus emblématique de notre loisir. Doté du même système de règles à base de pourcentage que les autres jeux de l'éditeur Chaosium, **L'Appel de Cthulhu** se démarque surtout par son univers extrêmement pessimiste directement inspiré par l'auteur américain H. P. Lovecraft. Ici, les joueurs n'incarnent pas de preux aventuriers luttant avec brio contre des créatures maléfiques, mais des gens normaux qui enquêtent sur d'étranges affaires mêlant les Grands Anciens, des créatures surnaturelles dont les machinations dépassent l'entendement humain. Impossible de "gagner" à **L'Appel de Cthulhu**, on ne peut peut qu'espérer retarder l'inéluctable.

La principale particularité technique de ce jeu est d'ailleurs l'apparition de la Santé Mentale, une caractéristique qui mesure la faculté des personnages à ne pas sombrer dans la folie... ce qui leur arrivent tout de même la plupart du temps.

Publié de manière ininterrompue depuis plus de trente ans, **L'Appel de Cthulhu** compte un nombre impressionnant de suppléments, pour la plupart des grandes aventures policières dont certaines, comme les *Masques de Nyarlathoptep*, sont considérées comme des chefs-d'oeuvre du jeu de rôle.

Et aussi..



Adapté du jeu de combat de figurines du même nom, Warhammer a très vite été considéré comme un classique populaire du jeu de rôle de fantasy, notamment grâce à la Campagne Impériale, une série de suppléments d'aventure qui a connu un énorme succès et qui a désormais acquis un statut d'incontournable du jeu de rôle.



Malgré l'influence énorme que Tolkien a pu avoir sur la culture rôliste, il fallut attendre 1982 pour voir l'adaptation du Seigneur des Anneaux en jeu de rôle. Bien que doté d'un système de règles assez lourd (dérivé de Rolemaster, sorti la même année), le Jeu de Rôle de la Terre du Milieu fut un grand succès et fut gratifié de très nombreux suppléments.

LE JEU DE RÔLE

James Bond 007

Si James Bond 007 : le jeu de rôle doit une partie de son succès à la franchise ellemême et aux cascades, gadgets, décors paradisiaques, belles voitures et autres femmes fatales qui font le charme des films, ses qualités ne se limitent pas à cela. Il possède également un moteur de jeu qui paraissait tout à fait novateur à l'époque. Basé sur un système de compétence à pourcentage, il donnait aux joueurs un grand contrôle sur les actions de leurs personnages en permettant d'en choisir la difficulté selon le résultat souhaité, mais aussi — et surtout — il conférait aux joueurs des points d'héroïsme permettant de modifier de manière significative le déroulement des aventures. Un concept qui fit rapîdement école et qu'on retrouve aujourd'hui, sous une forme ou une autre, dans la majorité des jeux de rôle.

Le livre de base eut énormément de succès et fut suivi d'une grande quantité de suppléments (dont l'adaptation de la plupart des films en aventures de jeu de rôle). Malgré tout, il fallut attendre 1988 pour voir apparaître une version française, dont la gamme connut elle aussi un franc succès.

Et aussi...



Souvent considéré comme le premier jeu de rôle français, L'Ultime Épreuve reprenait l'un des grands principes de D&D en proposant aux joueurs d'incarner des héros cherchant à augmenter leur puissance jusqu'à pouvoir passer l'ultime épreuve leur permettant d'accéder à un statut divin. Plus moderne que son ancêtre (il ne proposait ni classes ni niveaux) L'Ultime Épreuve ne connut toutefois qu'un succès très relatif, et malgré une deuxième édition en 1987, il ne parvint jamais à concurrencer les gros jeux de fantasy de l'époque.

1983



1984

L'Œil Noir

Originaire d'Allemagne, L'Œil Noir s'inspirait fortement dans ses mécanismes des premières moutures de *Dungeons & Dragons* et présentait un univers de fantasy très classique. Ce manque d'originalité relatif l'empêcha d'ailleurs de conquérir le monde anglo-saxon (il fallut attendre 2001 pour voir apparaître une traduction en langue anglaise). En revanche, il eut un succès phénoménal en Allemagne, où il reste encore le principal concurrent des poids lourds du jeu de rôle comme *D&D* ou *Warhammer*.

En France également, L'Œil Noir fut extrêmement populaire dans la deuxième moitié des années 80. Publié par Schmidt, c'est le premier jeu de rôle a avoir été vendu en grande surface. Racheté ensuite par Gallimard, il a eu droit à une édition en boîte dans la même collection que les "livres dont vous êtes le héros" si populaires à l'époque. Les suppléments furent d'ailleurs repaginés au format livre de poche et distribués en librairie. Malgré tout, Gallimard jugea les ventes décevantes et décida d'arrêter la gamme

Et aussi...

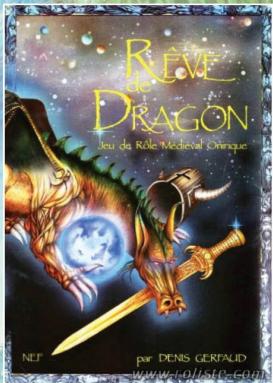


Publié sous la forme d'un supplément au magazine Jeux & Stratégie, MEGA se présentait comme un jeu de SF bon marché et facile d'accès permettant des aventures très variées. Les éditions suivantes proposèrent des règles de plus en plus complexes, faisant de MEGA un jeu plus "mûr" mais moins adapté à l'initiation.



Jeu de rôle inclassable à l'humour décapant, Paranoïa propose d'interpréter des agents au service de l'Ordinateur qui contrôle désormais la société humaine, et qui leur confie des missions plus ou moins irréalisables. L'Ordinateur est sans pité, et le moindre manquement (même suppose est puni par l'élimination direct de l'agent fautif... heureusement remplacé par un clone.

Rêve de Dragon



S'il existe une "french touch" en matière de jeu de rôle, Rêve de Dragon en est très certainement l'un des meilleurs représentants. Inspiré à la fois de RuneQuest et d'Advanced Dungeons & Dragons, Rêve de Dragon ne possède pourtant que de très vagues ressemblances avec ses ancêtres, que ce soit par le fond ou par la

Dans RdD, les joueurs interprètent des voyageurs, qui partent à l'aventure afin de découvrir le monde, mais surtout se découvrir eux-mêmes par un périple initiatique. L'univers qu'ils visitent est médiéval-fantastique, mais délaisse l'épique pour une fantasy plus onirique, et souvent plus drôle. Ici, la magie se pratique en visitant les Terres Médianes du Rêve, et lancer un simple sort constitue parfois une véritable aventure en soi.

Si ses détracteurs lui reprochent ses règles un peu lourdes, Rêve de Dragon a pourtant marqué la communauté rôliste francophone par sa poésie et une certaine maturité dans les thèmes traités - bien loin des aventures manichéennes que de nombreux jeux de fantasy proposaient à l'époque.

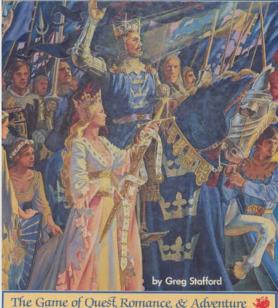
Rêve de Dragon a eu droit à une nouvelle édition en 1993, et à une version simplifiée initulée Oniros en 2001. La deuxième édition a même été traduite en anglais en 2002 sous le titre Rêve : the Dream Ouroboros.





Maléfices fait partie de ces jeux qualifiés de très "frenchy" pour leur approche nettement plus subtile du fantastique que les jeux d'origine américaine. Il a pour cadre la France de la Belle Époque, et met en scène des enquêtes policières teintées de mystère, voire de surnaturel. Malgré les apparences, on est ici très loin de L'Appel de Cthulhu, et le jeu s'inspire bien plus de la littérature policière et fantastique du XIX° siècle que des auteurs d'épouvante du siècle suivant. Sans compter le jeu de tarot venant soutenir les règles et donnant au jeu son ambiance inimitable





Pendragon

Profondément ancré dans la légende arthurienne, Pendragon propose aux joueurs d'incarner des chevaliers de la Table Ronde dans un monde celtique mêlant fin de l'Empire Romain et Haut Moyen-Âge. S'il n'a rien d'historique, ce contexte est propice aux aventures mêlants quêtes mystiques, amours courtoises et duels d'honneur.

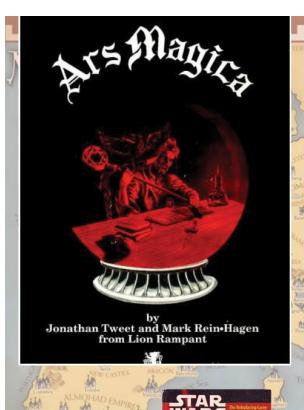
L'une des particularités du système de jeu est d'ailleurs de représenter les personnages par une série de traits de personnalités représentant les valeurs auxquelles les chevaliers sont attachés : la chasteté, la justice, la pitié, ou encore la prudence. Plus que les attributs physiques, les valeurs morales sont donc au cœur de la vie des chevaliers et de leurs aventures.

En France, la première édition Pendragon eut droit à une traduction chez Gallimard dans la même collection que L'Oeil Noir, ce qui conféra à ce jeu pourtant assez peu facile d'accès une grande visibilité.

Et avssi..



S'ils n'ont pas réellement marqué l'histoire du jeu de rôle, les deux jeux ci-contre, sortis à quelques mois d'écart seulement, sont tout de même assez révélateurs de l'époque et de la Guerre Froide qui opposait alors Est et Ouest. Dans Price of Freedom, les joueurs incarnent des résistants américains luttant contre l'occupation soviétique des USA et du reste du monde à la fin du XX° siècle. Et dans Year of the Phoenix, les joueurs sont propulsés dans l'avenir et découvrent que l'Amérique



Ars Magica

Ars Magica, c'est avant tout le premier bébé de deux grands noms du jeu de rôle : Jonathan Tweet (co-auteur de *Dungeons & Dragons 3rd Edition*) et Mark Rein-Hagen (père de *Vampire : La Mascarade*, qui reprendra de nombreux éléments d'Ars Magica pour son *Monde des Ténèbres*).

Prenant pour cadre la France médiévale, Ars Magica propose d'interpréter de puissants magiciens rassemblés en alliances. L'objet même d'une campagne est d'ailleurs la vie de cette alliance, qui devient le véritable personnage principal de la saga. En fonction des besoins des aventures, les joueurs sont appelés à changer de personnage, et à laisser de côté leur magicien pour interpréter les assistants d'un autre joueur. Ars Magica fait d'ailleurs partie de ces jeux qui ne se prêtent guère aux "one-shots" et développent tout leur intérêt lors de longues campagnes — ce que confirme le système de jeu, assez complexe, qui demande du temps pour être pleinement maîtrisé.

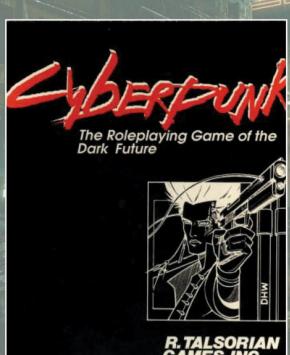
Très innovantes pour l'époque, les règles de magie ne reposent pas sur des listes de sorts, mais proposent de créer tous les sorts que l'on souhaite à la volée, à partir de mots-clefs — un principe qu'on retrouvera dans de nombreux jeux des années 1990 jusqu'à aujourd'hui.

1937



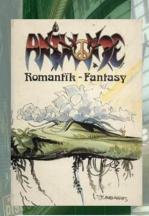
Quel autre jeu de rôle a été plus attendu, espéré, rêvé que Star Wars? Au même titre que le Seigneur des Anneaux, l'univers de science-fantasy imaginé par George Lucas fait partie des mythes fondateurs de la culture rôlistes. Servi par un système d'une grande souplesse et parfaitement adapté aux aventures épiques que propose le jeu, Star Wars fut un succès phénoménal et connut un très grand nombre de suppléments. Aujourd'hui encore, malgré la version d20 System des années 2000 et la récente déclinaison du jeu publiée par Edge (Aux Confins de l'Empire, L'Êre de la rébellion et le futur Force et Destinée) Star Wars D6 reste cher au cœur de très nombreux rôlistes.





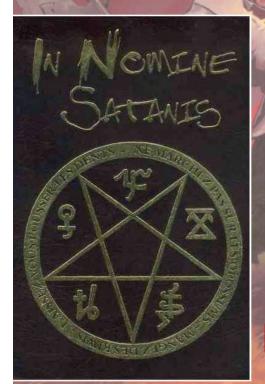
Des mégacoporations venues remplacer les états et qui se livrent une guerre économique totale dans un monde ultraviolent et déshumanisé, une technologie omniprésente, des implants cybernétiques utilitaires ou purement esthétiques pour tout le monde, et un réseau informatique mondial ressemblant furieusement à l'Internet : voici comment les auteurs de la vague littéraire dite "cyberpunk" qui a déferlé dans les années 80 imaginaient le monde de 2010. Si cette vision de l'avenir (notre présent) peut faire sourire aujourd'hui, elle a tout de même engendré un certain nombre de jeux de rôle à succès, dont le premier adopta le nom même de ce mouvement culturel. Cyberpunk est un jeu sombre, violent, voire cynique, qui fait la part belle aux gadgets technologiques et à la "matrice" dans laquelle les pirates informatiques font la loi.

Très populaire jusqu'au milieu des années 90, Cyberpunk perdit progressivement ses afficionados à mesure que le courant culturel correspondant se tarissait et que d'autres jeux dans la même veine, mais au contexte plus diversifié (Shadowrun notamment) venaient lui faire concurrence. Une troisième édition tenta de retrouver la flamme dans les années 2000, sans grand succès.



Véritable plaidoyer pour le pacifisme Animonde décrivait un monde dénué de métal et de technologie, où les hommes vivaient en symbiose avec la nature les animaux dans une civilisation rejetant toute forme de violence. De fait, le jeu repose essentiellement sur les interactions pacifiques entre personnages et la découverte d'un monde truculent et différent de tout ce que la fantasy avait pu proposer jusqu'à présent. Trop différent sans doute, car le jeu ne connut qu'un succès

In Nomine Satanis/Magna Veritas



Parfois considéré comme le plus emblématique des jeux de rôle de création française, In Nomine Satanis/Magna Veritas met en scène la lutte millénaire entre les forces du Bien et du Mal pour le contrôle de la Terre et de l'Humanité.

D'un côté de l'échiquier cosmique, Dieu le Père, sage et bienveillant, mais souvent absent pour cause de cure à la Bourboule. De l'autre, Satan, très occupé à surveiller tous ses princes-démons qui rêvent tous plus ou moins de prendre sa place sur le trône de l'Enfer. Au milieu, des anges et des démons, agents anonymes aux pouvoirs tous plus rocambolesques les uns que les autres, et cherchant à accomplir leur mission sans trop mettre leurs supérieurs en colère.

Mais derrière cet humour potache, voire carrément iconoclaste, se cache un jeu tou à fait sérieux mêlant action, intrigue, aventure et espionnage. La gamme INS/MV a régulièrement été saluée pour ses scénarios d'une grande qualité et d'une complexité hors norme, aux titres souvent hilarants.

En vingt-cinq ans d'existence, INS/MV a connu quatre éditions successives. La cinquième édition est d'ailleurs en préparation.

1989

Et avssi...



Conçu à l'origine comme un jeu de rôle cyberpunk pur jus, Shadowrun fut entièrement retravaillé à la sortie du jeu Cyberpunk en 1988. Afin de le distinguer de son prédécesseur, les auteurs décidèrent d'y ajouter des éléments de fantasy, comme les races métahumaines directement in spirées de celles de D&D et la magie qui côtoie la technolgoie. Ce tour de passe-passe permit non seulement à Shadowrun de se dinstinguer des autres jeux cybperunks de l'époque, mais il lui assura une longévité étonnate, puisque Shadowrun est encore publié aujourd'hui, ce qui n'est pas le cas de ses petits cousins.

Aquelarre

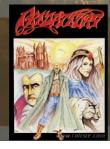
Désormais considéré comme un classique du jeu de rôle espagnol — voire le jeu de rôle ibérique par excellence — **Aquelarre** propose de découvrir l'Espagne du XIV° siècle, avec ces cinq royaumes, ses multiples cultures et religions, et surtout ses sorcières, diabolistes et autres créatures féériques ou cauchemardesques.

Si les joueurs espagnols éprouvent un sentiment de familiarité avec ce contexte qui puise largement dans leur histoire et leur culture populaire, il devient presque plus intéressant pour des joueurs étrangers, pour qui l'Espagne médiévale constitue un univers mystérieux, presque exotique. Régulièrement réédité de l'autre côté des Pyrénées, Aquelarre a bénéficié

Régulièrement réédité de l'autre côté des Pyrénées, Aquelarre a bénéficié d'une traduction française en 2003, mais le manque de suivi a empêché ce fleuron du jeu de rôle hispanique de connaître un réel succès en France.



Et aussi...

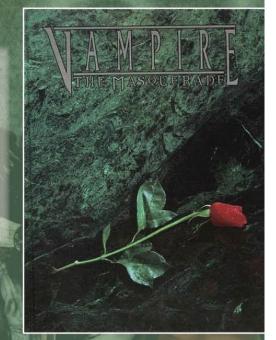


De création française, **Prédateurs** fut le premier jeu de rôle à proposer d'interpréter des vampires (ou au contraire des chasseurs de vampire) dans un cadre contemporain. Fortement influencé par la littérature vampirique des années 80, il adoptait une approche assez simple et "rock & roll" du mythe, où les vampires étaient très rares et très puissants. Malheureusement, l'arrivée de Vampire: la Mascarade quelques mois plus tard signa l'arrêt de mort de ce jeu, soudain considéré comme trop simple.

Vampire : la Mascarade

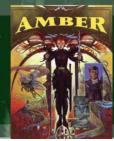
Fortement inspiré de l'œuvre d'Ann Rice (Entretien avec un vampire), Vampire: la Mascarade propose un univers extrêmement riche, où chaque clan de créatures de la nuit possède une culture et des ambitions distinctes. On y découvre un monde "gothique-punk" regorgeant de complots et de conspirations où survivre et une épreuve quotidienne, malgré les nombreux pouvoirs surnaturels dont on dispose.

Succès éditorial fulgurant, Vampire: la Mascarade bénéficia d'un nombre colossal de suppléments à travers toutes les années 90. il eut également plusieurs "petits frères", des jeux indépendants mais construits de la même façon et s'intéressant aux autres créatures surnaturelles du "Monde des Ténèbres": loups-garous, mages, fantômes, fées, momies, démons... Le romantisme sombre que développe Vampire permit également à la population rôliste de se renouveler, en attirant un public un peu plus mûr, et surtout nettement plus féminin. Il fut par ailleurs décliné en jeu de cartes à collectionner, romans, BD, jeux vidéos, jeu de rôle grandeur nature... et eut même droit à sa propre série télé: Kindred The Embrace.



1991

Et aussi...

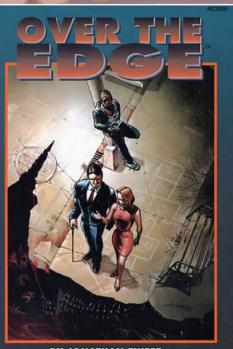


Adapté du cycle du même nom de Roger Zelazny, Ambre propose un système de jeu sans dé, où la résolution des actions repose uniquement sur la comparaison des caractéristiques, le plus fort gagnant toujours... à moins que le challenger ne fasse preuve de ruse ou d'originalité. Une mécanique qui a beaucoup influencé les auteurs des années 1990 et 2000.



Très emblématique du fantastique des années 1990, Kult a bâti sa réputation sur un univers extrêmement noir et souvent malsain rappelant l'oeuvre de Clive Barker au cinéma. À cause de certains thèmes abordés (maladies mentales, déviances sexuelles, torture, entre autres) le jeu fut dès sa sortie barré de la mention "déconseillé aux moins de 16 ans".

Over the Edge



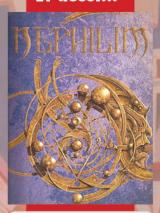
BY JONATHAN TWEET

On vous ment. Elvis Presley n'est pas mort : il a épousé la momie de Cléopâtre et élève désormais des chats mutants à deux têtes dans le but de prendre le contrôle du monde. De son côté, le FBI s'apprête à lancer un satellite capable de lire les pensées des citoyens du monde. Quant aux dinosaures, ils n'ont pas disparu : ils ont migré sur la face cachée de la Lune et ont développé une civilisation pacifiste. "Rien n'est vrai. Tout est possible. Tout est permis."

Over the Edge, jeu de rôle conspirationniste et très second degré, part du principe que tout ou presque ce qu'on peut lire dans les tabloïds et autres médias sensationnalistes est vrai. Les personnages y enquêtent sur les innombrables conspirations qui se téléscopent dans le monde. Comme tous les gent qui "savent", ils vivent sur Al Amrja, une île méditerranéenne qui a la particularité d'être le seul état au monde où la censure ne dissimule pas la réalité aux citoyens.

Avant même la vague conspirationniste qui a secoué les années 1990, Jonathan Tweet prend ici le contrepied des oeuyvres comme X-Files ou Dark Skies en proposant une vision extrêmement humoristique des théories du complot. Over the Edge (traduit quelques années plus tard en français sous le titre Conspirations) fut également l'un des premiers jeux à proposer des règles de simulations extrêmement libres, déjà qualifiées à l'époque de "narratives".

Et aussi..



Nephilim, ou le fantastique à la française. S'inspirant largement des traditions ésotériques européennes, Nephilim propose aux joueurs d'interpréter un être magique en quête d'une révélation mystique, dans un monde en proie à d'incessantes luttes entre sociétés secrètes et sectes occultes. Par rapport aux très nombreux autres jeux occultes contemporains, Nephilim se distingue par un ton résolument littéraire et des références souvent obscures, ce qui a amené ses détracteurs (et même ses fans) à le considérer comme un "jeu érudit".

1993

The Whispering Vault



Le monde a été rêvé par les Esthètes, sortes de dieux fous à qui il prend parfois l'envie de visiter la création pour y assouvir leurs passions les plus étranges. Mais leur présence dévastatrice menace la réalité, et c'est alors qu'interviennent les Stalkers, anciens humains désormais dotés de fabuleux pouvoirs et chargés de protéger l'univers et l'Humanité en mettant sous les verrous ces créatures étrangères dans le Caveau des Murmures.

Parmi tous les jeux de rôle occultes contemporain, The Whispering Vault occupe une place à part en proposant une cosmologie originale mais très simple. Ici, pas de secrets millénaires : les joueurs savent parfaitement qui ils sont et contre quoi ils doivent se battre. C'est donc un jeu de rôle particulièrement adapté aux "one-shots", fait assez rare dans ce genre de jeux.

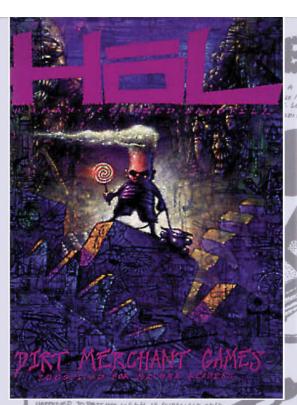
The Whispering Vault a acquis une telle réputation au fil des années que la première édition, publiée en amateur par l'auteur, est désormais l'un des ouvrages de jeu de rôle les plus recherchés par les collectionneurs. Et aussi...



Office Property of the Control of th

by tole the bis

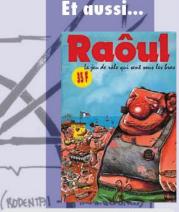
Conçu comme une sorte de "jeu de rôle d'urgence" avec lequel créer des personnages et des aventures sur le pouce, Risus est l'un des plus anciens jeux à avoir misé sur le concept de traits variables : chaque personnage possèdes des "clichés" qui le définissent et déterminent ses facultés. Le système de jeu ultra-simple et le fait qu'il soit distribué gratuitement dans de nombreuses langues en font encore aujourd'hui un excellent moyen d'initier de nouveaux joueurs ou d'improviser une partie. Il constitue également une excellente passerelle vers d'autres systèmes plus "solides", comme FATE.



Hö

Dans Höl, les joueurs interprètent les "résidents" d'une planète-dépotoir qui sert également de planète-prison pour toute la lie de la société galactique. Inutile de dire que les personnages proposés n'ont rien de reluisant, et qu'il faut à la fois une bonne dose de second degré et des nerfs solides pour se frotter à cet humour extrêmement irrévérencieux.

Entièrement rédigé à la main et truffé de ratures, corrections et autres notes dans la marge, Höl est aussi difficile à lire qu'à comprendre, tant les règles sont désordonnées et peu cohérentes. L'auteur y passe régulièrement du coq à l'âne, et on se demande souvent s'il s'agit vraiment d'un jeu de rôle. Et pourtant, Höl a dès sa sortie suscité l'engoument de la critique grâce à son ton résolument satyrique, voire iconoclaste.



Création française — voire franchouillarde — Raoûl propose d'interpréter des beaufs, dans la grande tradition des Bronzés et autres Bidochon. Pastis obligatoire.



Château Falkenstein propose de jouer dans un XIXº siècle européen uchronique mêlant Jules Vernes, Tolkien, Alexandre Dumas et Victor Hugo

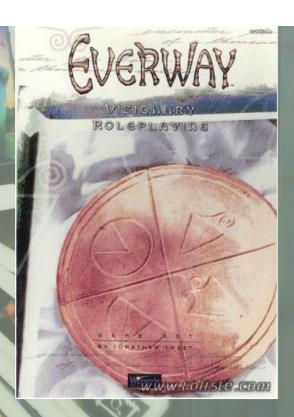
NEFERS TO THESE PETS AS PLOTTED FROM THOSE TO THE OF THE STATED TO USE A VERTITABLE WITH SUBSTAINCE (POIS LEV. ?) THAT DEFENSE. PS. U.M. & TAIL IS FULL OF A TOXIC SUBSTAINCE (POIS LEV. ?) THAT

Everway Everway

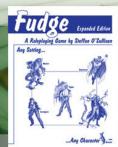
Surtout connu comme l'un des rares jeux de rôle sans dé, Everway est le fruit de la rencontre entre quelques grands noms du jeu de rôle : Greg Stolze (Unknown Armies, Vampire : le Requiem), Jonathan Tweet (Ars Magica, D&D3) et John Tynes (Unknown Armies, Delta Green, Call of Cthulhu). Le résultat est à la hauteur du talent de ces auteurs : Everway propose aux joueurs de voyager à travers les plans d'existence, et tout le système de jeu repose sur l'utilisation d'un paquet de cartes illustrées, une sorte de tarot qui vient remplacer les dés et dont on interprète les illustrations à la fois pour définir les personnages et pour déterminer ce qui se produit au cours de leurs aventures. Le jeu fait la part belle au symbolisme, voire au mysticisme, car le recours aux

Le jeu fait la part belle au symbolisme, voire au mysticisme, car le recours aux cartes indique une intervention de la destinée, des dieux ou de quelque autre force surnaturelle dans l'aventure.

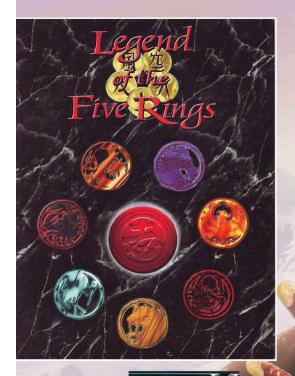
On notera qu'**Everway** fut le seul jeu de rôle complet publié par Wizards of the Coast avant la révolution *Magic : l'Assemblée*, qui poussa par ailleurs l'éditeur à se concentrer sur les cartes à collectionner avant de racheter TSR et la gamme *AD&D* quelques années plus tard.



Et aussi...



Pur produit de la génération Internet, Fudge est un objet unique dans l'histoire du jeu de rôle : plus qu'un système de jeu générique, il s'agit d'une boîte à outils permettant de créer de toutes pièces son propre système de règles. L'auteur en herbe y trouvera une mécanique de base extrêmement simple, sur laquelle il pourra greffer touts les éléments qu'il jugera utile ou nécessaire pour créer son propre jeu. distribué gratuitement sur le net, Fudge a inspiré et influencé toute une génération de créateurs, professionnels ou amateurs.



Le Livre des Cinq Anneaux

Si de nombreux jeux de rôle ont été déclinés en jeux de cartes à collectionner dans les années 90, l'inverse est moins fréquent. C'est le cas du Livre des Cinq Anneaux, qui a réussi le tour de force d'être aussi populaire en jeu de cartes qu'en jeu de rôle. Les deux sont d'ailleurs intimement liés, puisque le déroulement des tournois du JCC influence souvent les nouvelles éditions du jeu de rôle.

Le Livre des Cinq Anneaux propose une fantasy orientale plutôt décomplexée et sans aucune prétention historique : les civilisations chinoise et japonaise s'y mélangent allègrement dans un Empire à la culture sophistiquée mais secoué par des luttes intestines entre clans rivaux. Les manigances et intrigues de cour sont ici bien plus importantes que les aventures d'exploration classiques, et c'est probablement une des clefs du succès de ce jeu de rôle.

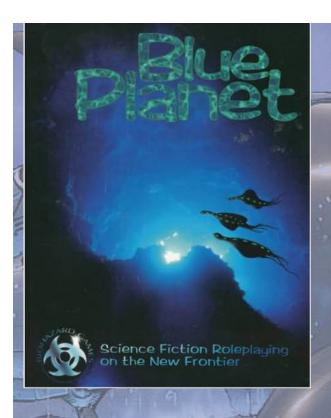
Et aussi...



Enlèvements extraterrestres, complots gouvernementaux, expériences interdites, phénomènes surnaturels. La culture conspirationniste des années 90 se devaient d'avoir son jeu de rôle, et ce fut Conspiracy X, largement inspiré de la série télévisée X-Files.



Deadlands a réussi à imposer le Far West comme cadre de jeu en y ajoutant des éléments de science-fiction et d'horreur issus de la culture populaire : maléfices indiens, vaudou, expériences de savants fou.... Le résultat donne un jeu à la fois plein d'humour et terrifiant, à michemin entre les westerns spaghetti et le cinéma fantastique des années 70.



1999

Blue Planet

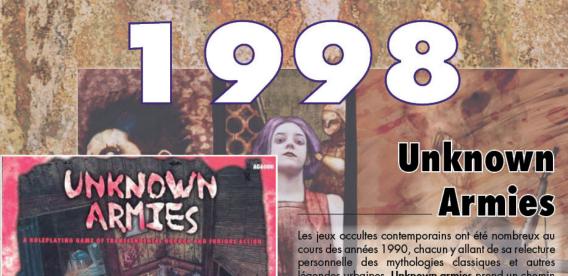
Au XXIIIe siècle, les Hommes ont colonisé Poséidon, un monde aquatique assez semblable à la Terre. Nouveau monde, nouveau départ pour une Humanité qui reprend contact avec les premiers colons oubliés qui ont fait de Poséidon leur monde. La richesse de cette planète et ses immenses possibilités attirent les convoitises, et la planète bleue risque fort de subir le même sort que la Terre...

Doté d'un contexte d'une richesse qui rivalise avec les plus grandes oeuvres de SF, Blue Planet a su se positionner à mi-chemin entre plusieurs genres : le cyberpunk, le space opera, la hard SF et l'anticipation écologique. Le résultat est un jeu de rôles à la fois sombre et plein d'espoir, d'un réalisme saisissant. C'est ce soucis du réalisme scientifique et sociologique qui a fait la réputation de ce jeu, mais a également limité ses amateurs aux passionnés de SF pure et dure.

Et aussi...

En jeu de rôle comme au cinéma, les Américains se contentent rarement de traduire les ceuvres étrangères, préférant souvent se les "approprier". Ce fut notamment le cas d'In Nomine, libre adaptation du jeu français In Nomine Stanais/Magna Veritas. Si la version américaine conserve le thème du jeu et sa mécanique de base (le fameux dóó), l'ambiance du jeu n'a plus grand-chose à voir : finis l'humour potache et l'ambiance superhéroïque à la française, on y interprète désormais des anges luttant pour préserver la Création de l'influence démoniaque dans une atmosphère assez propche des jeux White Wolf. Trahison pour certains, alternative intéressante pour d'autres...





Les jeux occultes contemporains ont été nombreux au cours des années 1990, chacun y allant de sa relecture personnelle des mythologies classiques et autres légendes urbaines. Unknown armies prend un chemin quelque peu différent en présentant une cosmologie assez moderne, basée sur l'idée que les archétypes de la civilisation humaine deviennent des sortes de dieux qui peuvent à leur tour s'incarner sous forme d'avatars.

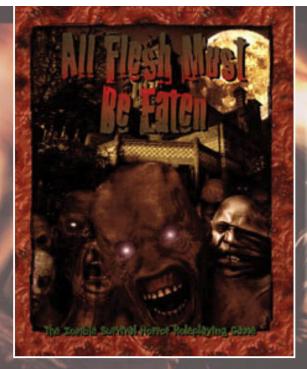
Unknown armies propose en outre plusieurs niveaux de jeu, selon que les joueurs souhaitent interpréter des gens "normaux" ou, au contraire, de véritables héros cosmiques.

La vraie force d'Unknown armies, et la raison pour laquelle il compte toujours autant de fans, est sans doute la manière dont il met l'accent sur la responsabilité des personnages (qui peuvent avoir un réel impact sur le monde) et leurs émotions et sentiments, qui sont souvent au cœur même des scénarios. Une troisième édition est d'ailleurs prévue pour 2015.

Et aussi



"Mon cher comte, pouvezvous nous raconter vous avez escaladé le mont Everest à dos de chameau ?" Parfois davantage considéré comme un jeu de société que comme un véritable jeu de rôle, Baron Munchausen se distingue effectivement des jeux plus classiques par le fait qu'il ne nécessite aucun MJ, et repose sur des défis narratifs que se lancent mutuellement les joueurs. Il n'en demeure pas moins que ses principes ont largement inspiré de nombreux auteurs de jeu du XXIe siècle.



All Flesh Must Be Eaten

Premier jeu de rôle entièrement consacré aux zombies (et ce bien avant que ces derniers ne deviennent à la mode à travers les jeux vidéos et autres séries télé comme *The Walking Dead*), All Flesh Must Be Eaten se distingue de ses successeurs par un traitement extrêmement exhaustif de ce thème. Plutôt que de présenter une vision précise de l'invasion de zombies, il propose de choisir entre un grand nombre de variations sur le même thème : zombies surnaturels, infection bactérienne, mutation, ou encore parasite extraterrestre. De même, les zombies peuvent y constituer un accident localisé ou bien un phénomène plus général, voire même organisé.

De fait, plus qu'un simple jeu de rôle, All Flesh Must Be Eaten constitue un véritable "genre book" qui décortique la mythologie des zombies et fournit au maître du jeu tous les outils lui permettant de créer sa propre campagne sur ce thème. Ce format n'est pas nouveau (il avait déjà fait la réputation de certains les jeux génériques comme GURPS), mais All Flesh Must Be Eaten l'a poussé à l'extrême.

1999

Et aussi...

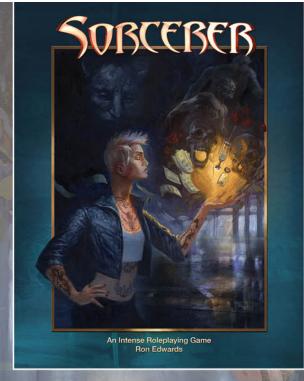
CORE RULEBOOK I



Jeu de rôle extrême, sans concession, voire élitiste, Nobilis propose d'incamer des êtres surpuissants et de nature divine engagés dans une guerre mystique pour la survie de la réalité. Basé sur un système "diceless", Nobilis ne se cache pas d'être un jeu littéraire, voire "intello", qui a déchainé les passions pour et contre lui à

Dungeons & Dragons 3 Après une fin de siècle difficile, TSR est racheté par Wizards of the Coast, éditeur rendu célèbre (et riche) par le jeu de cartes à collectionner Magic: L'Assemblée. C'est un nouveau départ pour Dungeons & Dragons: finie la distinction entre D&D et AD&D, la troisième édition se veut unifiée, moderne et plus facile d'accès pour les novices. Parmi les auteurs, on retrouve de grands noms comme Monte Cook, Jonathan Tweet et Skip Williams, qui signeront l'un des plus grands succès de l'histoire éditoriale du jeu de rôle. Des dizaines, voîre des centaines de





2005

Sorcerer

Si D&D a initié la première génération de jeu de rôle et Vampire : La Mascarade la seconde, Sorcerer constitue peut-être le point de départ de la troisième génération.

Dans **Sorcerer**, les joueurs interprètent des occultistes qui conjurent et asservissent des démons pour profiter de leurs pouvoirs surnaturels. Et c'est à peu près tout ce que propose le livre de base : pas d'univers complexe à la *Vampire*, pas d'ambiance macabre à la *Kult*. Le ton est même plutôt léaer.

Mais si certains considèrent **Sorcere** comme une petite révolution, c'est surtout à cause de ses règles : d'une grande simplicité, mais spécifiquement conçues pour soutenir l'ambiance voulue par l'auteur, elles n'ont pas pour vocation de "s'effacer" au profit de l'histoire, mais bien de la porter. L'expression "System does matter" ("le système compte") prend tout son sens dans ce jeu qui a inspiré un très grand nombre de créateurs dans les années 2000-2010.

Et aussi...



Dans Ninja Burger, vous êtes un ninja. Et vous livrez des burgers. N'importe où. N'importe quand. En moins de trente minutes. Et si vous n'y parvenez pas, vous vous faites seppuku. Envie d'un burger pendant une prise d'otage, un tremblement de terre ou une éruption volcanique ? Pas de problème, appelez Ninja Burger.



Premier décor de campagne officiel pour D&D3 de création entièrement française, Archipels s'est très vite imposé chez les joueurs francophones par sa richesse (chaque île est un petit univers en soi] et son approche assez humoristique et décalée de la fantasy, bien loin des productions américaines.



Mutants & Masterminds

Mutants & Masterminds fut l'un des premiers jeux à profiter de la licence OGL permettant à des éditeurs tiers de reprendre tout ou partie des règles de D&D3 dans leurs propres productions. C'est également l'une des interprétations les plus originales du d20 System, car si on reconnaît aisément la mécanique de base, M&M se débarrasse des classes, niveaux et autres listes de sorts et propose un système de création de personnages par répartition de points très semblable à celui popularisé par Champions.

Mais la réputation de Mutants & Masterminds ne lui vient pas seulement de son système de règles : il a également su séduire par son univers dédié, le Freedom Universe, sorte de condensé des principaux comic books les plus populaires de chez DC et Marvel, entre autres.

Désormais disponible dans sa troisième édition, Mutants & Masterminds sert également de moteur à DC Adventures, la dernière incarnation de l'univers DC Comics en jeu de rôle

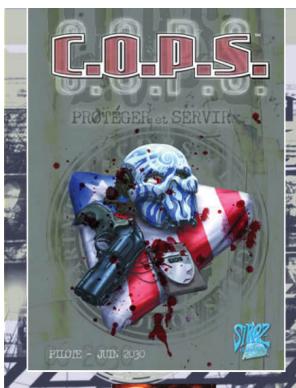
SAVAGE WORLDS

SHANE LACY HENSLEY

Présenté comme "Fast l' Furious l' Fun!", Savage Worlds est l'un des rares systèmes génériques a avoir réussi à se faire une place aux côtés du d20 System dans les années 2000. Porté par une communauté aussi enthousiaste que dynamique, ce système de règles assez simple a été enrichi par un nombre impressionnant de suppléments, professionnels ou amateurs, détaillant comment l'adapter à toutes sortes d'univers.

En France, il a été popularisé par Black Book, qui l'a distribué gratuitement en supplément de son magazine Casus Belli.

52(0)(0)52



C.O.P.S.

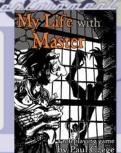
Bien que de création française, C.O.P.S. revendique clairement l'influence de la culture américaine, et notamment de ses séries policières. Il décrit une Californie légèrement futuriste désormais indépendante du reste des États-Unis et où les joueurs interprètent des flics de choc chargés de lutter contre la criminialité galopante.

Mais l'analogie avec les séries télé va bien au-delà du thème, puisque l'ensemble du jeu a été construit selon un format similaire aux productions télévisées : le livre de base est sous-titré "saison 1", et la campagne s'articule de la même façon qu'une série classique, chaque scénario composant un épisode marquant. C.O.P.S. a ainsi connu quatre saisons, et a même eu droit à un "series finale", un supplément apportant une conclusion à la campagne — et à la gamme.

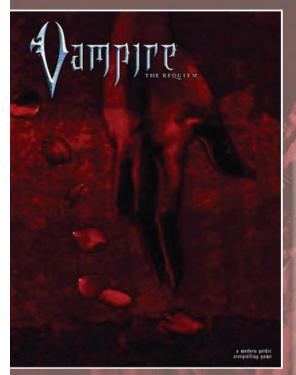
Et aussi...



Que deviennent tous les personnages morts au combat (ou de vieillesse) que les rôlistes accumulent dans leurs classeurs ? C'est à cette question que Post-Mortem tente de répondre, en proposant aux joueurs de ressortir leurs vieux aventuriers et de les faire évoluer dans l'au-delà des personnages de jeu de rôle. Un concept tellement évident qu'on se demande bien pourquoi il a fallu attendre 2003 pour pouvoir en profiter!



L'un des premiers jeux issus du mouvement The Forge, MLWM vous propose d'interpréter les serviteurs d'un maître du mal, obligés d'accomplir les ignobles volontés de leur seigneur tout en tentant de conserver leurs liens avec la population humaine. Un jeu à la fois psychologique et romantique, qui a suscité bien des vocations.



Vampire : le Requiem

Après plus de dix ans d'existence, le *Monde des Ténèbres* avait pris des proportions telles qu'il s'effondrait sous son propre poids. White Wolf prit alors une décision plutôt extrême : mettre un terme définitif à ses différentes gammes par un supplément décrivant l'apocalypse, puis relancer chaque gamme sous la forme d'un nouveau jeu indépendant. Une sorte de reboot, comme au cinéma.

Vampire: le Requiem reprend de nombreux éléments de son ancêtre, mais en les simplifiant. Des clans moins nombreux, des sectes moins omniprésentes, des anciens moins puissants et dominateurs, une ambiance plus feutrée. Le "gothic-punk" laisse la place à une horreur gothique moderne. Le système de jeu a lui aussi été révisé et simplifié. Fort du succès de ce premier opus, White Wolf entreprit les années suivantes de faire subir le même traitement aux principaux jeux de la gamme d'origine. Après le rachat de White Wold par CCP et l'arrêt de la production de jeu de rôle, le suivi a été assuré par Onyx Path. Le Monde des Ténèbres a même eu droit à un deuxième "reboot" sous la forme des Chroniques du Dieu-Machine, qui redéfinit l'essence même de ce monde et des créatures surnaturelles qui y résident.

Et aussi...



Dans Vermine, la nature en a eu assez d'être régulièrement violée par l'Humanité et elle a décidé de se rebeller. Les hommes ne sont désormais plus qu'une poignée, et cherchent à retrouver le lien perdu avec la Terre Mère afin de survivre à cette apocalypse naturelle. Jeu de rôle nettement écologiste et plutôt mystique, Vermine se veut également novateur dans ses règles et principes, comme l'expérience que doit accumuler le MJ pour "débloquer" certains aspects du jeu, ou le fait que l'évolution du monde soit une décision collective du groupe de joueurs.



Dogs in the Vineyard

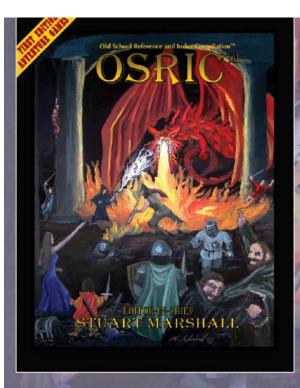


Dogs IN VINEYARD

Westers as D. Voncent Bases an accept Des missionnaires mormons qui tentent de débarrasser les petites villes du Far West de l'influence des démons, armés de leur simple Foi : voilà ce que Dogs in the Vineyard propose de jouer. Mais derrière ce pitch assez incongru se cache un jeu extrêmement novateur qui a rapidement acquis le staut d'objet culte dans la communauté du jeu de rôle indépendant.

DitV met l'accent non pas sur les actions des personnages, mais sur leurs conséquences, et pousse les joueurs à bien réfléchir avant d'agir : tuer un homme est une chose, devoir affronter le regard de sa veuve et de ses orphelins en est une autre. Les conflits s'y accumulent tant qu'ils ne sont pas réglés (physiquement : les dés qui les constituent restent sur la table), et les situations les plus simples se compliquent inexorablement, de même que la tension dramatique. En outre, la religion et la foi sont traitées de manière particulièrement mature, et font de DitV un jeu à l'indéniable portée phislosophique.

Si la fantasy romantique est un genre très dévelopé en littérature (on pense bien sûr à Mercedes Lackey), il a rarement été exploité en jeu de rôle. C'est cette lacune que tente de combler Blue Rose, un jeu médiéval-fantastique dans un univers assez classique, mais qui se concentre sur les sentiments des personnages, leurs relations sociales et leurs états d'âme. L'une de particularités du système de jeu est d'ailleurs de doter chaque personnage de deux natures, l'une tournée vers la lumière et l'autre vers les ténèbres. Visant essentiellement le public féminin, Blue Rose a été salué par la critique pour l'originalité de ses thèmes, mais il n'a pas réellement su trouver sa place dans un milieu probablement encore un peu trop masculin.



22(0)(0)(5)

OSRIC

Véritable porte-étendard de la mouvance "Old School Renaissance" qui cherche à faire revivre les premières heures du jeu de rôle, OSRIC a profité de la licence OGL pour proposer une réédition presque à l'identique de la première édition d'AD&D. Tout y est, simplement allégé des points de règles les plus confus, reformulé pour respecter les règles associées à cette licence.

Mais OSRIC est loin d'être un cas particulier, et ces "rétro-clones" sont désormais nombreux à réinventer les premières éditions de D&D et d'AD&D, chacun apportant sa propre vision plus ou moins nostalgique ou moderne des grands-parents du jeu de rôle. On citera par exemple Labyrinth Lord, qui s'inspire du Basic Set de D&D, ou Swords & Wizardry qui réimagine la toute première version de 1974 de D&D.

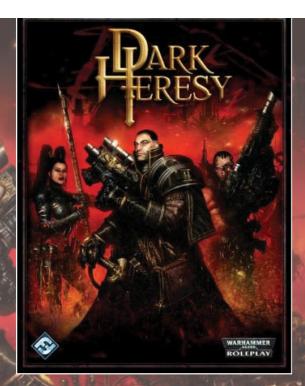
Et aussi...



Berlin, pendant la Guerre Froide. Les nazis ont été vaincus, mais ils ont laissé un sombre héritage, fait de monstres, d'expériences interdites et autres horreurs plus ou moins naturelles, que les personnages seront chargés d'éradiquer. Malheureusement, ils ne sont pas tous du même bord, et leur passé militaire est souvent source de conflit... Cold City est un jeu qui sait profiter d'un contexte historique fascinant pour en faire autre chose qu'un simple décor de jeu.

22007 Dark Heresy

Tandis que le jeu de figurines Warhammer était très tôt adapté en jeu de rôle avec le succès que l'on sait, il aura fallu attendre vingt ans pour que son petit frère futuriste Warhammer 40,000 ait droit au même traitement. L'univers du Tragique Millénaire est devenu tellement riche que l'éditeur FFG a même choisi d'en tirer plusieurs jeux de rôle indépendants : le premier, Dark Heresy, permet d'interpréter des inquisiteurs traquant les mutants, hérétiques et autres abominations du Chaos qui infestent l'Imperium et menacent l'Humanité. Les autres jeux proposeront d'incarner des Space marines (Deathchwatch), des marchands stellaires (Rogue Trader), des agents du chaos (Black Crusade) et enfin des soldats de la Garde Impériale (Only War). Chaque jeu est indépendant mais dispose du même système de règles (qui était déjà celui de la deuxième édition de Warhammer) et leurs nombreux suppléments sont donc compatibles, ce qui en fait l'une des gammes les plus prolifiques de cette fin de décennie.



Et aussi...

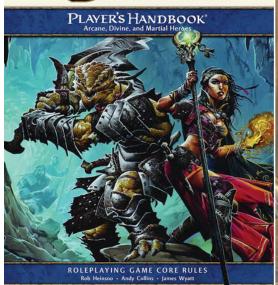


2007 marque l'entrée dans le domaine public de l'œuvre de H. P. Lovecraft et la fin du monopole qu'entretenait Chaosium sur l'exploitation ludique du Mythe des Grands Anciens. Trail of Cthulhu (rebaptisé simplement Cthulhu en français) edifférencie de l'Appel de Cthulhu par un système de jeu plus moderne qui se concentre essentiellement sur l'enquête et la procédure d'investigation.



Dans Patient 13, les personnages sont enfermés dans une institution psychiatrique où ils sont traités pour une pathologie qu'ils ignorent. Sont-ils vraiment fous ou bien sont-ils au contraire les seuls personnes sensées dans cet hôpital où il se passe toujours quelque chose d'étrange ? Un jeu à ne pas mettre entre toutes les mains, mais dont la réalisation impeccable a été saluée par la critique.





52006

Dungeons & Dragons 4

L'annonce faite en 2007 par Wizards of the Coast de publier une nouvelle édition de Dungeons & Dragons laissa les amateurs de l'édition 3.5 quelque peu perplexes. Et quand la quatrième édition de D&D débarqua en 2008, cette perplexité se changea chez un grand nombre de joueurs en désarroi.

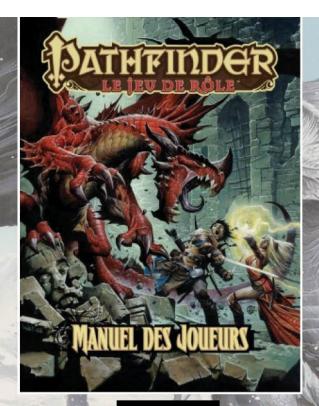
D&D4 représente en effet un évolution considérable du plus vieux des jeux de rôle. Si on y retrouve tous les fondamentaux ayant fait la réputation des précédentes éditions, cette version s'inspire énormément des jeux en ligne massivement joueurs, et propose un système de jeu presque intégralement consacré à l'exploration de donjon en mode tactique, dans une volonté affichée de séduire les amateurs de jeux vidéo.

Malheureusement, les réactions négatives — voire haineuses — d'une grande partie de la communauté rôliste ont poussé Wizards of the Coast à écourter la carrière de Dungeons & Dragons 4, et à revenir à des principes plus classiques pour l'édition suivante

Et avssi...

Digne héritier de Warhammer 40K, Starship Troopers et autres Whog Shrog, Carnage dans les Étoiles propose d'interpéter des soldats de choc chargés de nettoyer les planètes de la Galaxie de toute vie extraterrestre afique l'Humanité puisse prospérer en toute tranquilité. Un jeu résolument second degré, qui peut tout à fait servir de simple défouloir, mais peut également devenir plus subtil si le MJ et les joueurs le souhaitent.





Pathfinder

Quand Wizards of the Coast décide en 2008 de publier la quatrième édition de *D&D*, l'éditeur jette le désarroi chez les très nombreux fans de la troisième édition, et notamment de la révision "3.5". Profitant de la licence OGL, Paizo Publishing (connu à l'époque pour avoir longtemps publié les magazines *Dragon* et *Dungeon*) décide de reprendre le flambeau en publiant **Pathfinder**, jeu de rôle indépendant mais reprenant presque l'intégralité des règles de *D&D3*, au point qu'on a surnommé le livre de base "*D&D 3.75*".

Depuis, le rythme de parution n'a jamais faibli, et s'avère aussi prolifique que celui de Wizards of the Coast. Un monde officiel a été développé spécifiquement pour le jeu (Golarion) et de nombreux produits dérivés voient régulièrement le jour : jeux de plateau, jeux de cartes et même un jeu en ligne. En Europe Pathfinder est désormais plus joué que D&D, et même aux États-Unis, le vénérable ancêtre est talonné par son héritier.

2000



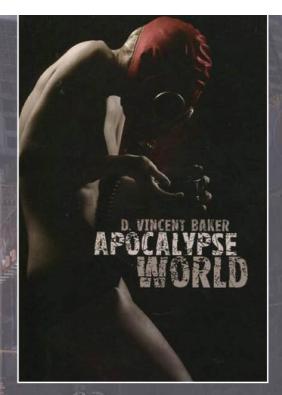


Avec Eclipse Phase, la hard SF fait son retour en force dans le petit monde du jeu de rôle. Puisant son inspiration aussi bien dans le récent mouvement transhumaniste que dans le cyberpunk, l'horreur spatiale, voire la SF des années 70, Eclipse Phase propose un univers extrêmement sombre, soutenu par un moteur de jeu plufôt complexe et destiné à mettre en avant l'aspect technique et déshumanisé du futur.

Apocalypse World

Dans l'histoire du jeu de rôle, il y aura eu un avant et un après Apocalypse World. Derrière ce petit jeu post-apocalyptique se cache en effet une véritable révolution dans l'approche de ce loisir, avec l'arrivée de ce qu'on a surnommé le "narrativisme". Apocalypse World propose en effet une nouvelle façon d'aborder le jeu, dans laquelle le meneur ne prépare pas de scénario mais une situation de départ, plus ou moins complexe, et attend que les PJ s'en mêlent pour voir ce que cela va donner. Cela demande d'apréhender de manière totalement nouvelle le rôle de maître du jeu, qui aura certes beaucoup moins de travail de préparation, mais devra être en permanence sur la brèche pour répondre aux actions des joueurs.

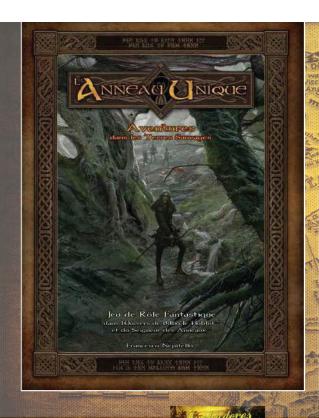
D'un point de vue technique, chaque règle est là pour faire avancer l'histoire dans quelque direction que ce soit et éviter toute stagnation de la narration, et les personnages-joueurs eux-mêmes sont construits dans ce sens. Le jeu incite les joueurs à prendre le destin de leurs personnages en main, et comme il n'y a pas de scénario, c'est à eux de bâtir leur histoire. Le moteur de jeu d'Apocalypse World a suscité un tel engoument auprès des amateurs de "storygames" qu'il a été décliné pour les univers de fantasy (Dungeon World), l'horreur et l'action (Monster of the Week) mais aussi les histoires de créatures surnaturelles plongés dans les affres des relations sentimentales (Monsterhearts). D'innombrables autres adaptations amateurs sont également disponibles sur le net.



Et aussi...



Descendant direct de Fudge, FATE est un moteur de jeu universel reposant entièrement sur la notion d'aspects. Plutôt que d'avoir des caractéristiques et compétences communes à tous les personnages, chacun peut choisir les traits de son choix (positifs ou négatifs) et leur attribuer une valeur. La même règle s'applique à tous els éléments du jeu : PNJ, décors, phénomènes... un principe qui a largement fait école dans les années 2010.



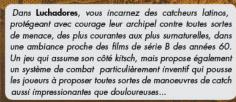
The state of the s

L'Anneau Unique

L'Anneau Unique représente la quatrième incursion de l'univers de Tolkien en jeu de rôle. Contrairement à ses prédécesseurs, il ne cherche pas à couvrrir l'intégralité de ce monde extrêmement riche, mais se concentre sur une époque et une ammbiance bien précises : la période comprise entre Biblo le Hobbit et Le Seigneur des anneaux. Les joueurs y interprètent des personnages rassemblées en communauté et cherchant à lutter à leur petite échelle contre l'influence néfaste de Sauron sur les Terres Sauvages, petit terrritoire autour de la Forêt Noire.

Ce jeu est donc moins porté vers les quêtes épiques, mais s'intéressent davantage à la vie quotidienne dans la Terre du Milieu à cette époque charnière de son histoire. Les valeurs morales y sont tout aussi importantes que les prouesses martiales, et le système de jeu renforce cette impression comme la Valeur ou les points de communauté, ou à l'inverse des points d'Ombre. Un jeu qui représente un retour aux sources pour les fans de Tolkien et du Seigneur des Anneaux.







2012

Marvel Heroic

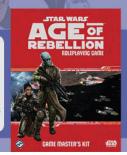
Après Marvel Super heroes (1984), Marvel Saga (1998) et Marvel Universe (2003), Marvel Heroic constitue la quatrième incursion des super-héros Marvel dans l'univers du jeu de rôle. Salué par la critique pour son système très novateur (bien que dérivé du Cortex System), Marvel Heroic constitue également le premier jeu grand public à afficher clairement des principes issus de la tendance "narrativiste": le système de jeu ne se veut pas d'une grande précision, mais dispose d'une souplesse suffisante pour que les joueurs puissent accomplir toutes les actions qu'ils souhaitent, aussi rocambolesques soient-elles, sans que le meneur de jeu ait besoin d'appliquer de règles particulières.

Malgré un rythme de publication très dynamique et des ventes tout à fait honorables, la licence accordée par Marvel s'avéra trop contraignante pour un petit éditeur comme Margaret Weis Productions, qui décida en 2014 d'arrêter le suivi du jeu. Ce dernier devrait toutefois ressortir dans une version "générique" en 2015.

Et aussi...



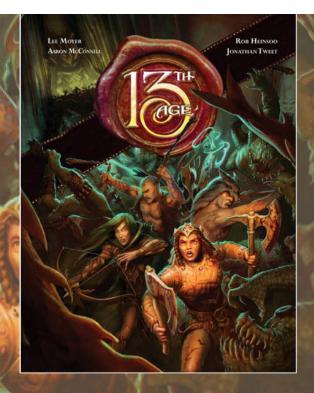
En reprenant la licence Star Wars pour le jeu de rôle, Fantasy Flight Games décide de réutiliser le système de jeu créé pour Warhammer 3 à base de dés spéciaux, tout en appliquant la politique éditoriale employée avec la gamme Warhammer 40,000. Au lieu d'un jeu unique, ce seront au moins trois jeux qui seront développés, chacun se concentrant sur un aspect de l'univers de la Guerre des Étoiles : Au Confins de l'Empire s'intéresse au monde des contrebandiers, criminels et autres chasseurs de Primes, L'Êre de la Rebellion revient sur les premiers films, et Force et Destinée se concentrera sur les chevaliers Jedi.



2013

13e Age

13e Age est le fruit de la collaboration de Jonathan tweet (*D&D3*) et Rob Heinsoo (*D&D4*). Contrairement à la mode des "rétro-clones" qui cherchent à retrouver l'ambiance des premières années de *D&D*, 13e Age propose une relecture "moderne" de la troisième édition. On y retrouve les habituels classes et niveaux, mais la création des personnages met l'accent sur leur historique et leur personnalité plutôt que sur leurs seules aptitudes physiques ou martiales. De la même façon, les grandes figures emblématiques de la fantasy ne sont pas ici de simples PNJ, mais des "icônes", des personnages capitaux du monde avec lesquels les aventuriers auront des liens, positifs ou négatifs. Une manière d'entrelacer l'histoire des personnages joueurs et le destin du monde.



Et aussi...



Oltréé fait partie des jeux de rôle qualifiés de "bacs à sable": il ne se base pas sur des scénarios prédéfinis pour créer des aventures, mais sur la description plus ou moins précise d'une région et des différentes créatures et factions qui y vivent. Une situation de départ qui va permettre aux joueurs de broder par-dessus leur histoire. Un système de carte permet en effet de déterminer les épisodes d'une aventure un peu à la manière des anciennes tables de rencontres aléatoires, mais en laissant une grande liberté aux joueurs quant à l'interprétation des événements.

PLAYER'S HANDBOOK DUNGEONS & DRAGONS Everything a player needs to create heroic characters for the world's greatest roleplaying game

Dungeons & Dragons 5

Après l'échec relatif de la 4ème édition de D&D, Wizards of the Coast a décidé d'accélérer le travail sur la 5ème édition, en impliquant davantage les joueurs dans le processus créatif. Pendant plus d'un an, les fans de D&D ont donc pu tester les règles de cette nouvelle édition et donner leur avis sur ce que devait être le "D&D suivant".

D&D5 constitue un véritable retour aux sources pour le plus vieux des jeux de rôle. Beaucoup plus simple que les deux éditions précédentes, cette version s'inspire des premières éditions du jeu et tente de retrouver son souffle d'origine tout en étant suffisamment moderne pour attirer les jeunes joueurs. En ce sens, D&D5 constitue bien la synthèse de toutes les éditions précédentes, et pourrait très bien séduire les vieux routards n'ayant jamais abandonné *AD&D* tout autant que les afficionados de l'édition 3.5.

D&D5 parviendra t-il pour autant à reprendre les parts de marché grapillées par Pathfinder ? Seul l'avenir pourra le dire.

2014

Et aussi...



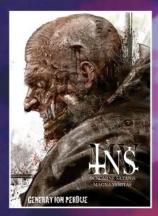
Dans Bimbo, vous ne jouez pas des filles sexy dans des films d'exploitations : vous jouez les actrices qui incarment ces filles sexy. Et votre but est de progresser dans le star system et de crever l'écran, quitte à rejouer plusieurs fois la même scène si elle ne vous met pas en valeur. Un jeu qui décortique un genre cinématographique et en tire des règles aussi précises que drôles.



PERDUS SOUS LA PLUIE VIVIEN FEASSON Perdus sous la pluie vous propose d'interpéter un enfant perdu un soir de pluie, et qui doit lutter contre les Sirènes de l'Averse pour ne pas disparaître à jamais. Dans chaque chapitre de l'histoire, un joueur incarnera son enfant, tandis que les autres joueurs seront l'Aversité, ce qui fait de Perdus sous la pluie un jeux à plusieurs MJ tournants. Une manière de pousser le jeu de rôle dans ses retranchements.

2015?

Difficile de dire quels jeux de rôle marqueront l'année 2015. Après tout, beaucoup de jeux désormais considérés comme de grands classiques sont sortis de façon plutôt discrète, voire dans l'indifférence générale. Voici toutefois quelques candidats possibles.



INS/MV 5

La cinquième édition de In Nomine Satanis/
Magna Veritas verra le jour par le biais
d'un financement participatif, et promet des
changements radicaux. Croc reprend les
commandes, et l'Univers va connaître un
cataclysme qui va priver anges et démons
de leurs supérieurs. Livrés à eux-même, il va
leur falloir rédéfinir la lutte du Bien contre le
Mal. Un changement radical qui fait déjà
beaucoup parler sur les réseaux sociaux.



Broken World

Premier cadre de jeu de création entièrement française pour Pathfinder, Broken World propose un Univers brisé par la colère divine, où quelques héros se lèvent pour saisir la dernière chance que leur ont laissé les dieux et tenter de rebâtir un monde meilleur. Un univers de fantasy épique dont le financement participatif a connu un franc succès et pour lequel un kit de découverte gratuit est déjà disponible ces Black Book.



Conan

Sache, O prince... qu'après une version d20 aussi prolifique que contesté, l'un des univers les plus emblématique de la fantasy va faire un grand retour en jeu de rôle, cette fois sous la plume de spécialistes de Robert E. Howard en général et de l'Âge Hyborien en particulier. Souhaitons au kickastarter dédié autant de succès que celui du jeu de plateau Conan qui vient de dépasser 3 millions de dollars...



Americana

Inspiré des oeuvres de David Lynch et Clive Barker ou encore des séries télé comme Millenium et Carnivale, Americana se présentera sous la forme d'un "burst", un jeu de rôle uniquement conçu pour jouer cette campagne précise. Un long voyage à travers une Amérique surréelle, ésotérique, voire peut-être même surnaturelle. A paraître chez John Doe.

Goodies

Le Dé Collector Grabuge!

A l'occasion de la 5èmes édition de la convention Grabuge. Un item source de toutes les convoitises fait son apparition.

Le Dé Collector Grabuge!!

Certains se diront en quoi est-il collector alors que l'on peut trouver plusieurs dés grabuge sur le stand goodies... Eh bien en dehors de son éclat dorée et de ses tintes flamboyantes, ce qui le rend si précieux c'est que vous ne pourrez pas vous le procurer par menue monnaie!!





Vous pourrez vous le procurer uniquement en participant aux divers événements de la convention, où il fera partit des récompense disponibles! Table de jeu de rôle pour Meneur de Jeu et Joueurs, tournois Warhammer, murder, quizz, retro gaming etc...

Tentez votre chance et peut être dropperez-vous LE dé tant convoité!

Le saviez-vous?

L'année de création du Club

Le Club a vu le jour en avril 1984 où une petite dizaine de <u>rôlistes</u> ont décidé de se réunir au sein de la MJC.

Le nom «Grabuge» n'est apparu que plus tard. En effet, à sa naissance le club s'appelait «L'Hécatombe Club»... à vous glacer le sang. Conscient de la contre productivité d'un tel nom, le choix s'est rapidement porté sur «Grabuge»... plus présentable, n'est-il pas ?

Les jeux pratiqués à la création

L'Hécatombe Club était principalement un club de jeu de rôle. Par contre à l'époque, il n'y avait que peu de choix disponible sur le marché et essentiellement dans la langue de Shakespeare. Dungeons & Dragons, Dardevil, Call of Cthulhu et Légendes (jeu français) étaient proposés lors des séances à la MJC.

Côté jeux de plateau, là aussi, pas beaucoup de choix à l'époque. Seul Diplomacy aura marqué les esprits.

Le public des premiers jours

En fin de saison 1984, après seulement 4 mois d'existence, 8 joueurs étaient inscrits au club... exclusivement des garçons.

Pour la saison 1984-1985, le nombre d'adhérent est passé à 32 avec l'inscription de 3 premières filles! De vraies pionnières dans cet univers de Geek à une époque où ce mot n'était pas encore dans toutes les bouches.

Les Horaires des séances

Lors des premiers saisons, le club Grabuge était ouvert au public les mercredis et les samedis de 14h à 17h. Les séances se déroulaient déjà, pour certaines, dans la salle 14 que nous prêtaient les radio amateurs. La «14» n'était alors pas décorée aux goûts des rôlistes. Le restant des séances se déroulait en salle 17 (salle de danse actuelle) qui à l'époque était nommée la salle rouge en raison de la couleur de ses murs et parfois en salle 24 : à l'époque, salle du Batik.

Le début des travaux de la salle 14 ont débuté durant la saison 1987-88.

Du côté de nos voisins?

Rapidement, Grabuge a pris contact avec un club voisin de jeu de rôle, basé sur la ville de Pennautier : le Tombeau Noir.

Les premières rencontres interclubs ont eu lieu en 1987 au travers de 2 «tournois». L'un organisé par le Tombeau Noir sur le jeu L'Oeil Noir, l'autre organisé par Grabuge sur le jeu L'Appel de Cthulhu.

Chaque club a remporté une manche.

L'année du premier Grandeur Nature?

Le premier jeu de rôle en Grandeur Nature s'est déroulé en août 1988 au sein du château et du village de Villerouge-Termenès.

A l'époque les armes étaient faites de manches à balaie recouvert de mousse d'isolation... Deux journées inoubliables où la Princesse à dû s'excuser le lendemain auprès du maire pour avoir fait profiter tout le village de ses histoires drôles racontées à 3 heures du matin du haut de la plus haute tour du château ^^.

Premier Killer à Carcassonne

C'est en avril 1989 que Grabuge a organisé son premier Killer. Des équipes représentant la CIA, la DST, le MOSSAD et le KGB se sont opposées durant une bonne semaine, de jour comme de nuit! Les participants, de 13 à 22 ans, Grabugeois ou étudiants de la ville ont cherché à récupérer des plans ultra-secrets... tout en éliminant la concurrence. Yves, directeur à l'époque de la MJC, avait même était un temps soupçonné d'être le chef du MOSSAD et avait été «importuné» sur le parking de la MJC. Qui avait donc bien pu faire courir le bruit que le responsable des services secrets israéliens se garait avec sa méhari devant les locaux de la MJC?

La première Murder Party

Là je vous avoue, j'ai la mémoire qui flanche et j'ai du mal à me souvenir du thème et du lieu de la première soirée enquête du club Grabuge. D'après mes archives, je dirais par contre qu'elle a dû se dérouler au courant de la saison 1991-92.

Apparition du logo Grabuge

Hum... Le logo Grabuge a du faire son apparition fin des années 90.



Loïc Reporter

L'Interview de Bérénice

Bonjour à tous, ami(e)s lectrices et lecteurs. Pour ce numéro spécial, nous allons parler de la convention Grabuge. Pour cela j'ai l'immense honneur de recevoir la célèbre B.B, qui même si on ne la connaît pas on en au moins entendu parler!

Chroniques Grabugeoises: Bonjour Bérénice et merci pour cette interview, peux-tu te présenter aux lecteurs qui ne te connaîtraient pas encore?

Bérénice: Je m'appelle Bérénice Anliker, allias B.B, j'ai bientôt 28 ans, je suis à la MJC depuis mes 15 ans... donc ça commence à faire un bail, je laisse les doués en math calculer! J'ai toujours été à Grabuge, très tôt je me suis investie dans le bureau à différents postes. Je pense à peu près les avoir tous fait, sauf peut-être trésorière et référente Warhammer.

CG: Référent Warhammer n'était peutêtre pas trop votre spécialité ?

B.B: Ho j'aurais pu, j'aurais pu, à force! Donc voila globalement.

CG: Très bien, tu as déjà répondu à la prochaine question qui était ton parcours au sein de grabuge. Tu es une des organisatrices de la convention avec Thomas et Magalie. Quel est ton rôle sur l'organisation de la convention?

B.B: Alors mon rôle c'est ... la logistique!

CG: Vaste domaine!

B.B: Voilà, vaste domaine! C'est moi qui m'occupe des listes, des commandes, des courses. Je suis Madame tableur. Je m'occupe de ça, des inscriptions, répartitions des chambres, des impressions. Des petits riens un peu ennuyeux mais qui au final font que la convention tourne! Chacun sa spécialité, Thomas c'est plus la partie jeux de rôle,



la communication avec les sponsors, les futurs participants, l'organisation des tables... Magalie qui nous à rejoint cette année, s'occupe des animations jeunes, des jeux... Enfin elle nous déleste d'une grosse partie animation qu'on faisait en plus à l'époque. Voilà globalement comment on s'est répartit les pôles.

CG: Très bien. Tu as donc aussi répondu à la question suivante « qu'elle était le rôle de Thomas et Magalie » ^^. Là, on va parler de la convention Grabuge qui se déroule les 17, 18,19 Avril et qui en est à sa 5ème Édition cette année. Comment cette convention est-elle née ?

B.B: Alors, je vais rendre à César ce qui appartient à César. Grabuge n'est pas un club qui a une vraie passion pour les conventions, puisqu'en plus de 30 ans d'existence on n'en a fait 5. Ce qui n'est pas énorme! Quand j'étais jeune, c'est-à-dire il y a très, très longtemps... Cyrille Carreterro a organisé une convention à la MJC, enfin

à Grabuge qui globalement n'a attiré que les Grabugeois. Très très peu d'extérieurs et ça m'a pas mal plu! Mais c'est vrai que c'est resté dans un coin de ma tête. Thomas qui lui faisait beaucoup de conventions n'arrêtait pas de nous dire « mais venez, venez avec moi, les conventions c'est super! ». Donc quand j'ai été animatrice je me suis dit qu'il serait bien d'associer Thomas au projet parce qu'il a la connaissance des conventions et le réseau qui permet qu'on ai une certaine publicité. Mais aussi Guillaume Deluche qui avant d'être à Grabuge était un des organisateurs d'une des plus grosses conventions de France , le « TIL » à Lyon ; la convention de l'INSA de Lyon. Et moi-même qui étais animatrice. Je me suis dit : « on va réunir toutes les personnes qui sont motivées et on va se lancer. » Voilà comment la soupe a pris!

CG: La première édition était en quelle année ?

B.B: C'était pour les 25 ans du club en 2009.

CG: Il y a eu une coupure pendant une année ou il n'y a pas eu de convention, pourquoi cela?

B.B: La coupure a eu lieu parce qu'on s'est lancé très très enthousiastes. C'est quelque chose qui nous tenait à cœur. Thomas depuis longtemps, moi j'étais inexpérimentée et Guillaume avait l'habitude des gros événements, parce que lui organisait des conventions à 400 personnes. Donc on s'est lancé trop fort et On s'est un peu raté! Alors la convention était bien, mais il y avait nettement moins de personnes que ce qu'on attendait, niveau du budget ce n'était pas top. Voilà, c'était notre première fois et on est parti trop loin, trop fort.

CG: Pour ceux qui ne l'auraient pas connue cette 1ère convention, il y avait quoi? Elle s'est déroulée comment?

B.B: Alors en fait, on fêtait en même temps que la 1ère convention Grabuge, les 25 ans du club et les 10 ans d'Agone, avec l'association «Souffre-jour». Je ne veux pas dire de bêtise mais cette association édite du matériel pour ce jeu de rôle. Je ne sais pas exactement, il faudra voir avec Thomas! [Précision de Thomas: ils éditent un prozine (fanzine de qualité professionnelle) consacré à Agone]. Donc c'était beaucoup de chose qu'on devait réunir. On avait les auteurs et les illustrateurs d'Agone qui sont donc entre autre Mathieu Gaborit et Julien Delval. On avait une vente aux enchères de dessins originaux de Julien Delval à la cité. Voilà on avait tout un tas de choses, le problème c'est que toutes ces activités ont un coût et le public n'était pas au rendez-vous. On avait pas fait assez de communication, on avait eu les yeux plus gros que la tête. Ca arrive quand on organise quelque chose, mais du coup on a beaucoup appris, ça nous a formé et je pense aussi que ça nous a soudé parce qu'après une première convention en demi teinte on aurait pu se dire « ben on arrive pas à marcher ensemble », se rejeter la faute. Non on a plutôt fait corps et je pense que c'est pour ça aujourd'hui on marche si bien. On a su apprendre de nos erreurs.

CG: *l'année où il n'y a pas eu de convention était la seconde année ?*

B.B: oui, il nous a fallu du temps pour digérer et retravailler ce qui était essentiel,. Parce qu'on avait mis tout ce qu'on voulait, et au final on s'est dit que c'était peut-être pas ce que notre public attendait. C'est peut-être pas ce que représente le club. Donc on est reparti des bases et on a évolué progressivement, et ça le fait plutôt pas mal.

CG: le thème de la convention cette année est « Anachronisme et errance temporelle ». Pourquoi ce choix ?

B.B: Alors déjà comment choisiton un thème pour une convention à Grabuge? On se réunit entre organisateurs en ayant déjà une liste de thèmes en tête. On les énonce, généralement l'autre (ou les autres maintenant que nous sommes 3) dit « Non ». Après 20 bonnes minutes de discussion on est au point de départ. C'est-à-dire que nous n'avons plus aucunes idées vue qu'elles ont toutes été rejetées! Et là on commence à réfléchir à ce qui, en tant que MJ, joueur, nous ferait vibrer dans un jeu de rôle. Cette année, on avait la thématique du temps, on aimait bien et on avait plusieurs idées qui se recoupaient là-dessus, c'est à dire le retour à l'enfance, le voyage dans le temps, soit le futur. Enfin ça restait proche, puis c'est comme ça que généralement Thomas nous sort une phrase telle que « Errance temporelle et anachronisme », et on se dit « c'est une bonne idée Thomas » là on valide.

CG: Quelle est l'impact du thème d'une convention sur la convention ?

B.B: Alors globalement, ça reste libre. Un thème c'est comme un fil rouge qui n'est pas obligatoirement suivi et ce n'est pas l'intérêt. C'est à dire que le jeu de rôle est quand même quelque chose de très créatif, donc ça ne sert à rien d'enfermer les gens dans une toute petite boite. Mine de rien un bon thème, en notre sens et je pense qu'on est d'accord là-dessus avec Thomas et Magalie, c'est quelque chose pour que le MJ principalement se dise «ha tiens ce serait sympa d'utiliser ce thème dans mon scénario ». Et c'est ce qu'on espère. On espère que ce thème sera repris dans les scénarios joués, il est utilisé dans la murder. Pour l'instant on a toujours fait des murders qui étaient en rapport avec le thème. Il va servir de fil rouge à la déco.... Voilà il est présent mais pas obligatoire. Et si les gens le retrouvent et l'apprécient c'est un bon thème!

CG: Pouvez-vous nous dire ce que vont trouver les conventionnistes lors de ce weekend du 17,18,19 avril?

B.B: Alors on a tout un tas de choses à faire. Principalement du jeu de rôle, parce que c'est un axe important. Nous sommes essentiellement une convention de jeu de rôle. Donc à ce niveau là, ils vont pouvoir retrouver 4 rondes. Et comme nous sommes des sudistes, on aime bien commencer tard,



elles seront donc à 11h du matin et 21h le soir (Vendredi 21h; Samedi 11h; Samedi 21h; Dimanche 11h). Parce qu'on aime bien se lever tard! On va pouvoir retrouver aussi un tournoi Warhammer. Grabuge s'est lancé maintenant depuis de nombreuses années dans les tournois W40k. Et on les aime bien nos warhammeristes quoiqu'en dise Thomas! Ils pourront donc eux aussi trouver leur compte. On a aussi une murder! Ca aussi c'est quelque chose qu'on apprécie à Grabuge. On trouvera plein de petits jeux en continu. C'est-à-dire qu'ils seront toujours accessibles, tout le long de la convention ils seront à disposition. On a une animation pour les enfants cette année. Parce qu'on a de plus en plus d'enfants à Grabuge, du moins de plus en plus de parents à Grabuge! Et on avait envie de faire ça. C'est une nouveauté qu'on va tester. Ça sera animé par l'association « Lud'Aude » qui est une ludothèque itinérante et qui a décidé de faire du jdr pour enfant (0-6ans). Puis tout un tas d'éventail de jeux divers et variés. On aura aussi une animation retrogaming le samedi matin. Là aussi parce qu'on est en étroite collaborations avec la section « CSF » et qu'on aime bien bosser avec eux. Cela nous permet de faire gagner des petits lots, goodies et autres. Et on aura une table ronde le dimanche matin. Sur le thème « le Temps dans le jdr ».

CG: La convention attire maintenant de plus en plus de monde, elle commence à se faire sa petite réputation au fil des éditions. A votre avis quel sont les forces et faiblesses de Grabuge pour sa convention.

B.B: Alors les forces et faiblesses de Grabuge pour sa convention... vaste question! Ça va faire un peu vendue ou complètement obnubilée par son club mais je ne sais pas si Grabuge a beaucoup de faiblesses pour l'organisation de sa conven-

tion. On a des points à améliorer ça c'est normal, ce serait même dangereux de se dire que l'on a rien à améliorer. Mais mine de rien on a des locaux qui sont quand même très très sympas, et gentiment prêtés (ou qu'on a gentiment volé) par la MJC! Voilà on a quand même un beau bâtiment, on arrive toujours à avoir des salles municipales, ou tout un tas de choses pour les événements extérieurs. Et surtout on à une force vive! Grabuge c'est un club qui n'est pas structuré, qui essaye mais qui est un espèce de chaos organisé! Ce qui est bien dans ce chaos organisé, c'est qu'on arrive toujours a en tirer quelque chose. C'est-à-dire que aussi défaitiste aigri, négatif que l'on peut l'être par rapport à ce club, j'arriverais toujours à trouver des gens qui se lèveront à 7h du matin pour venir aider à la convention. Et ça je pense que c'est notre plus gros point fort. C'est-à-dire qu'on a envie d'être là, envie de faire cette convention, envie d'accueillir les gens chez nous et de faire le maximum pour eux ! Et je ne suis jamais en galère de bénévoles. A partir de là je ne sais pas trop ce qui pourrait nous être impossible! Alors comme je dis on doit sûrement avoir des points faibles mais on a un point fort, tellement fort que je ne me dis pas qu'on ai de limite de ce côté-là. On a aussi une équipe d'orgas, je pense à Thomas Magalie et moi-même, qui est très soudée, et surtout très soudée dans le respect. C'est-à-dire que quand quelque chose ne va pas on se le dit en face. Des fois en élevant le ton s'il le faut. Mais ce n'est pas grave on se respecte énormément et du coup on arrive à passer au-delà de beaucoup de conflits. Après les faiblesses c'est comme tout. Quand on aura plus assez d'adhérents, quand on aura les yeux plus gros que le ventre,

quand on se trompera peut-être sur ce que les gens attendent de nous, là il faudra se remettre en question. Pour l'instant je pense qu'on est dans une bonne dynamique et j'espère qu'on le restera!

CG: Je l'espère aussi! Alors avant de terminer cette interview est ce que vous auriez une anecdote à partager avec nos lecteurs sur la convention Grabuge?

B.B: Pfiouuu on en a plein! Des anecdotes de joueurs, d'orgas, de bénévoles.

CG: A votre choix! Je pourrais taire les noms au besoin!

B.B: On a une malédiction, (alors la MJC va lire ça et va paniquer)! Mais on a une malédiction avec le passe de la MJC, et souvent dans cette malédiction Jean est au milieu Il y a un truc avec lui, il n'est pas toujours responsable mais voilà. Bien souvent on perd ce passe dans la convention, mais on le retrouve à la fin (pour rassurer les responsables de la MJC qui liraient cet article!). Ce qui fait qu'on a une succession de situations cocasses. Comme la fois où Jean a voulu le jeter dans le panier du bar, qu'il s'est raté et que le passe a glissé derrière le meuble du bar. Il a fallu démonter un cintre pour aller le chercher. La fois aussi où Micka l'a jeté à travers la salle 17 et où les clefs se sont plantés dans le plafond (rire)! Une fois encore où on l'avait perdu et Jean a essayé de rentrer dans le local à produits ménager par le mur de séparation, Une fois bloqué en haut on a retrouvé le passe ! Ou encore quelqu'un qui part avec le passe dans sa poche et on l'arrête in extremis à la gare avant qu'il ne prenne son train pour faire des centaines de kilomètres! Enfin voilà-on à une malédiction avec ces

CG: c'est le running gag de Grabuge en fait ?!

B.B: Oui c'est ça! Du coup ça



nous rend un peu fébrile tous les ans de ne pas perdre les clefs! Parce que ce n'est pas tant qu'on pourrait les perdre dans des endroits faciles! C'est juste qu'elles finissent à chaque fois dans des endroits improbables, comme plantées dans le plafond d'une salle, derrière un meuble inamovible, ou dans les poches de la plus mauvaise personne!

CG: Si vous aviez une réputation à aimer la facilité ça se saurait!

B.B: Oui c'est ça! Après on a beaucoup de fous rires et de bonne humeur. C'est peut-être la fatigue au bout d'un moment mais il est vrai qu'on rigole beaucoup, on danse et on chante beaucoup au staff bistrot! Plus on est fatigué et plus on chante/danse. Il y a un mécanisme étrange comme ça et donc généralement c'est dans ces moments où dès qu'il y a moins de joueurs il faut regarder le staff bistrot c'est là qu'il fait des perles!

CG: C'est le réflexe pour garder la bonne humeur à Grabuge ?!

B.B: Voilà! On essaye de toujours rester de bonne humeur, de ne pas se laisser trop prendre par le stress, la fatigue. Et c'est bien car cela permet qu'il y ai une bonne ambiance

et qu'on termine la convention en se disant « pfiouu, c'était fatiguant quand même ... Bon l'année prochaine heu quelle date etc... ». C'est ce qui marche pour l'instant. Je croise les doigts mais j'ai personne vu de l'organisation ou du staff qui ai quitté la convention en me disant plus jamais.

CG: Au final chaque année il y a des nouveaux bénévoles, de nouvelles personnes qui viennent faire la convention. C'est que ça se déroule plutôt bien?

B.B: Voila, ça marche bien et on a plutôt des gens compétents maintenant puisqu'on a des vieux routards au staff bistrot. Je tairai leur nom mais ... non...on se débrouille plutôt pas mal. On se dit qu'on est encore une bande de jeunes et qu'on a plein d'années devant nous!!

CG: Un dernier message pour nos bénévoles, conventionnistes avant de terminer cette interview?

B.B: ... (Blanc)... Ah c'était ça la question ? (rire)

CG: Si vous aviez quelque chose à leur adresser, pour la convention. Qu'est-ce que tu aurais envie de leur dires? C'est le moment de le mettre dans ces lignes!

B.B: Je dirai aux bénévoles et aux conventionistes qu'à Grabuge on

est un club plutôt spécial. On est une sorte d'îlot d'irréductibles très renfermés sur nous-même. Et c'est un défaut ou une qualité, mais on est des gens très sympas et la majorité des gens du staff et des organisateurs que vous rencontrerez (donc là je parle aux conventionnistes) sont des gens très sympas qui ne vont pas forcement venir vers vous mais il ne faut pas hésiter à venir les chercher. Parce que ce sont des gens qui méritent d'être connu. Au niveau des bénévoles je leur dirais, « n'ayez pas peur de l'extérieur, allez discuter avec les gens ». Je paraphraserai Jean en disant que « chaque nouvelle rencontre est un épanouissement personnel!». Et ça sert à ça la convention, ça sert à rencontrer, à jouer ensemble, à partager et je ne vois pas de meilleur définition au jeu de rôle, à l'univers geek par extension que « le partage et l'échange ».

CG: C'est beau! Merci B.B d'avoir répondu à toutes ces questions.

Voilà c'est par ce dernier message émouvant de notre chère B.B que s'achève cette interview. J'espère que cela vous a plu, que vous aurez appris quelque chose, que ça vous a permis de comprendre un peu mieux comment nous sommes à Grabuge!

Je vous dis à très vite, dans le prochain numéro des Chroniques Grabugeoises (disponible sur le site de Grabuge!). En attendant je souhaite à tous une excellente convention, passez un excellent moment parmi nous!

A vos dés... prêts, rolez! Le p'tit reporter!





MJC 91 rue Aimé Ramond - 04.68.111.700 convention@grabuge.org / www.grabuge.org

