

**Les Gardiens des Univers Ludiques
présentent :**

**“DU WARGAME
AU NARRATIVISME”**

40 ans

de jeu de rôle

www.gardiensdesunivers.fr



DUNGEONS & DRAGONS

Rules for Fantastic Medieval Wargames
Campaigns Playable with Paper and Pencil
and Miniature Figures

GYGAX & ARNESON



3-VOLUME SET



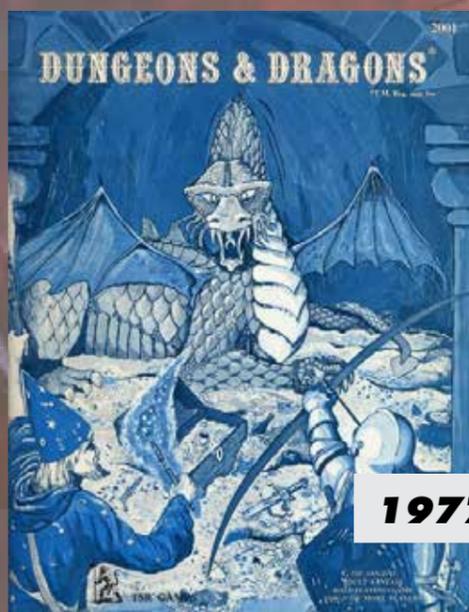
PUBLISHED BY
TACTICAL STUDIES RULES
Price \$10.00

1974

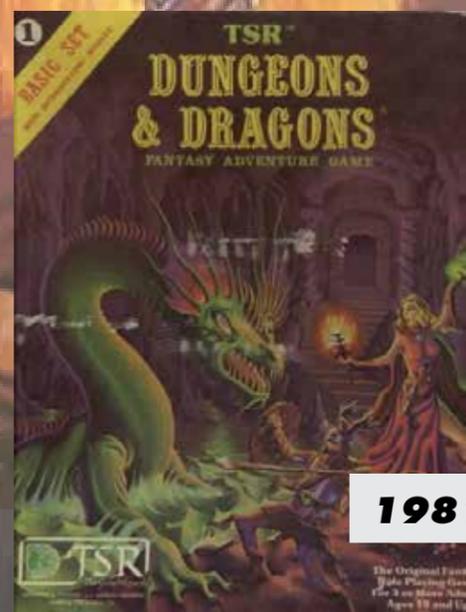
Dungeons & Dragons

C'est au début des années 1970 que Gary Gygax et Dave Arneson, tous deux férus de wargames, eurent l'idée d'un jeu dans lequel les joueurs ne seraient pas aux commandes d'imposantes armées, mais de personnages uniques, qu'ils devraient faire évoluer dans des aventures pleines de labyrinthes et de monstres afin d'accumuler des trésors et gagner des niveaux d'expérience, le tout sous la direction d'un maître du jeu. La première version de **Dungeons & Dragons**, parue en 1974, se présentait sous la forme d'une boîte contenant trois petits livrets d'apparence anodine. Mais malgré son sous-titre ("Règles de campagnes de wargame médiéval fantastique") il s'agissait bien d'un jeu de rôle à part entière, le premier du genre.

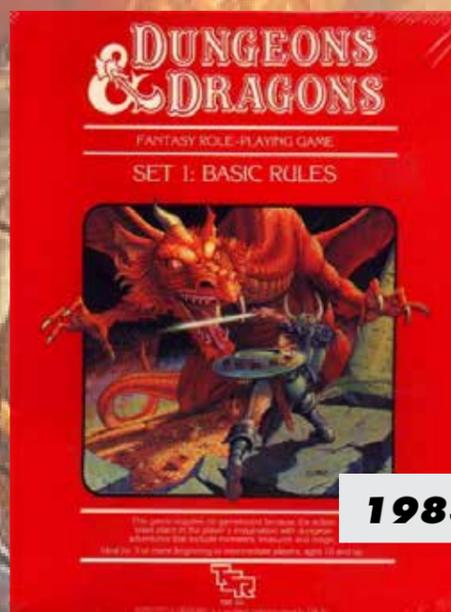
Le succès de D&D fut immédiat, et en 1977, une nouvelle édition plus complète fut publiée, suivie dès 1978 de la première édition d'**Advanced Dungeons & Dragons**, qui présentait des règles plus unifiées utilisables en tournois. Malgré ce que Gygax avait initialement prévu, la version de base de **Dungeons & Dragons** poursuivit sa carrière en parallèle d'AD&D jusqu'à la fin des années 90, et compta jusqu'au bout une communauté de fans bien décidés à ne pas céder aux sirènes des "règles avancées".



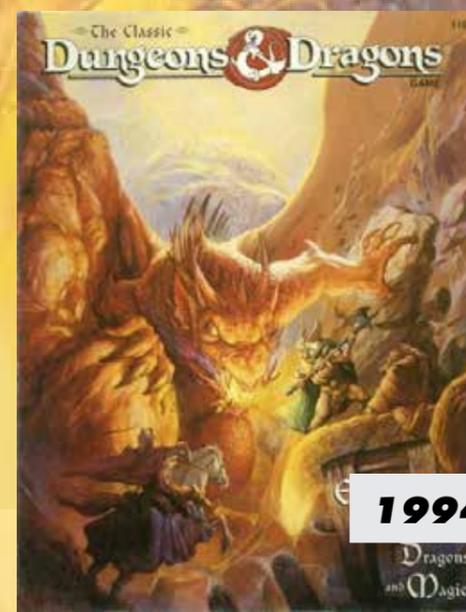
1977



1981



1983



1994



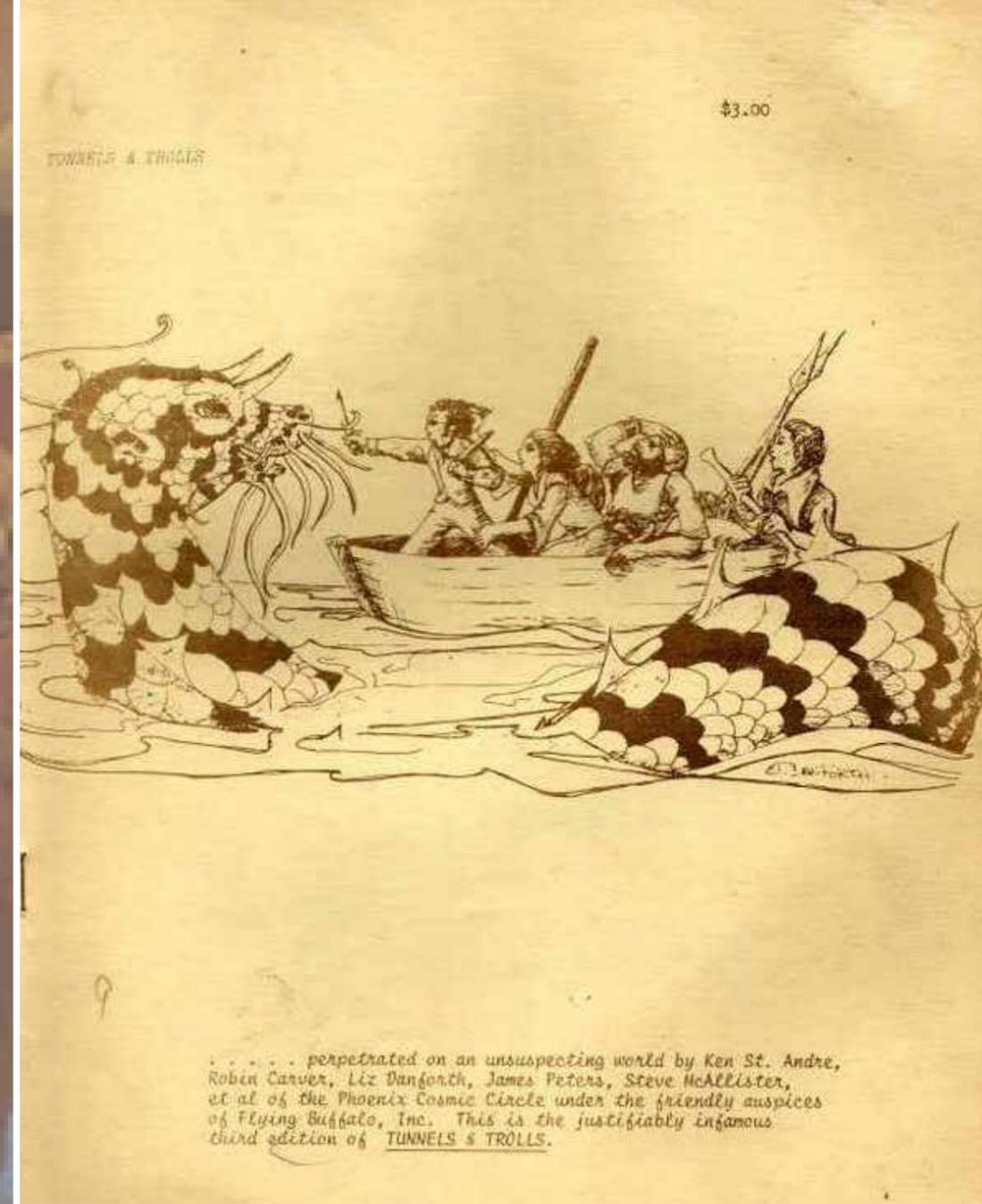
1996

Tunnels & Trolls

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

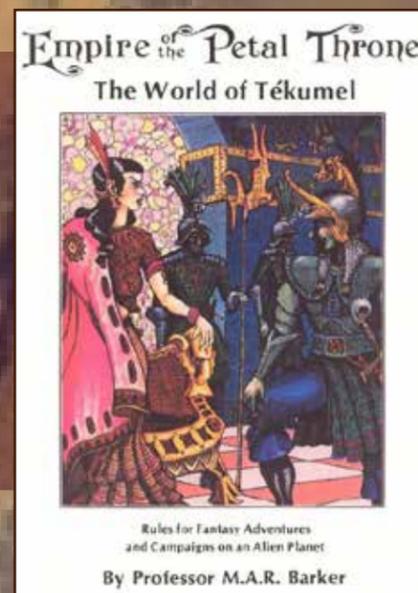


... perpetrated on an unsuspecting world by Ken St. Andre, Robin Carver, Liz Danforth, James Peters, Steve McAllister, et al of the Phoenix Cosmic Circle under the friendly auspices of Flying Buffalo, Inc. This is the justifiably infamous third edition of TUNNELS & TROLLS.

Et aussi...



À mi-chemin entre le jeu de rôle et le jeu de stratégie, **En Garde!** proposait d'interpréter des duellistes tentant d'améliorer leur réputation et leur statut social dans le Paris du XVIIe 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.



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.

1976

Et aussi...

Bunnies & Burrows The Fantasy World of Intelligent Rabbits

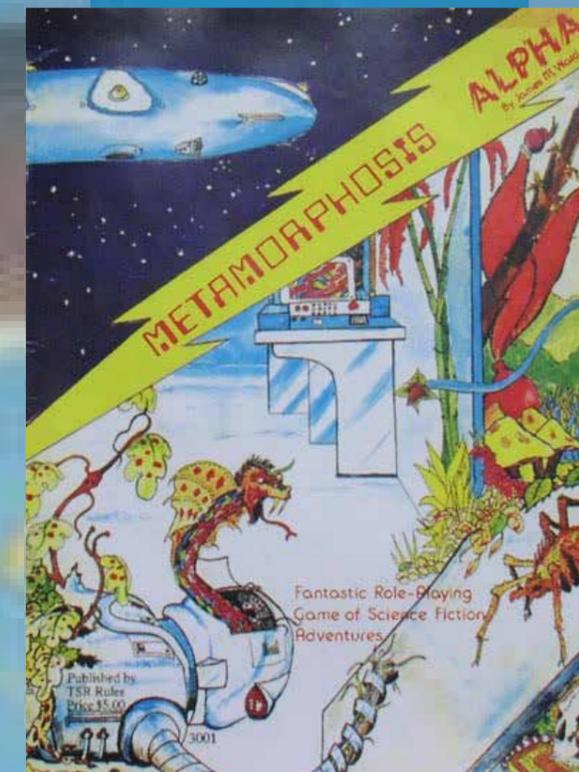
B. Dennis Sustare
Scott Robinson

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 délaissé les aventures guerrières (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 "vieilleseries" que l'éditeur Steve Jackson désirait remettre au goût du jour.



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'espace 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 science-fiction, **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 système 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*.

This is Free Trader Beowulf,
calling anyone. . .
Mayday, Mayday. . . we are under
attack. . . main drive is gone. . .
turret number one not responding . . .
Mayday. . . losing cabin pressure
fast. . . calling anyone. . . please help. . .
This is Free Trader Beowulf. . .
Mayday. . .

TRAVELLER
Science-Fiction Adventure in
the Far Future

Game Designers' Workshop

Et aussi...



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*.

Chivalry & Sorcery
Warfare & Wizardry in the Feudal Age



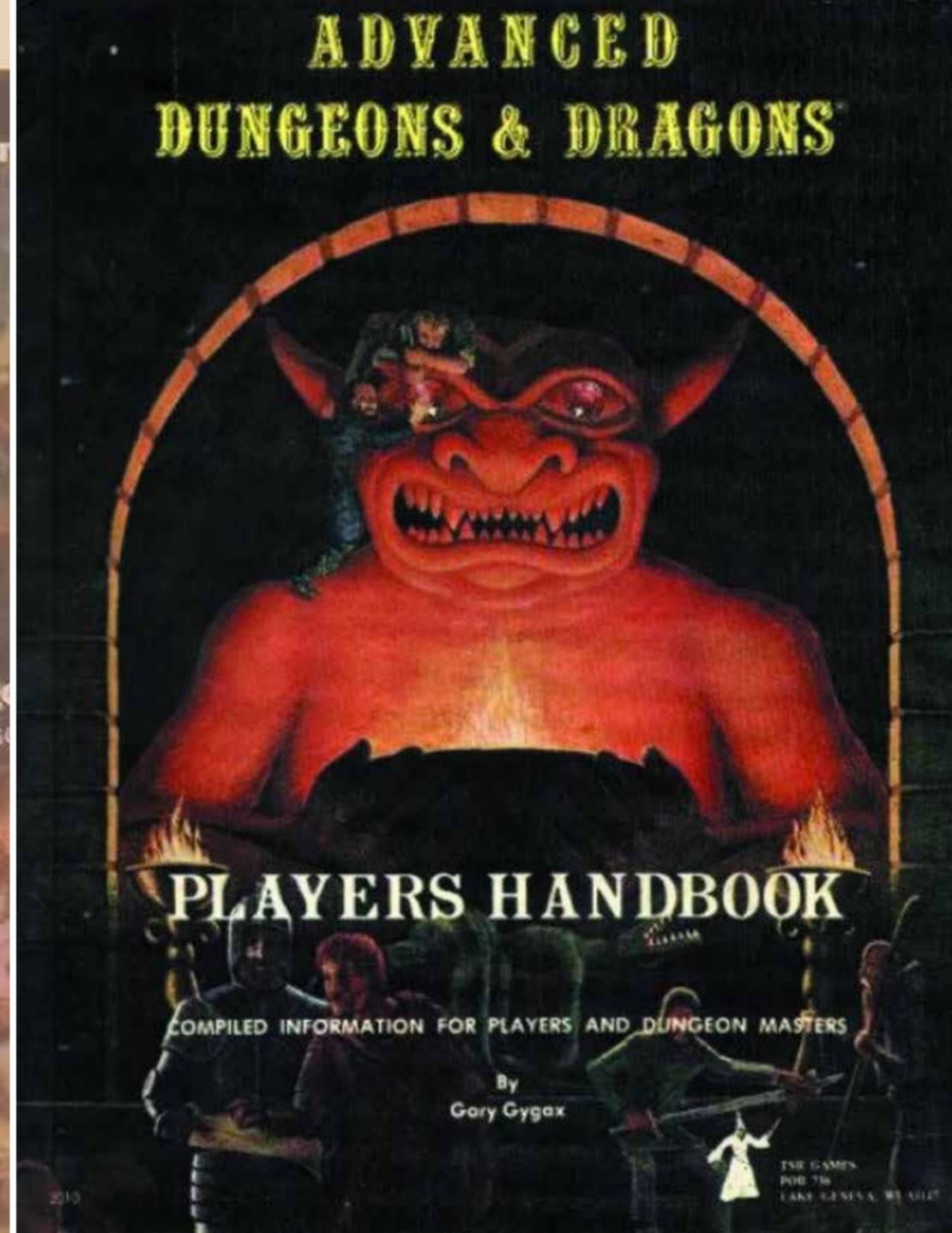
Edward C. Simbalist & Will R. Workhaus

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.

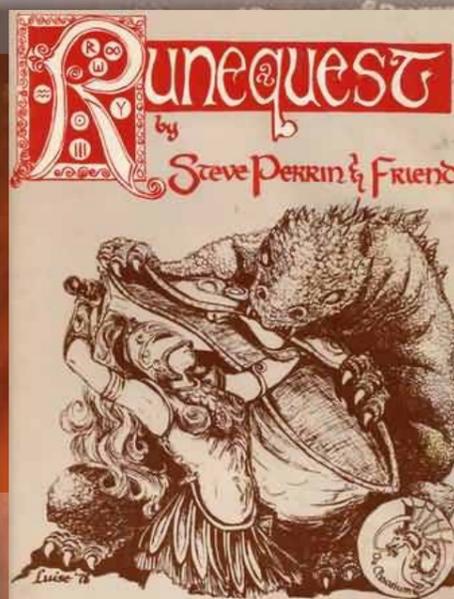
1978

Advanced Dungeons & Dragons

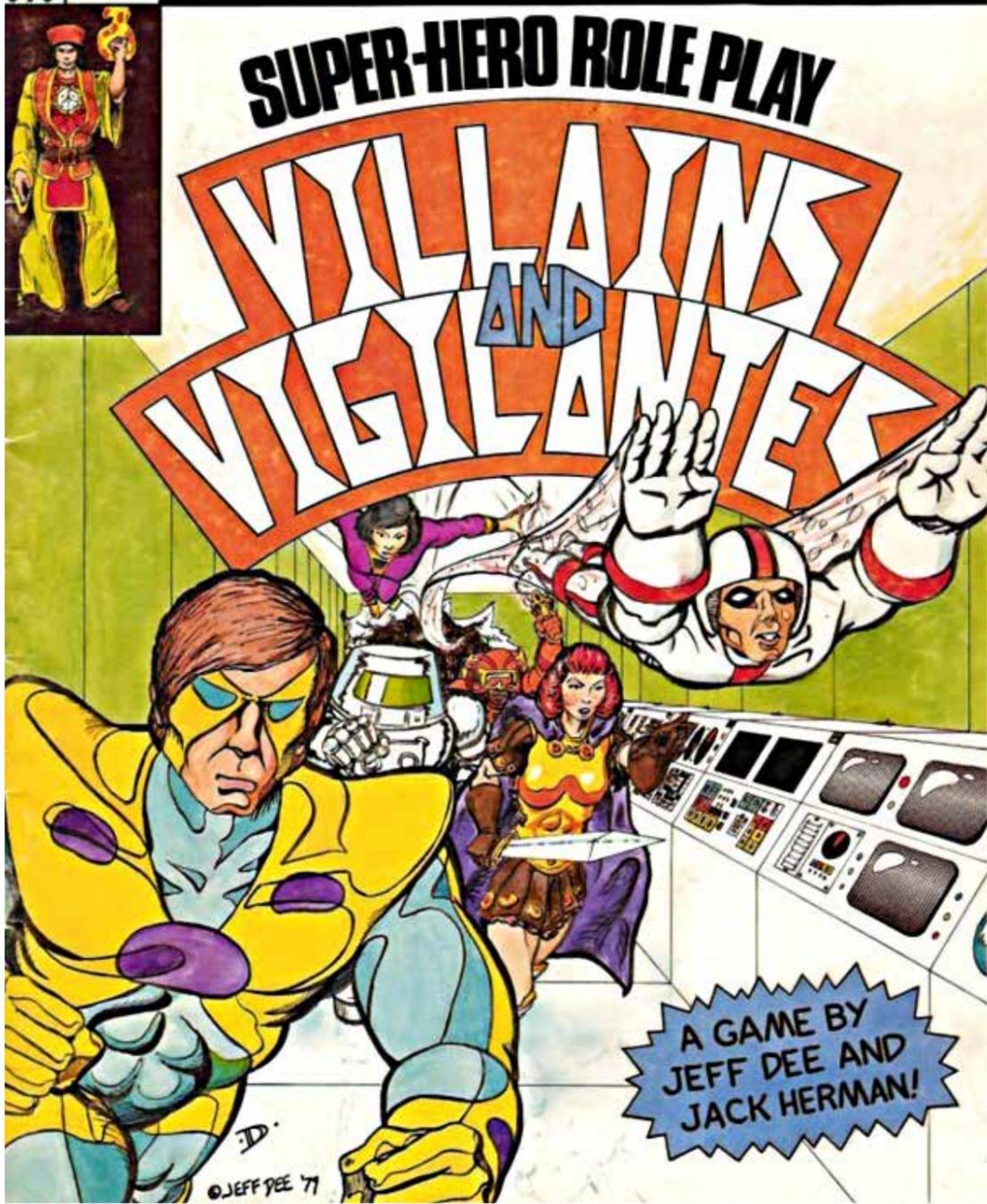
Si c'est par *Donjons & Dragons* que le jeu de rôle moderne est apparu, c'est certainement grâce aux **Règles Avancées de Donjons & Dragons** qu'il est devenu populaire. Pendant deux décennies, **AD&D** a dominé le marché du jeu de rôle mondial, et a proposé un nombre considérable d'univers devenus mythiques: les *Royaumes Oubliés*, *Lancedragon* ou encore *Greyhawk*. Alourdie par dix ans de suppléments et de règles supplémentaires, 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 Glorantha 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*.



1979

Villains & Vigilantes

S'il ne fut pas le premier jeu de rôle superhéroïque publié, **Villains & Vigilantes** fut en revanche le premier à connaître les faveurs du public. La boîte de base ne proposait aucun véritable cadre de jeu, mais un supplément proposait de jouer dans l'univers de l'éditeur Eclipse Comics. Cet éditeur publia d'ailleurs en retour une bande dessinée *Villains & Vigilantes*, qui n'eut toutefois qu'une durée de vie limitée.

Le système de jeu s'inspire des deux grands standards de l'époque : *D&D* (avec une progression par niveaux) et *Runequest* (avec un système à pourcentage de chance de réussite). La création des superhéros est presque entièrement aléatoire, et le jeu ne cherche pas à créer un équilibre entre les personnages. C'est d'ailleurs ce point qui écourta la carrière de **Villains & Vigilantes**, rapidement concurrencé par des jeux plus équilibrés et plus précis, comme *Champions* en 1981.

Malgré tout, le jeu a été retravaillé sous le nom de *Living Legends* en 2001, et la version originale légèrement révisée a même eu droit à une réimpression collector en 2010.

Et aussi...



Gangster s'intéresse à l'univers du crime dans l'Amérique du XX^e siècle, et propose d'interpréter des membres de la mafia, ou au contraire des représentants des forces de l'ordre. Bien que ce ne soit pas une obligation, le jeu encourage la compétition entre joueurs, en leur proposant d'interpréter des personnages appartenant à des gangs différents ou à des services de polices aux intérêts divergents.

You are your favorite character in...

DALLAS

The Television
Role-Playing Game



All the drama and power, the wheeling and dealing, the loves and lives of tv's greatest family are yours to enact in this fun-filled, fast-playing game.

- ★ characters
- ★ scripts
- ★ plot devices
- ★ director's guide
- ★ easy rules

SPI

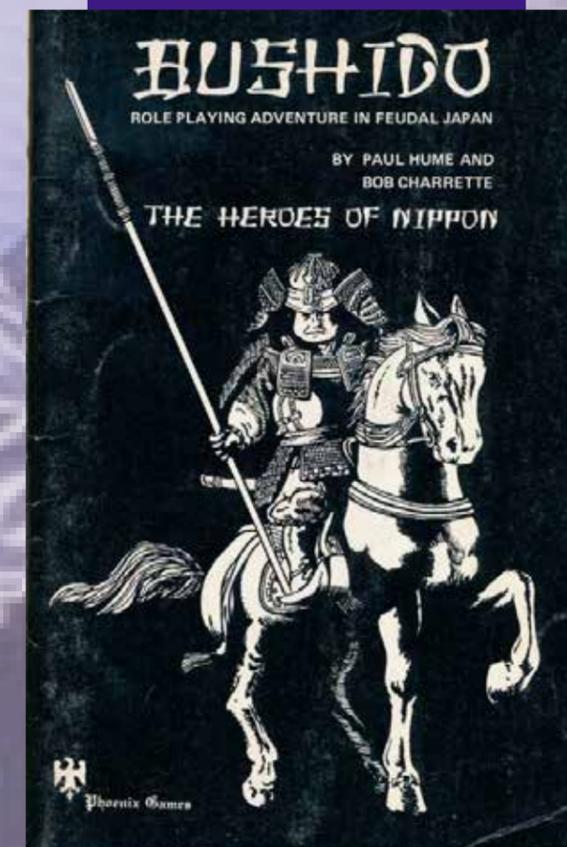
Dallas

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 wargames, **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 imagitatif 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.

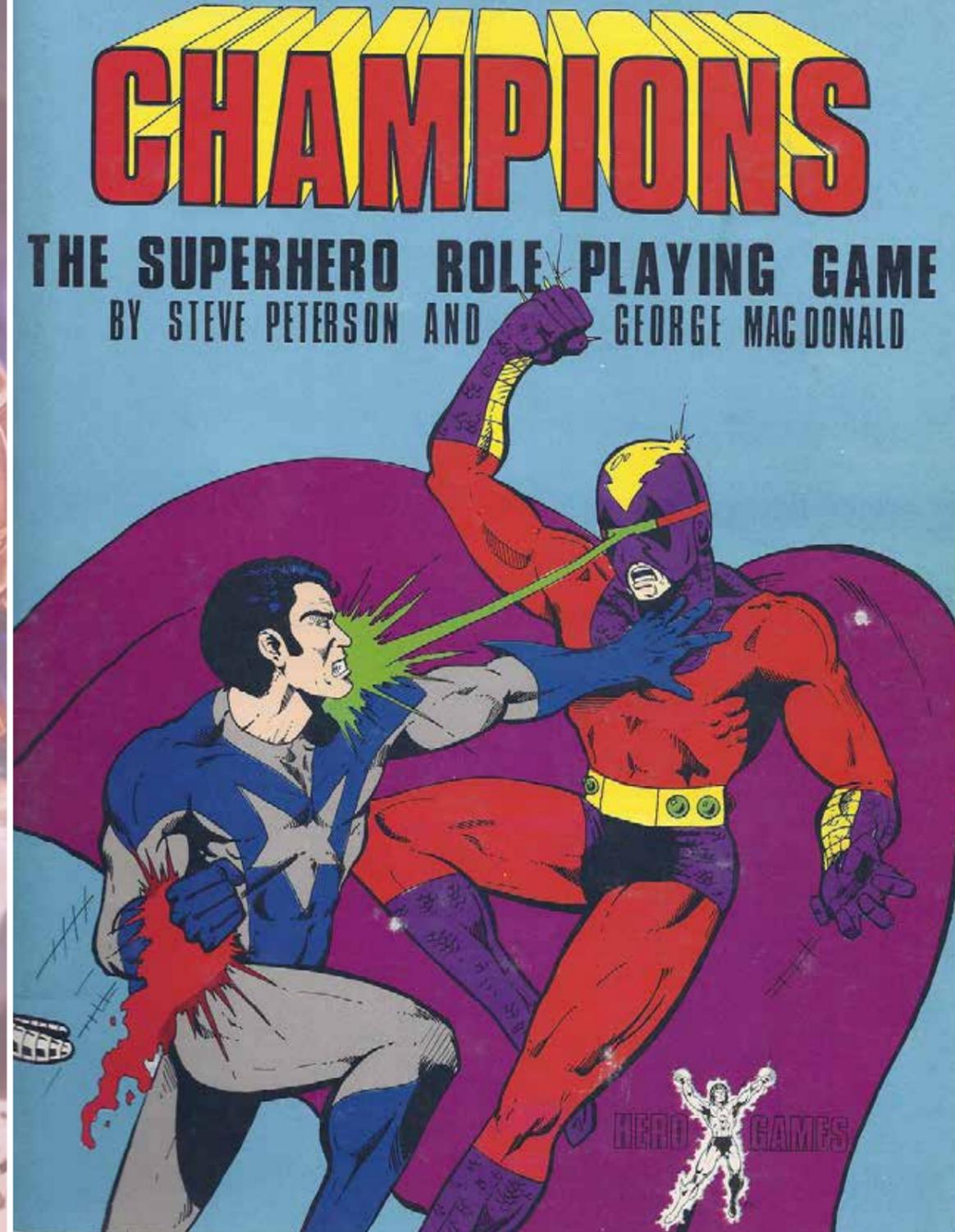
1980

1981

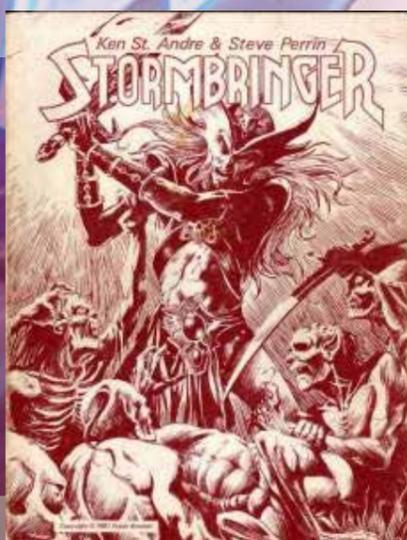
Champions

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, western 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.

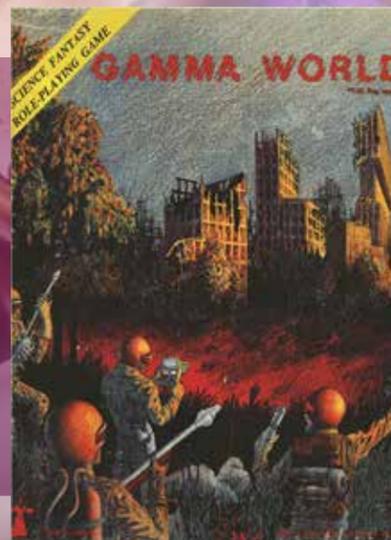
Malgré tout, on retrouve l'influence du *Hero System* dans de très nombreux systèmes de jeux (génériques ou non), comme *GURPS*, *Fuzion*, *Action!* ou encore *Mutants & Masterminds*.



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.

1982

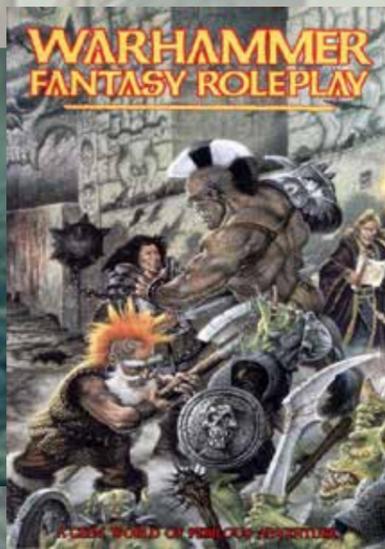
L'Appel de Cthulhu

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 qu'espérer retarder l'inéluctable.

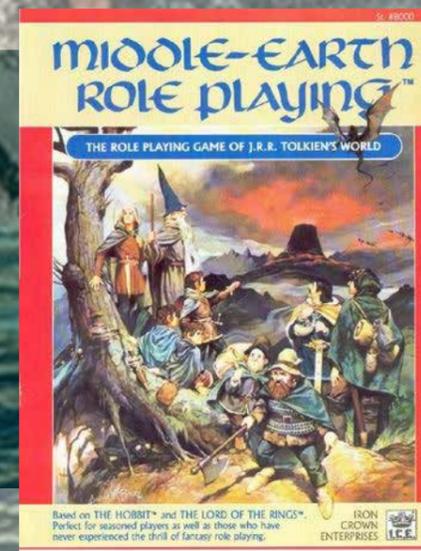
La principale particularité technique de ce jeu est d'ailleurs l'apparition de la Santé Mentale, une caractéristique qui mesure la faculté des personnages à ne pas sombrer dans la folie... ce qui leur arrive tout de même la plupart du temps.

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 Nyarlathotep*, sont considérées comme des chefs-d'oeuvre du jeu de rôle.

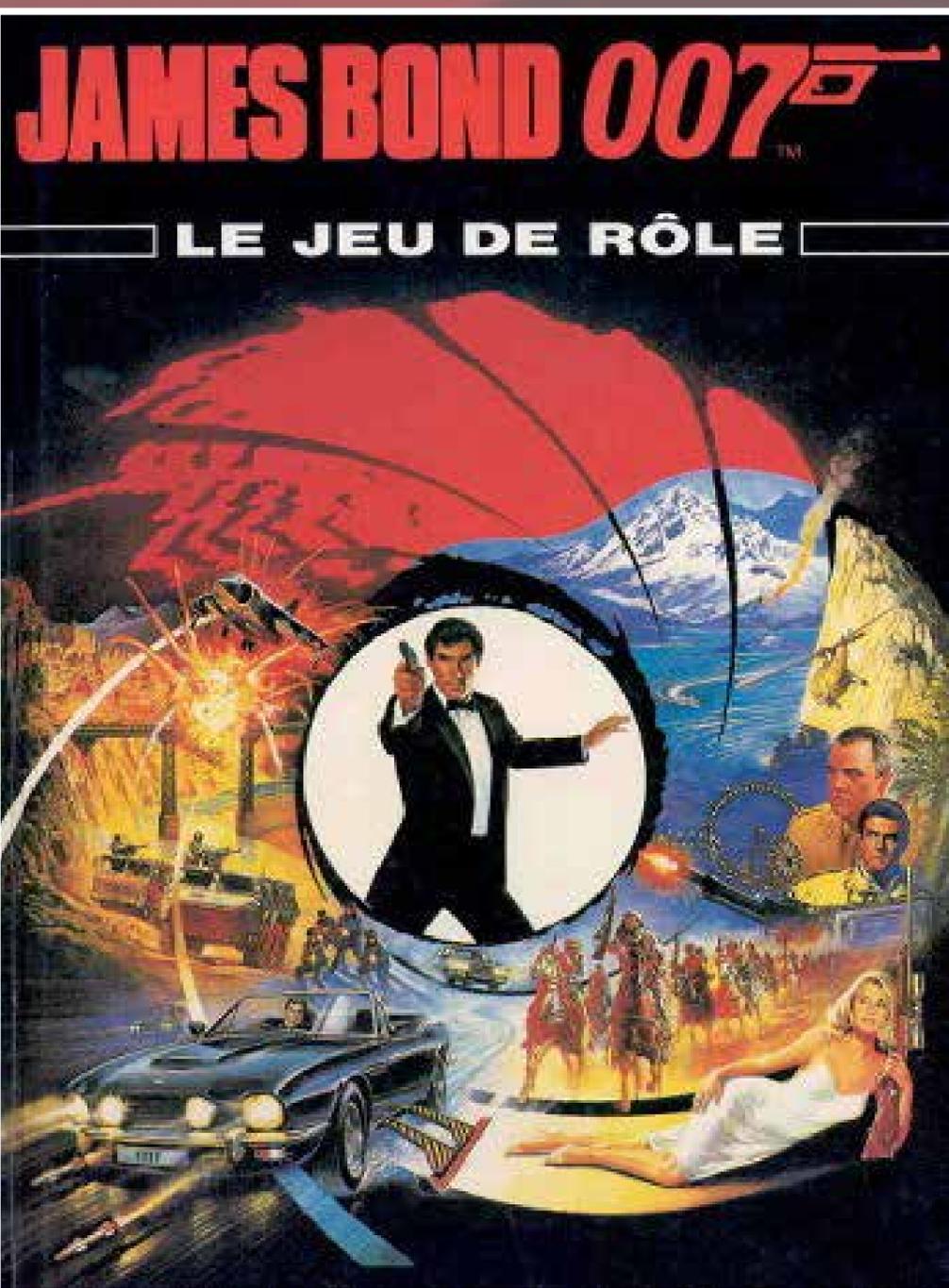
Et aussi...



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.



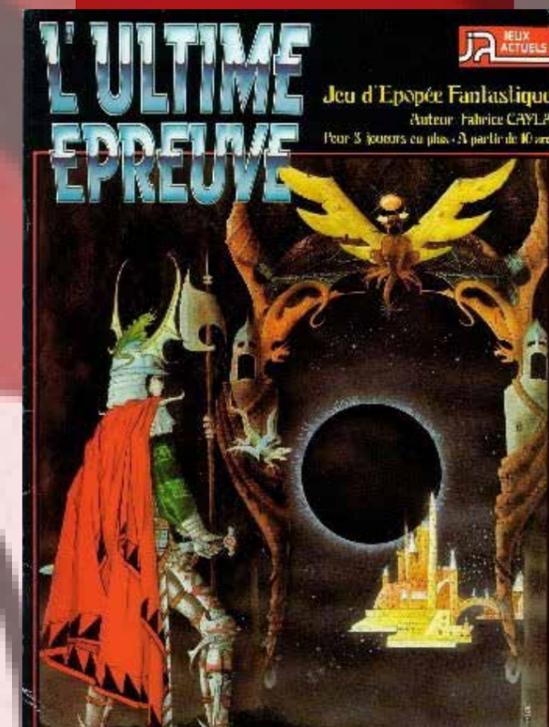
James Bond 007

Si **James Bond 007 : le jeu de rôle** doit une partie de son succès à la franchise elle-même 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 rapidement 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.

1983

Et aussi...

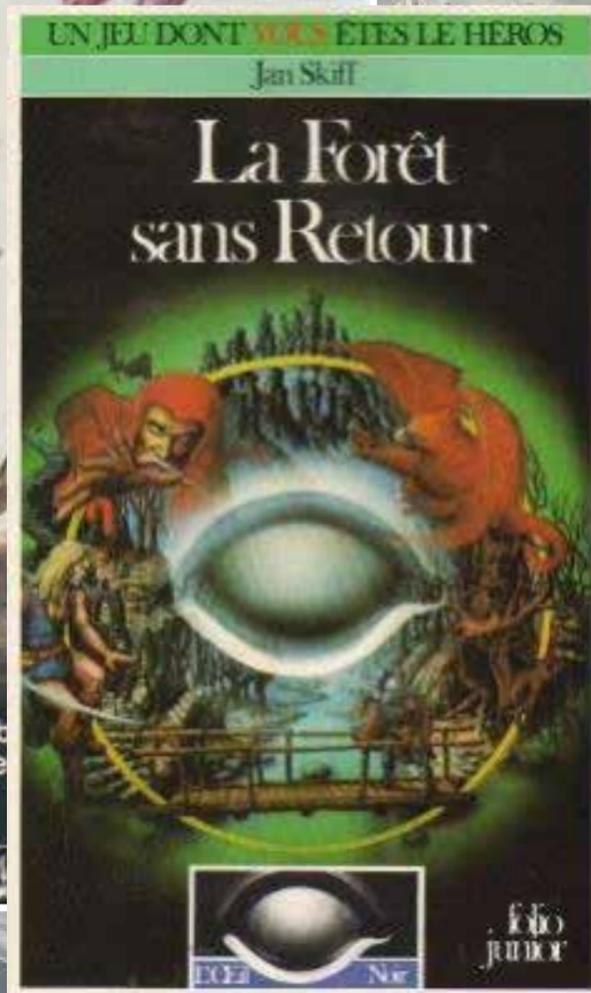
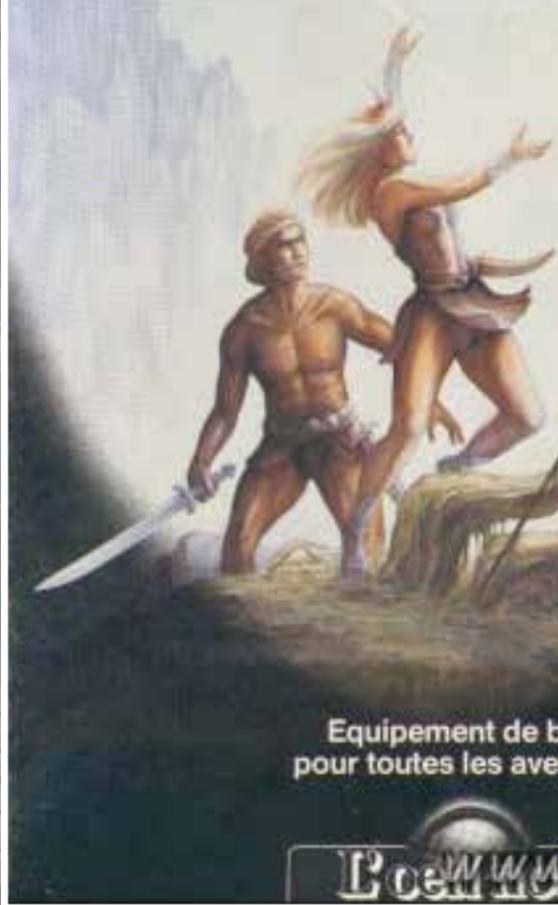


*Souvent considéré comme le premier jeu de rôle français, **L'Ultime Épreuve** reprenait l'un des grands principes de D&D en proposant aux joueurs d'incarner des héros cherchant à augmenter leur puissance jusqu'à pouvoir passer l'ultime épreuve leur permettant d'accéder à un statut divin. Plus moderne 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.*

Initiation au Jeu d'Aventure

1984

L'Œil Noir



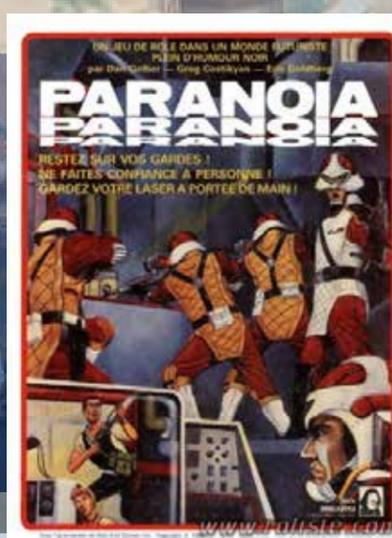
Originnaire d'Allemagne, **L'Œil Noir** s'inspirait fortement dans ses mécanismes des premières moutures de *Dungeons & Dragons* et présentait un univers de fantasy très classique. Ce manque d'originalité relatif l'empêcha d'ailleurs de conquérir le monde anglo-saxon (il fallut attendre 2001 pour voir 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 à 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 repaginé au format livre de poche et distribués en librairie. Malgré tout, Gallimard jugea les ventes décevantes et décida d'arrêter la gamme

Et aussi...



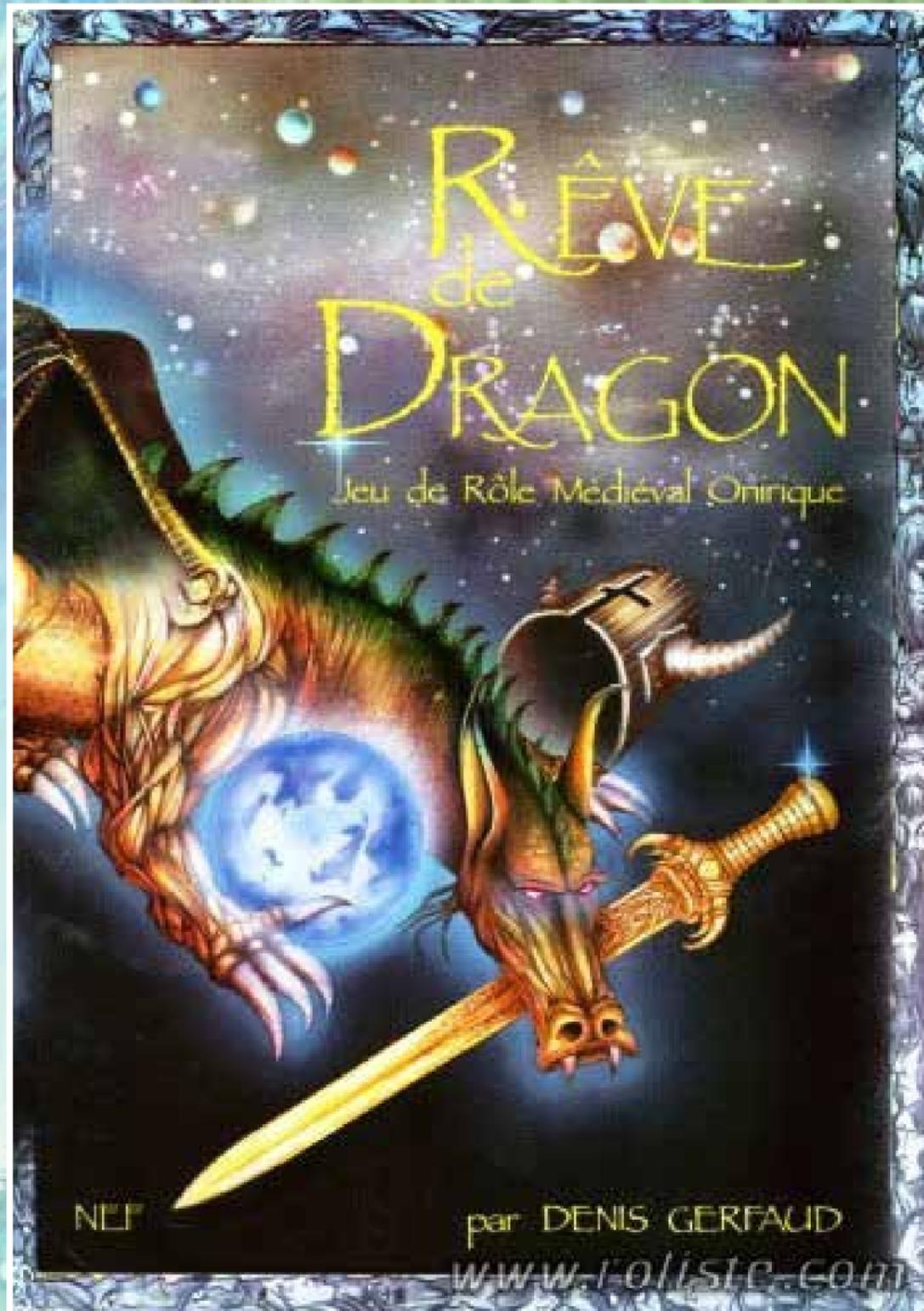
Publié sous la forme d'un supplément au magazine *Jeux & Stratégie*, **MEGA** se présentait comme un jeu de SF bon marché et facile d'accès permettant des aventures très variées. Les éditions suivantes proposèrent des règles de plus en plus complexes, faisant de **MEGA** un jeu plus "mûr" mais moins 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 pitié, et le moindre manquement (même supposé) est puni par l'élimination directe de l'agent fautif... heureusement remplacé par un clone.

1985

Rêve de Dragon



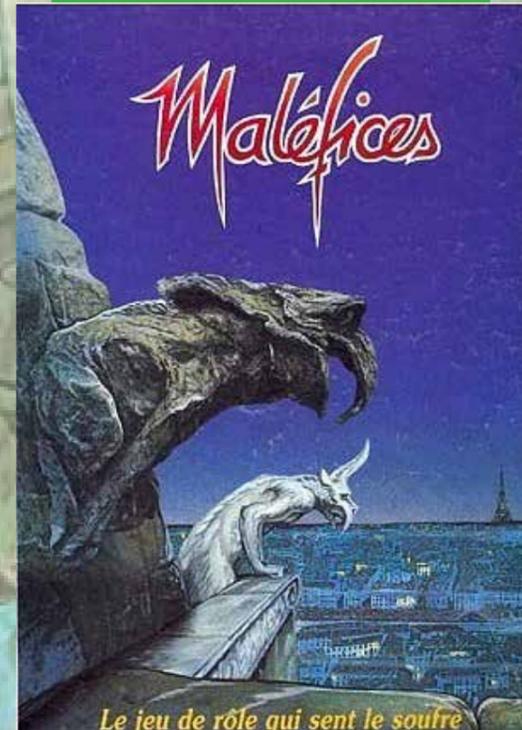
S'il existe une "french touch" en matière de jeu de rôle, **Rêve de Dragon** en est très certainement l'un des meilleurs représentants. Inspiré à la fois de *RuneQuest* et d'*Advanced Dungeons & Dragons*, **Rêve de Dragon** ne possède pourtant que de très vagues ressemblances avec ses ancêtres, que ce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

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 Médiannes 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 intitulée **Oniros** en 2001. La deuxième édition a même été traduite en anglais en 2002 sous le titre **Rêve : the Dream Ouroboros**.

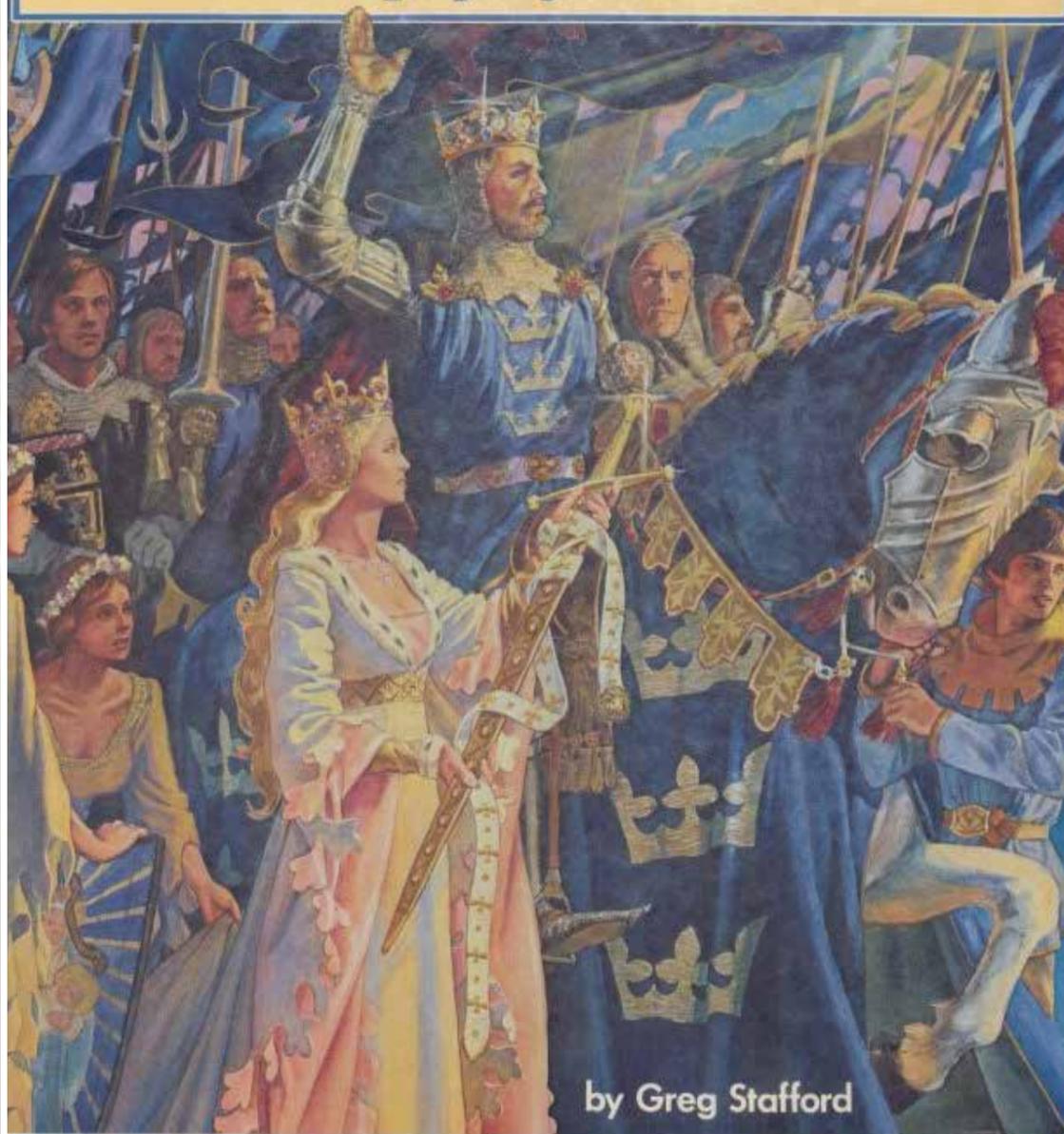
Et aussi...



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^e 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.

KING ARTHUR PENDRAGON

Chivalric Roleplaying in Arthurs Britain



by Greg Stafford

The Game of Quest, Romance, & Adventure



Pendragon

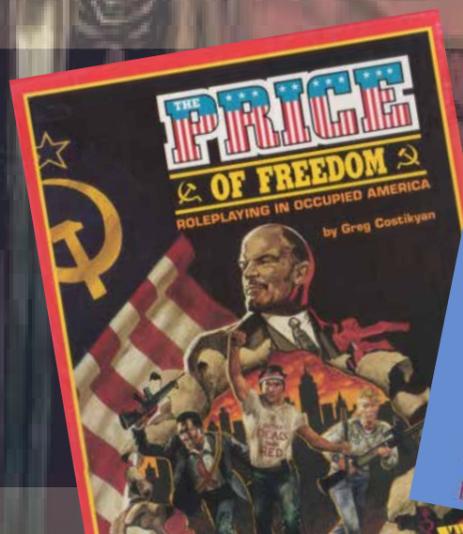
Profondément ancré dans la légende arthurienne, **Pendragon** propose aux joueurs d'incarner des chevaliers de la Table Ronde dans un monde celtique mêlant fin de l'Empire Romain et Haut Moyen-Âge. S'il n'a rien d'historique, ce contexte est propice aux aventures mêlant quêtes mystiques, amours courtoises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

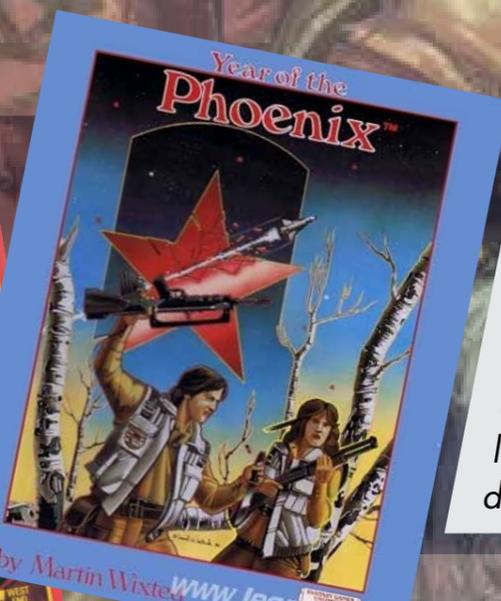
En France, la première édition **Pendragon** eut droit à une traduction chez Gallimard dans la même collection que *L'Oeil Noir*, ce qui conféra à ce jeu pourtant assez peu facile d'accès une grande visibilité.

1986

Et aussi...



by Greg Costikyan



by Martin Wixted

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^e siècle. Et dans **Year of the Phoenix**, les joueurs sont propulsés dans l'avenir et découvrent que l'Amérique du Nord a été envahie par la Russie...

Ars Magica



by
Jonathan Tweet and Mark Rein-Hagen
from Lion Rampant



Ars Magica

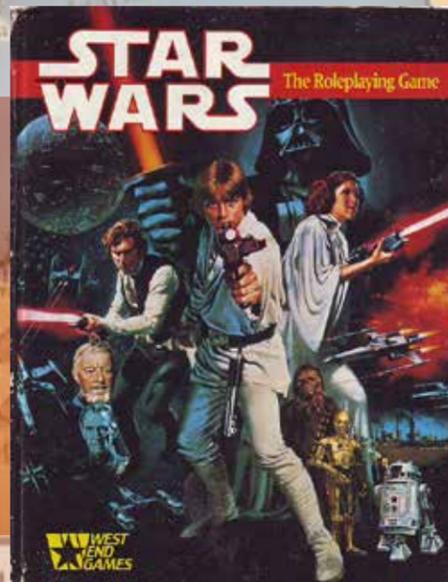
Ars Magica, c'est avant tout le premier bébé de deux grands noms du jeu de rôle : Jonathan Tweet (co-auteur de *Dungeons & Dragons 3rd Edition*) et Mark Rein-Hagen (père de *Vampire : La Mascarade*, qui reprendra de nombreux éléments d'**Ars Magica** pour son *Monde des Ténèbres*).

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.

1987

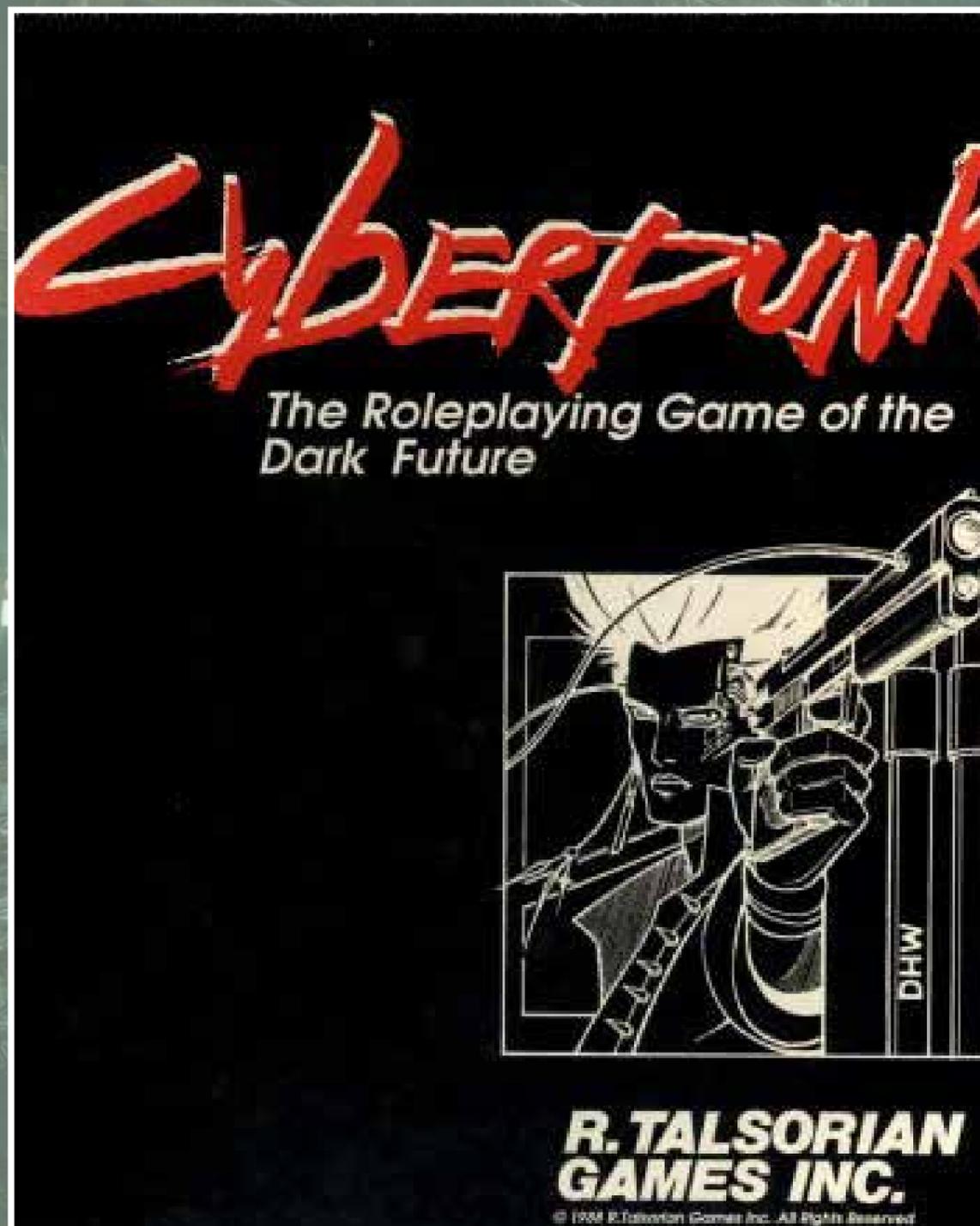
Et aussi...



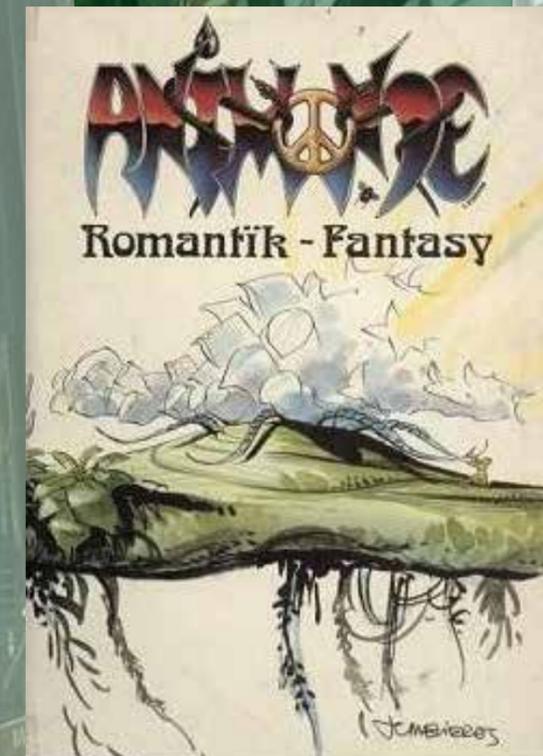
Quel autre jeu de rôle a été plus attendu, espéré, rêvé que **Star Wars** ? Au même titre que le Seigneur des Anneaux, l'univers de science-fiction imaginé par George Lucas fait partie des mythes fondateurs de la culture rôlistes. Servi par un système d'une grande souplesse et parfaitement adapté aux 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'Ère de la rébellion et le futur Force et Destinée) **Star Wars D6** reste cher au cœur de très nombreux rôlistes.

1988

Cyberpunk



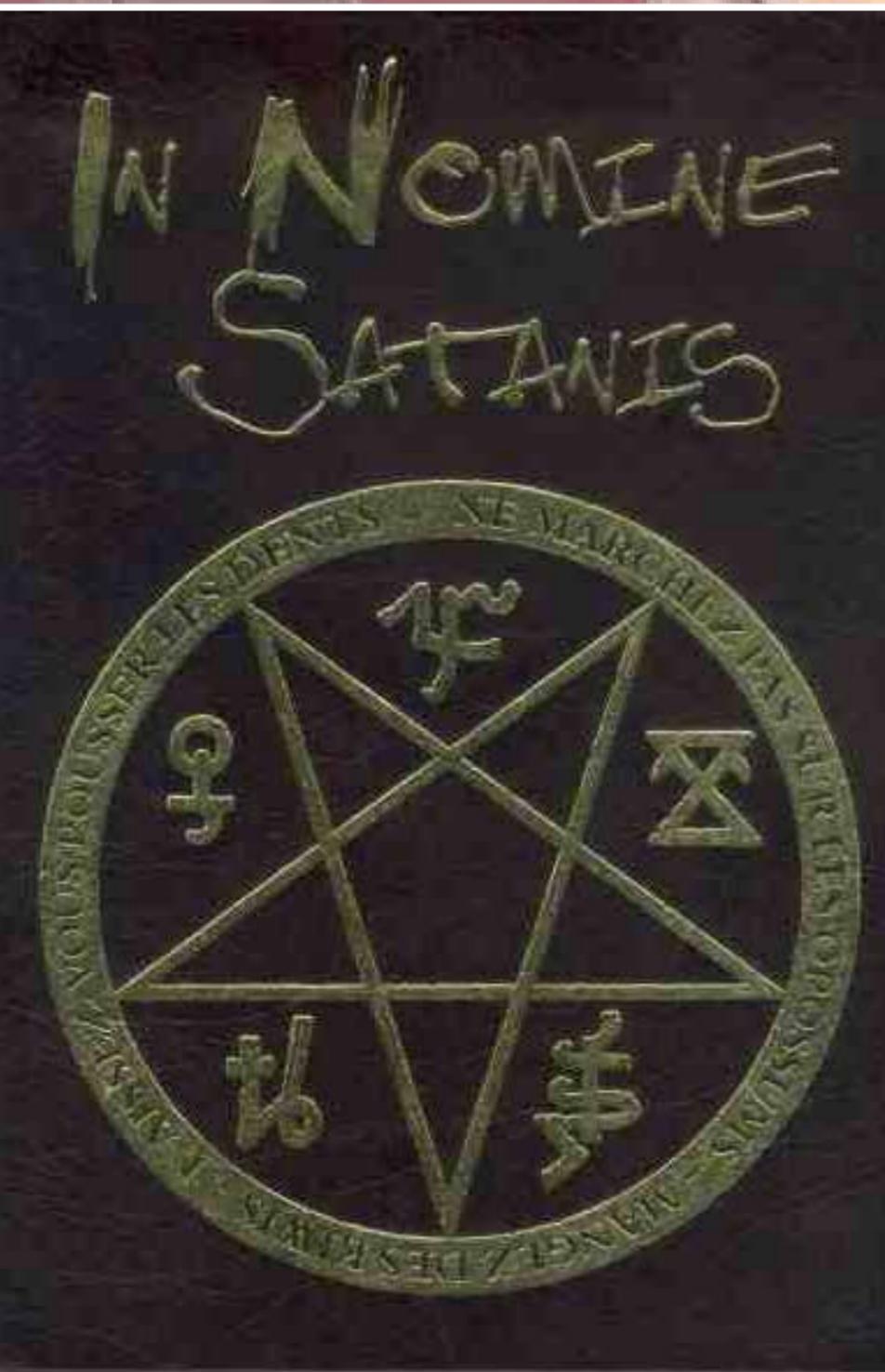
Des mégacorporations venues remplacer les états et qui se livrent une guerre économique totale dans un monde ultraviolent et déshumanisé, une technologie omniprésente, des implants cybernétiques utilitaires ou purement esthétiques pour tout le monde, et un réseau informatique mondial ressemblant furieusement 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 aficionados 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 et le romantisme, **Animonde** décrivait un monde dénué de métal et de technologie, où les hommes vivaient en symbiose avec la nature et 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 d'estime.

Et aussi...

In Nomine Satanis / Magna Veritas

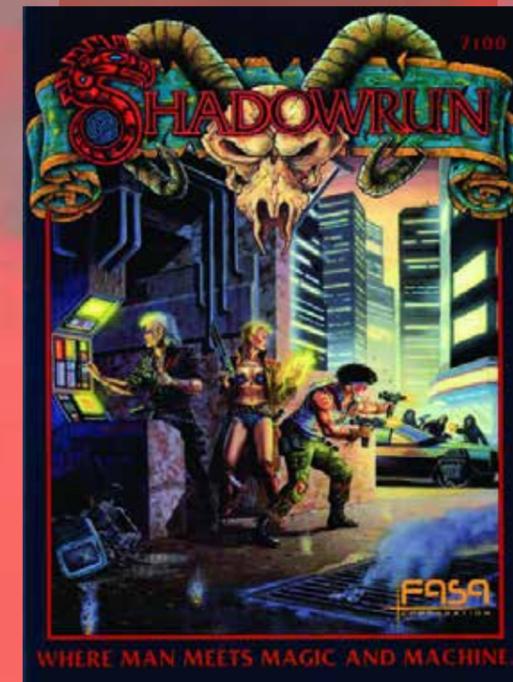


Parfois considéré comme le plus emblématique des jeux de rôle de création française, **In Nomine Satanis/Magna Veritas** met en scène la lutte millénaire entre les forces du Bien et du Mal pour le contrôle de la Terre et de l'Humanité.

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.



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 inspirées de celles de D&D et la magie qui côtoie la technologie. Ce tour de passe-passe permit non seulement à **Shadowrun** de se distinguer des autres jeux cyberpunk de l'époque, mais il lui assura une longévité étonnante, puisque **Shadowrun** est encore publié aujourd'hui, ce qui n'est pas le cas de ses petits cousins.

1989

1990

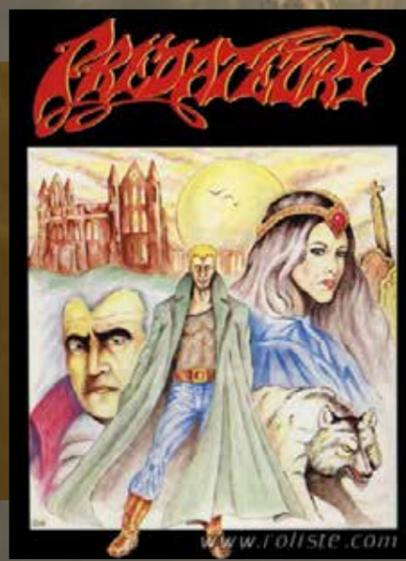
Aquelarre

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^e 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 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...

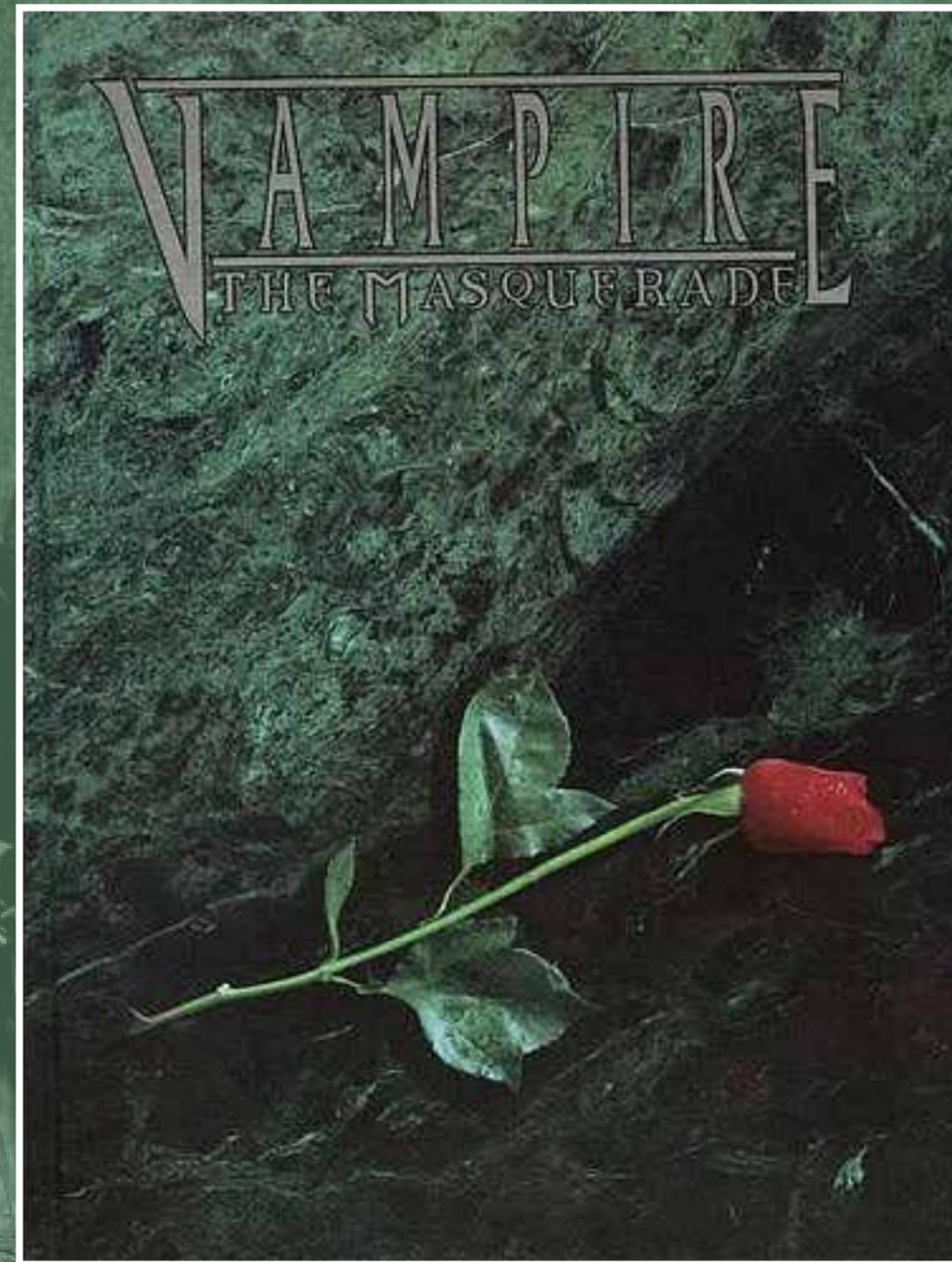


De création française, **Prédateurs** fut le premier jeu de rôle à proposer d'interpréter des vampires (ou au contraire des chasseurs de vampire) dans un cadre contemporain. Fortement influencé par la littérature vampirique des années 80, il adoptait une approche assez simple et "rock & roll" du mythe, 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

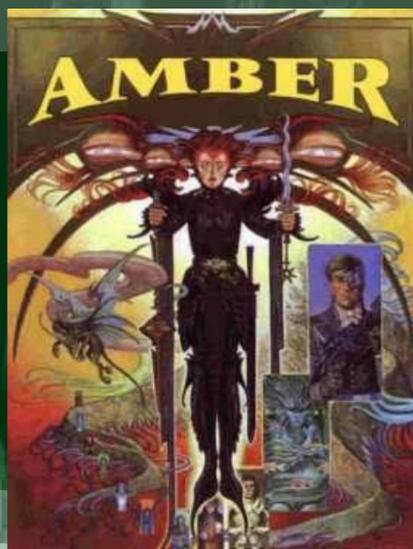
Fortement inspiré de l'œuvre d'Ann Rice (*Entretien avec un vampire*), **Vampire : la Mascarade** propose un univers extrêmement riche, où chaque clan de créatures de la nuit possède une culture et des ambitions distinctes. On y découvre un monde "gothique-punk" regorgeant de complots et de conspirations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

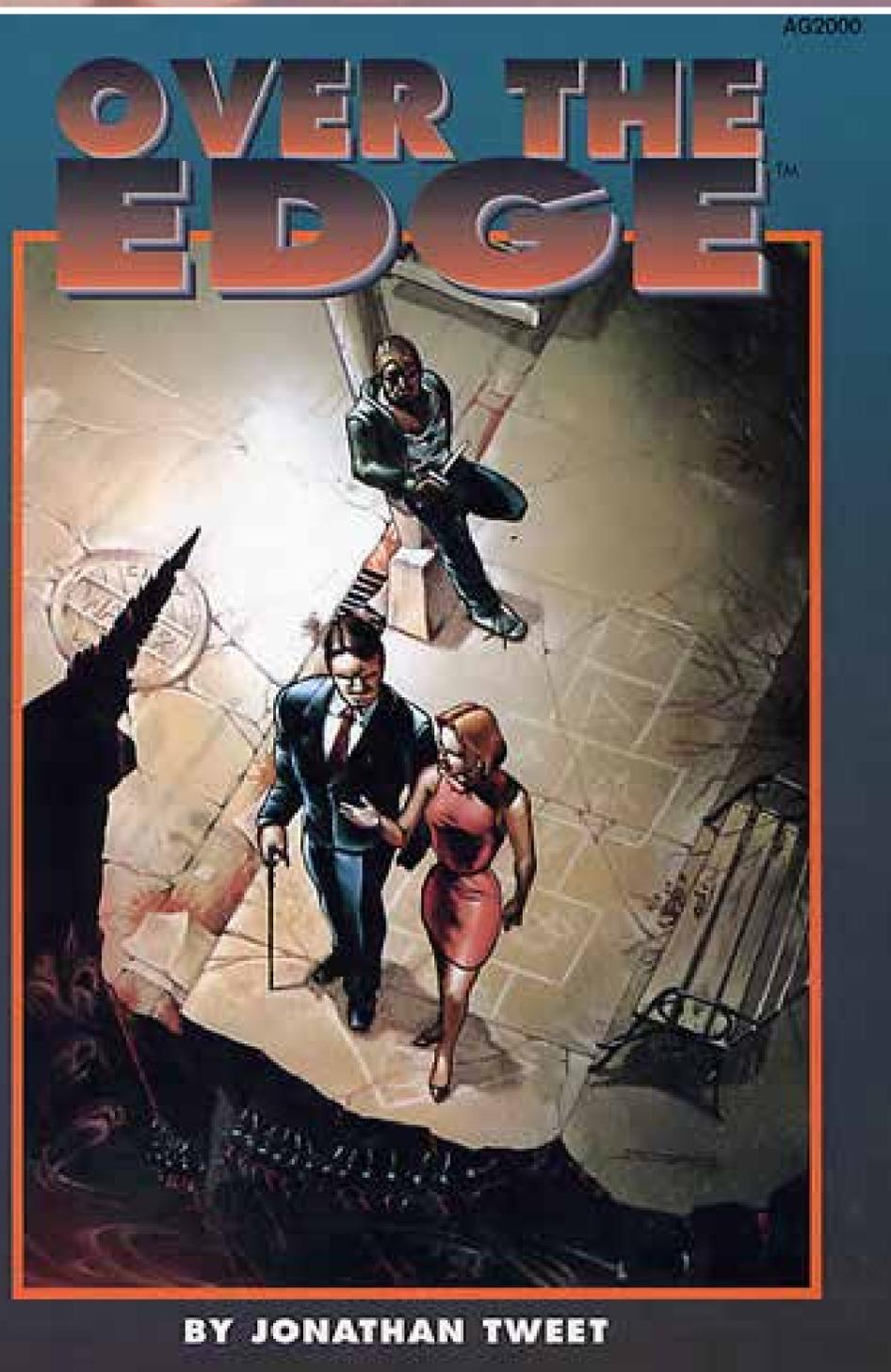
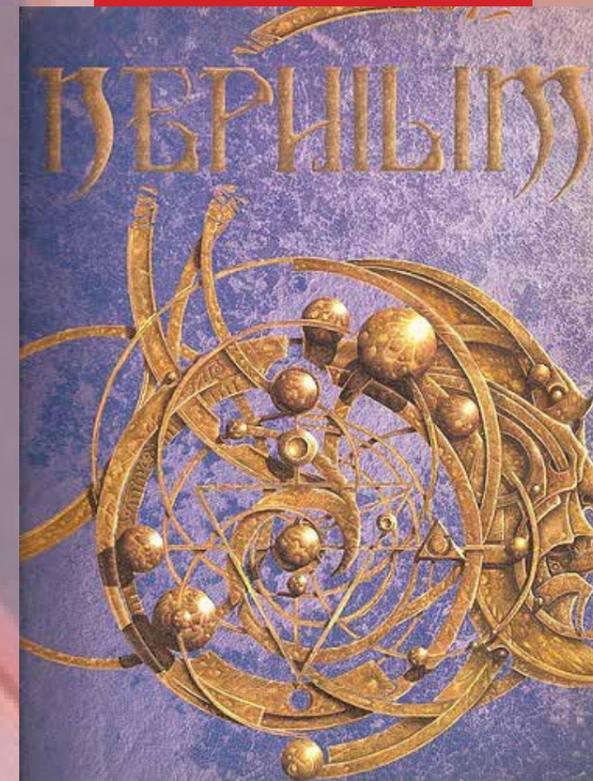


Très emblématique du fantastique des années 1990, **Kult** a bâti sa réputation sur un univers extrêmement noir et souvent malsain rappelant l'œuvre de Clive Barker au cinéma. À cause de certains thèmes abordés (maladies mentales, déviances sexuelles, torture, entre autres) le jeu fut dès sa sortie barré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

1992

Over the Edge

Et aussi...



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."

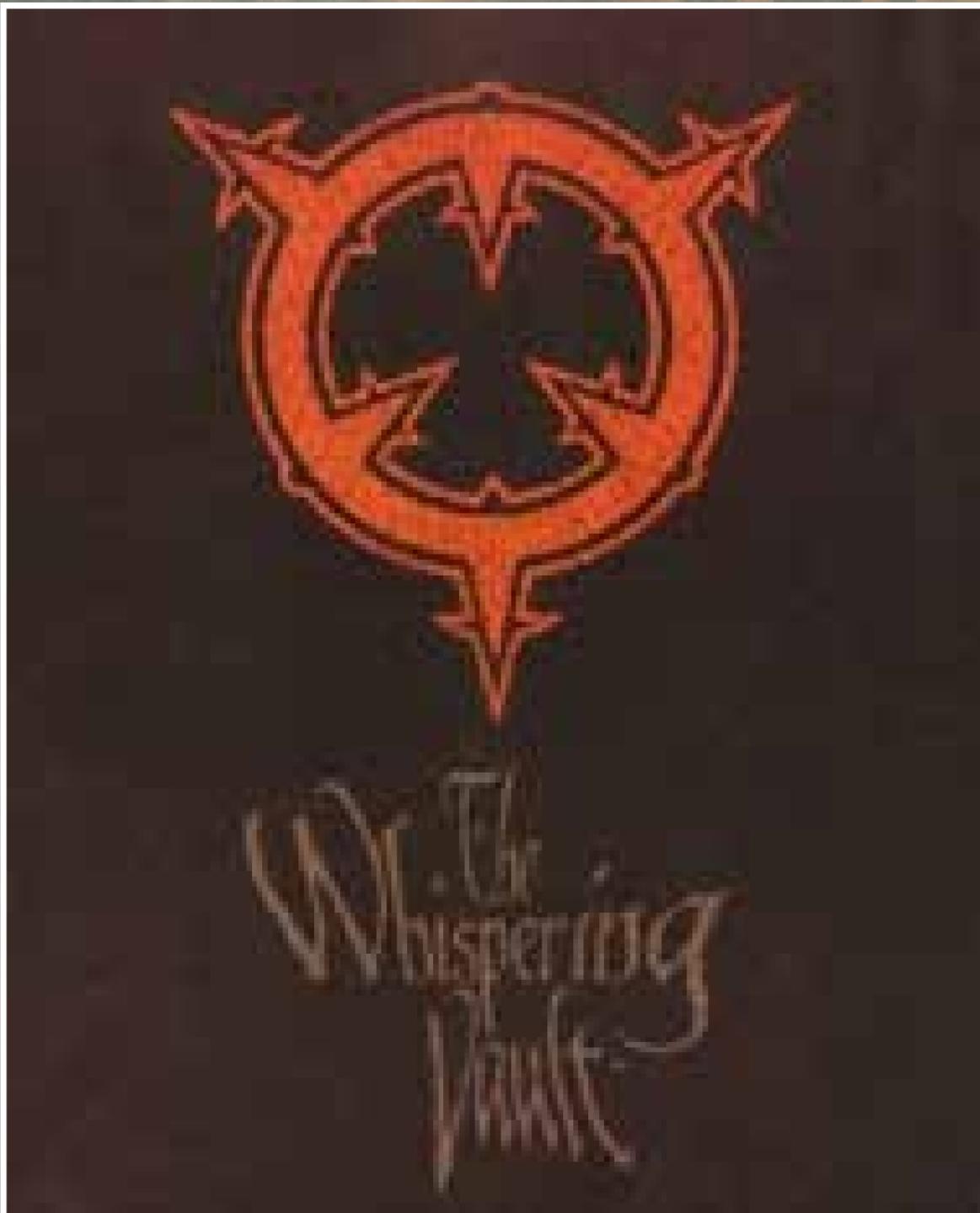
Over the Edge, jeu de rôle conspirationniste et très second degré, part du principe que tout ou presque ce qu'on peut lire dans les tabloïds et autres médias sensationnalistes est vrai. Les personnages y enquêtent sur les innombrables conspirations qui se télescopent dans le monde. Comme tous les gent 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 oeuvres 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".

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...

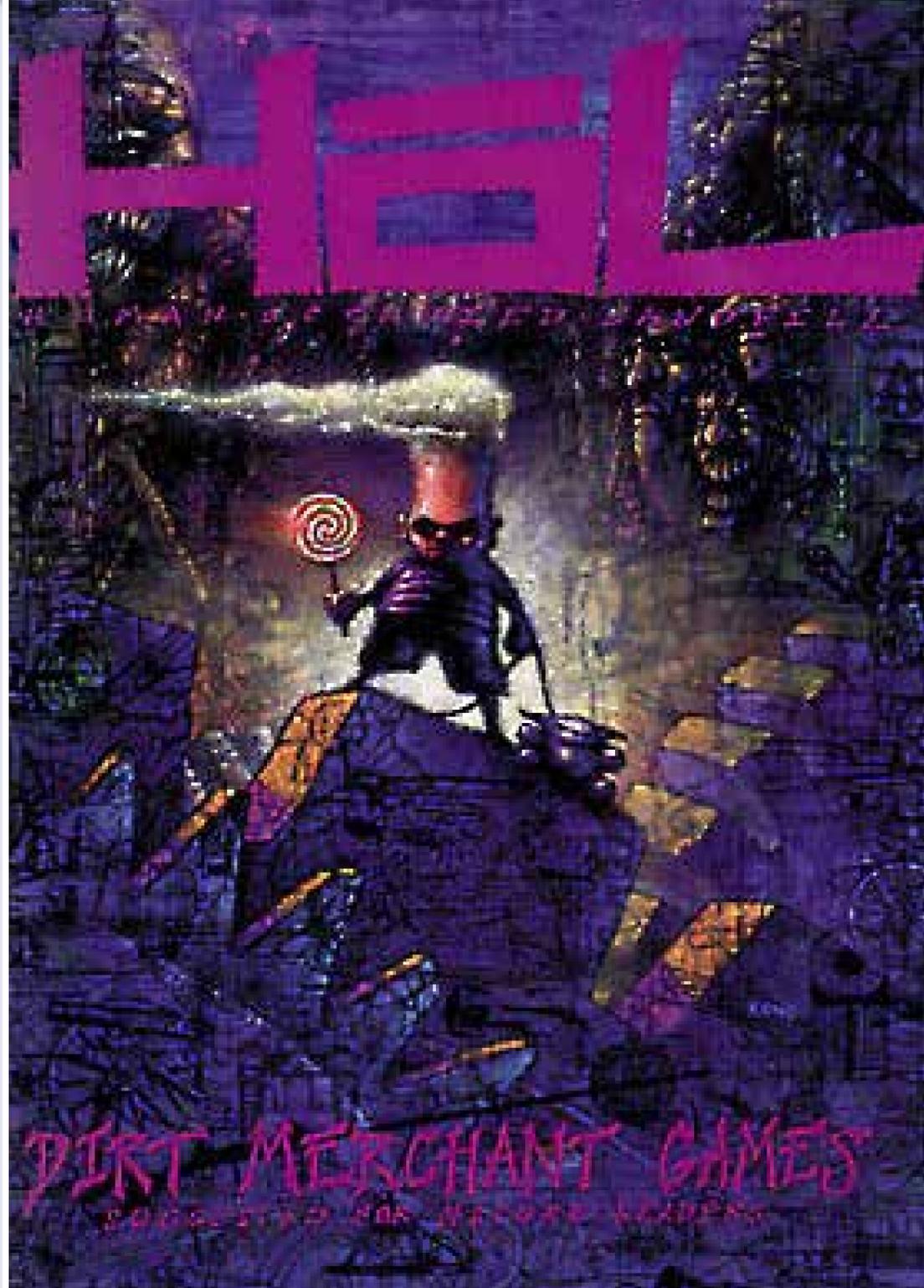
RISUS
THE ANYTHING RPG
by S. John Ross

GRANDPARENTS THE VIKING
Description: Skill based, and...
Character Creation:...

CHARACTER CREATION!
This is an old-fashioned...
Target Numbers Follow This Scale:

Page 1

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 mis sur le concept de traits variables : chaque personnage possède 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.

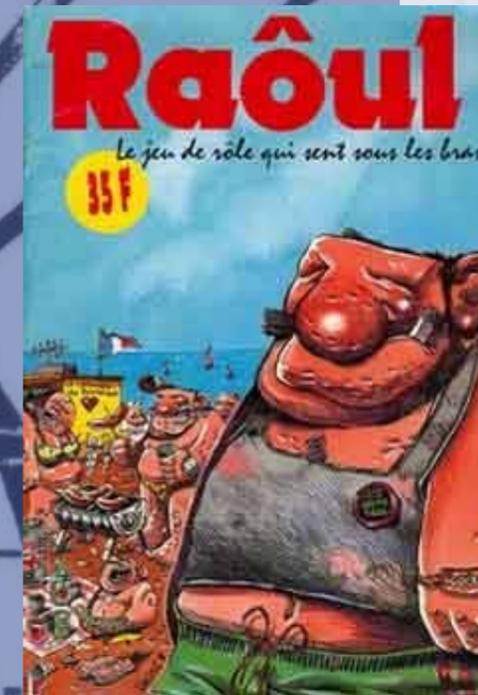


Höl

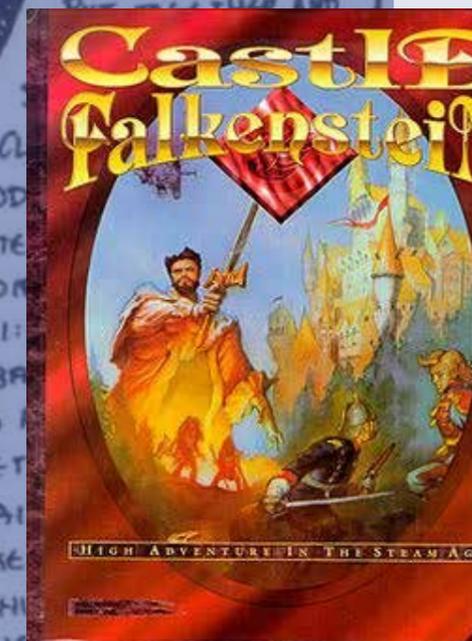
Dans **Höl**, les joueurs interprètent les “résidents” d’une planète-dépotoir qui sert également de planète-prison pour toute la lie de la société galactique. Inutile de dire que les personnages proposés n’ont rien de reluisant, et qu’il faut à la fois une bonne dose de second degré et des nerfs solides 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’engouement de la critique grâce à son ton résolument satyrique, voire iconoclaste.

Et aussi...



Création française — voire franchouillarde — **Raoul** propose d’interpréter des beaux, dans la grande tradition des Bronzés et autres Bidochon. Pastis obligatoire.



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

1994

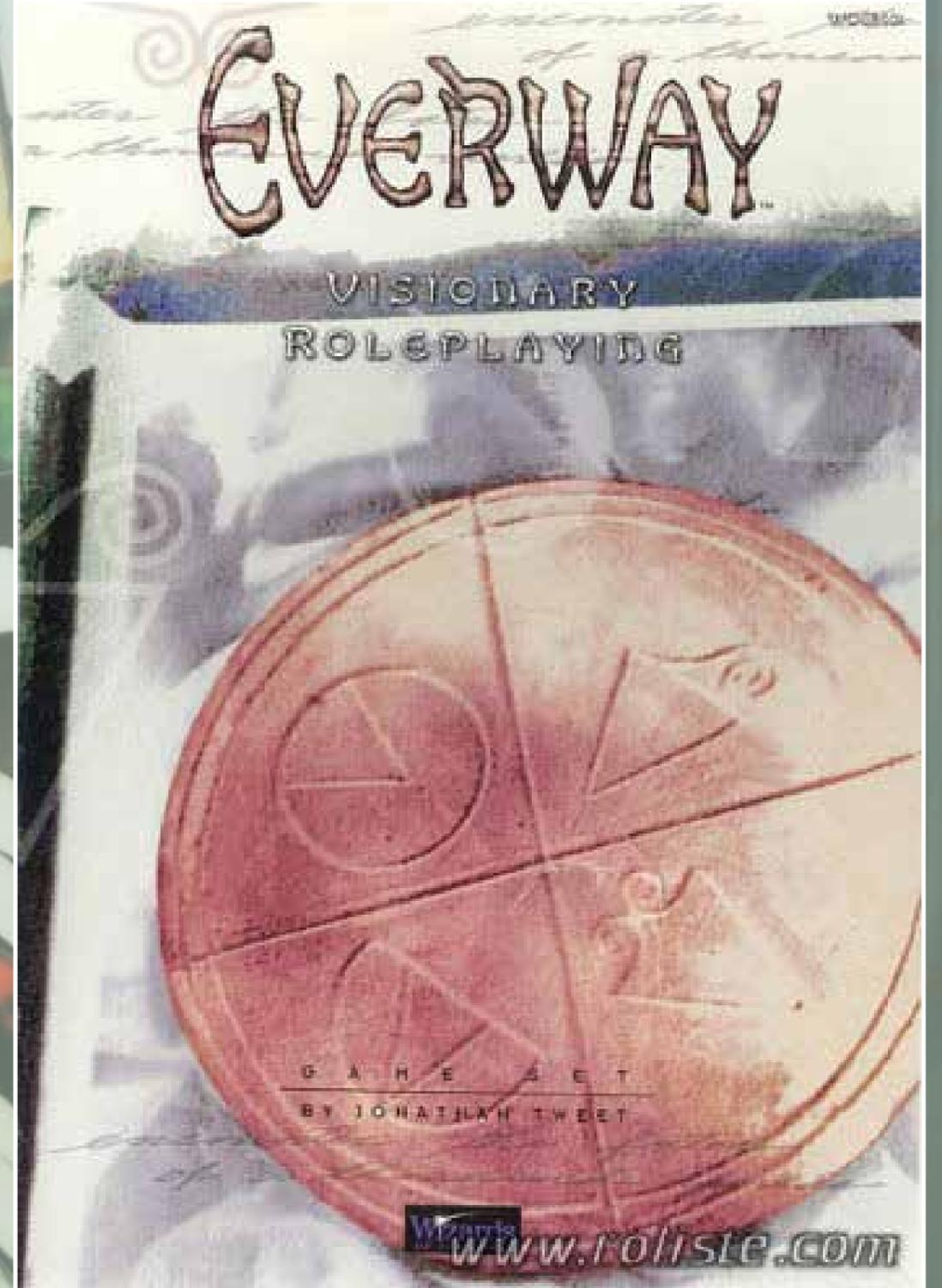
1995

Everway

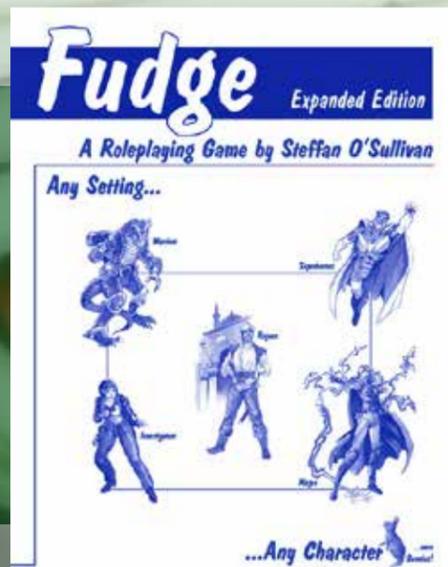
Surtout connu comme l'un des rares jeux de rôle sans dé, **Everway** est le fruit de la rencontre entre quelques grands noms du jeu de rôle : Greg Stolze (*Unknown Armies*, *Vampire : le Requiem*), Jonathan Tweet (*Ars Magica*, *D&D3*) et John Tynes (*Unknown Armies*, *Delta Green*, *Call of Cthulhu*). 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 cartes indique une intervention de la destinée, des dieux ou de quelque autre force surnaturelle dans l'aventure.

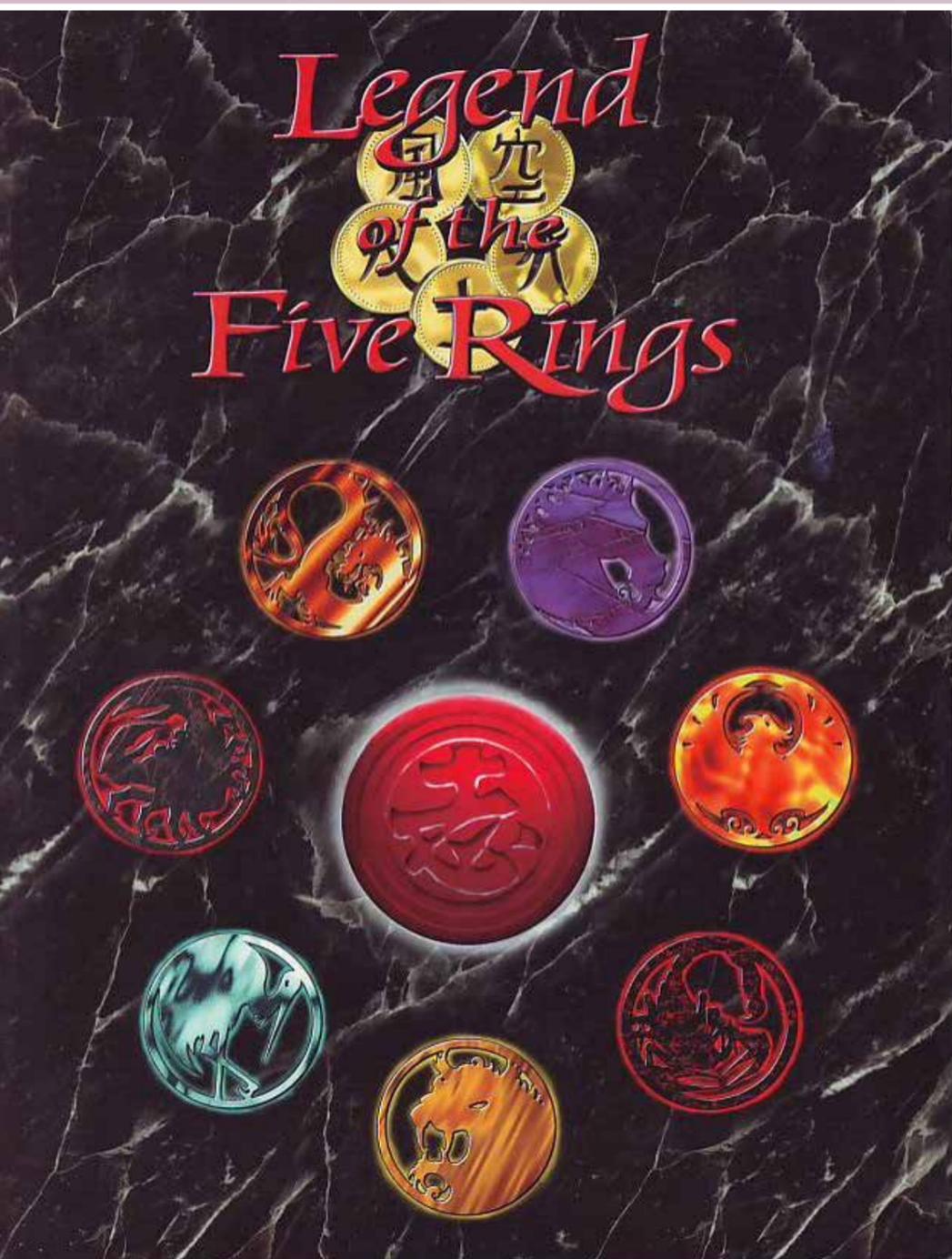
On notera qu'**Everway** fut le seul jeu de rôle complet publié par Wizards of the Coast avant la révolution *Magic : l'Assemblée*, qui poussa par ailleurs l'éditeur à se concentrer sur les cartes à collectionner avant de racheter TSR et la gamme AD&D quelques années plus tard.



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 tous 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.



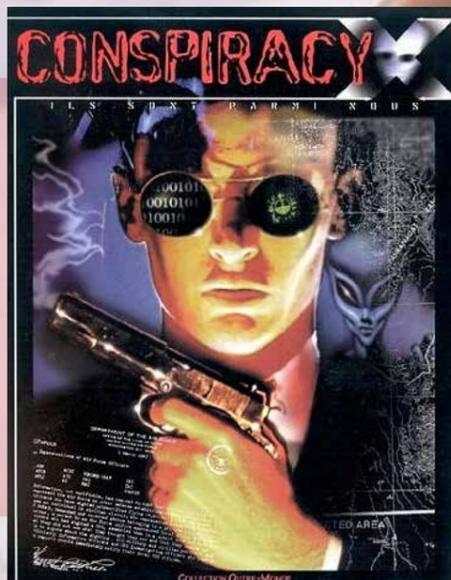
1996

Le Livre des Cinq Anneaux

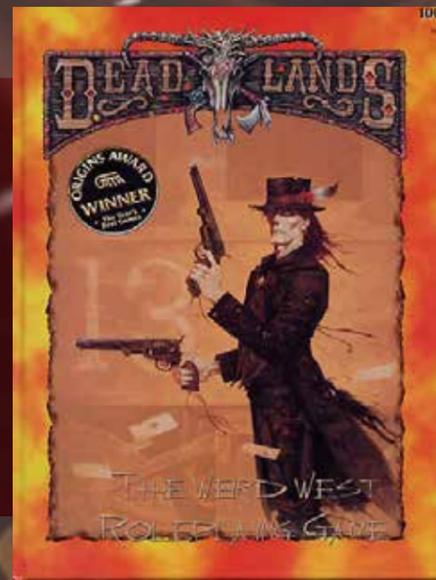
Si de nombreux jeux de rôle ont été déclinés en jeux de cartes à collectionner dans les années 90, l'inverse est moins fréquent. C'est le cas du **Livre des Cinq Anneaux**, qui a réussi le tour de force d'être aussi populaire en jeu de cartes qu'en jeu de rôle. Les deux sont d'ailleurs intimement liés, 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 clés 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 mi-chemin entre les westerns spaghetti et le cinéma fantastique des années 70.

Blue Planet



Science Fiction Roleplaying
on the New Frontier

1997

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.

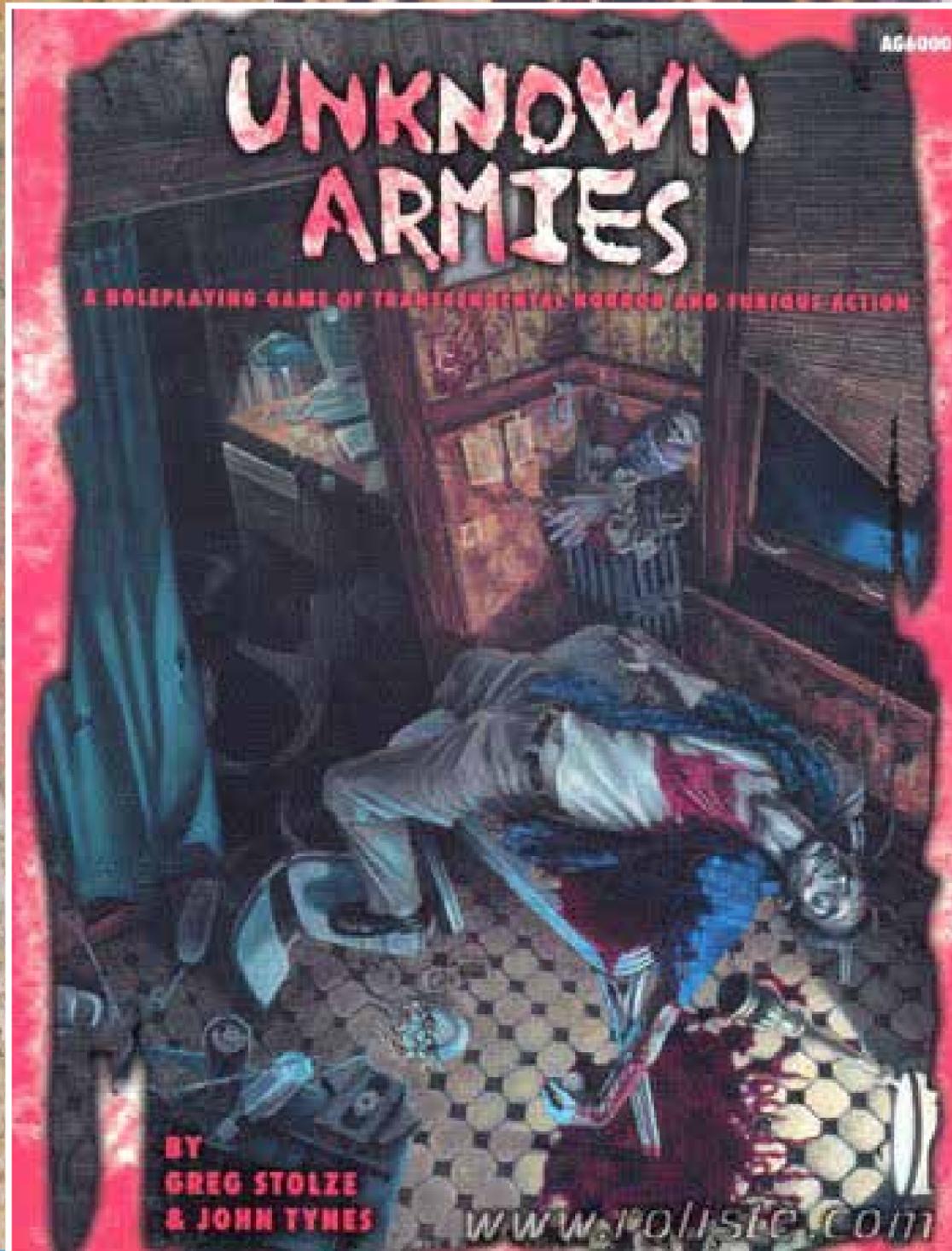
Et aussi...

*En jeu de rôle comme au cinéma, les Américains se contentent rarement de traduire les œuvres 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 d666), 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...*



1998

Et aussi...

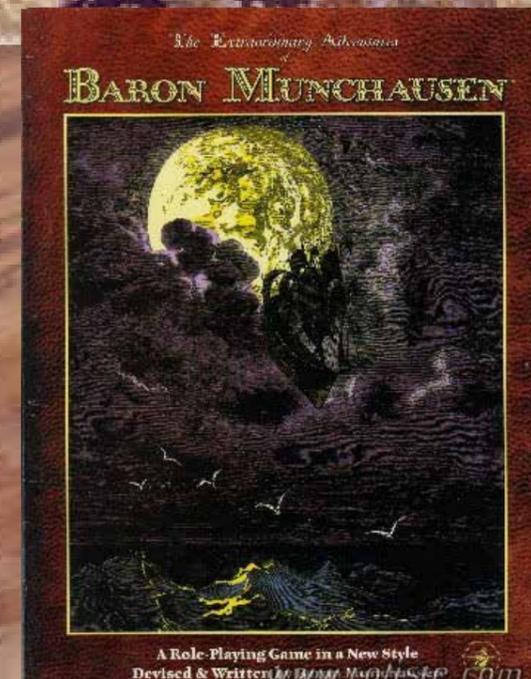


Unknown Armies

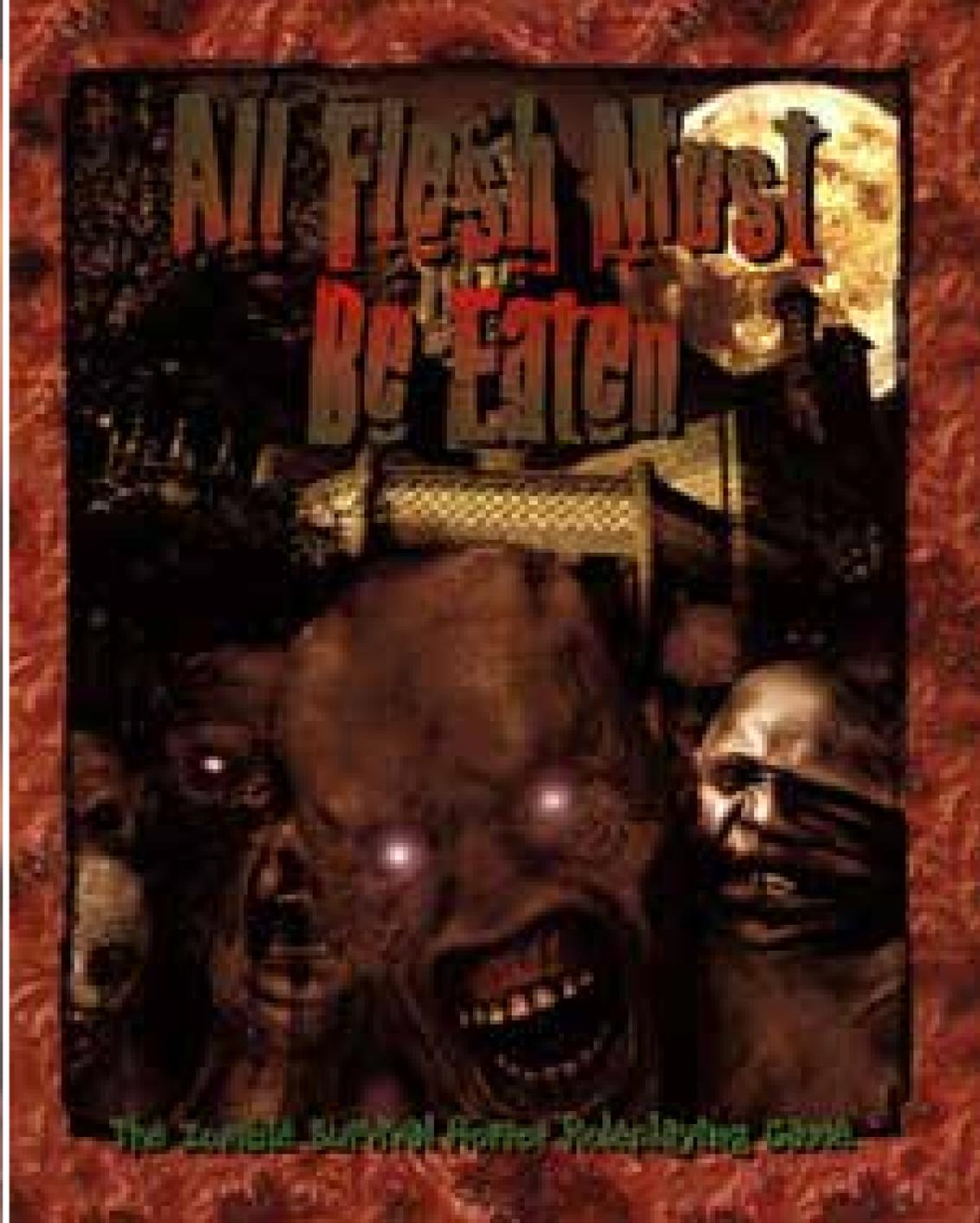
Les jeux occultes contemporains ont été nombreux au cours des années 1990, chacun y allant de sa relecture personnelle des mythologies classiques et autres légendes urbaines. **Unknown armies** prend un chemin quelque peu différent en présentant une cosmologie assez moderne, basée sur l'idée que les 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.



*"Mon cher comte, pouvez-vous nous raconter comment 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.*



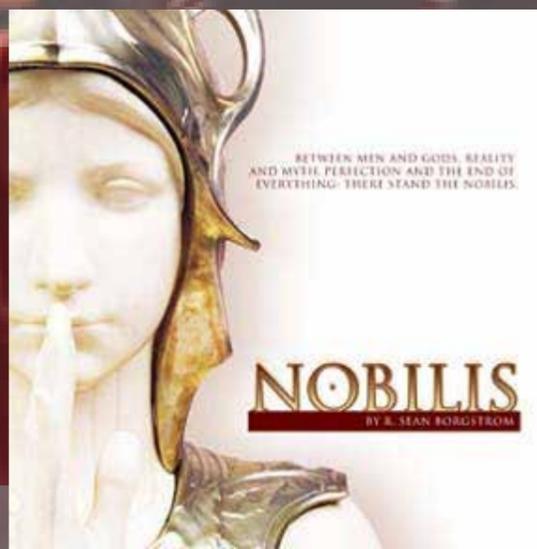
All Flesh Must Be Eaten

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.

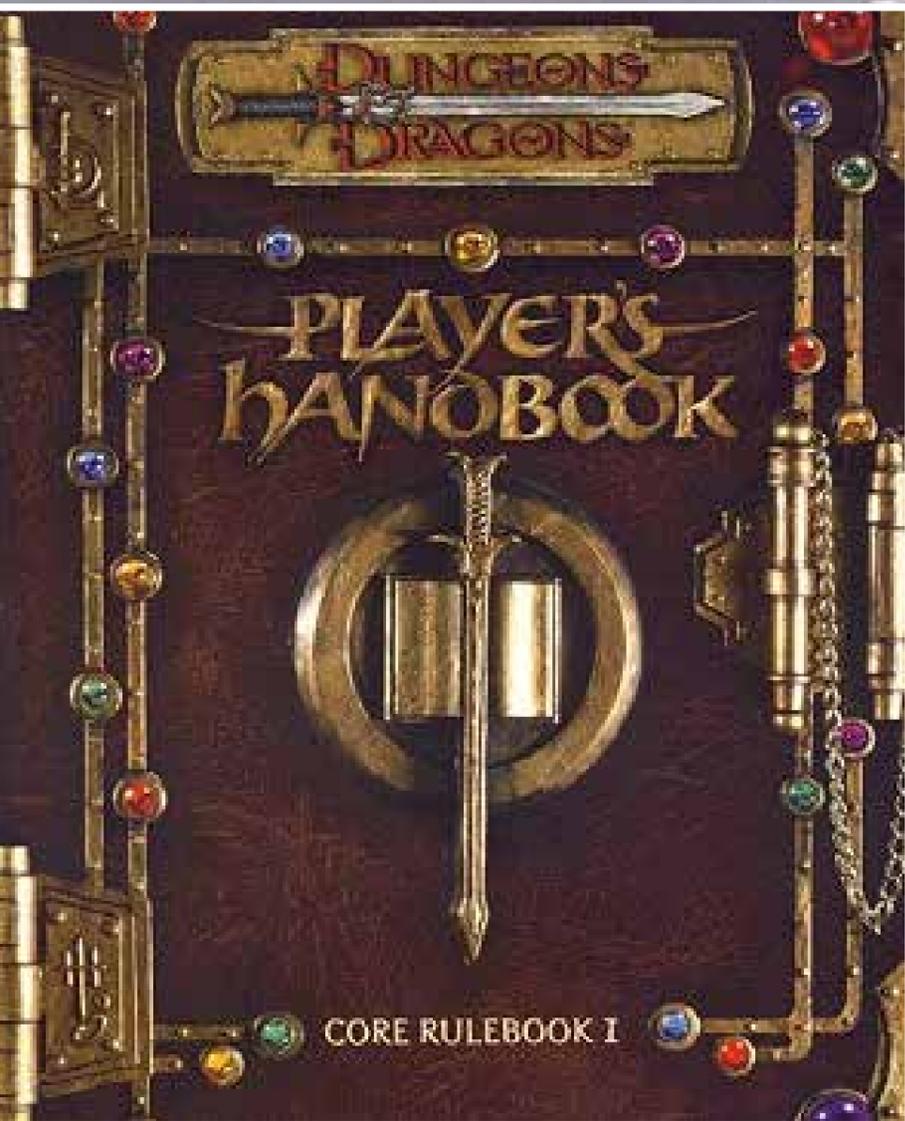
De fait, plus qu'un simple jeu de rôle, **All Flesh Must Be Eaten** constitue un véritable "genre book" qui décortique la mythologie des zombies et fournit au maître du jeu tous les outils lui permettant de créer sa propre campagne sur ce thème. Ce format n'est pas nouveau (il avait déjà fait la réputation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

1999

Et aussi...



Jeu de rôle extrême, sans concession, voire élitiste, **Nobilis** propose d'incarner 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 sa sortie.



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, voire des centaines de suppléments vont sortir au cours des huit années d'existence de cette version, qui se dotera même d'une révision "3.5".

Plus spectaculaire encore, Wizards of the Coast profite de la publication de **D&D3** pour rendre publique la fameuse *Open game License* complétée par la *d20 System License*, qui permettront à tout un chacun, professionnel ou particulier, de publier en toute légalité des suppléments pour **D&D3**, voire des jeux complets utilisant les règles de *D&D* plus ou moins modifiées. Plusieurs centaines d'ouvrages verront ainsi le jour... souvent d'une qualité douteuse.

La *d20 System License* a disparu en même temps que cette troisième édition, mais la désormais célèbre OGL est toujours active, et permet aux créateurs de partager tout ou partie de leurs créations en license libre, à la manière des logiciels informatiques libres de droit.

2000



Dans les années 2000, plus de la moitié des ouvrages de jeu de rôle publiés portaient ce logo. Certains éditeurs se sentirent même obligés de convertir leurs jeux au *d20 System* pour pouvoir continuer à exister...

SORCERER



An Intense Roleplaying Game
Ron Edwards

2001

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.

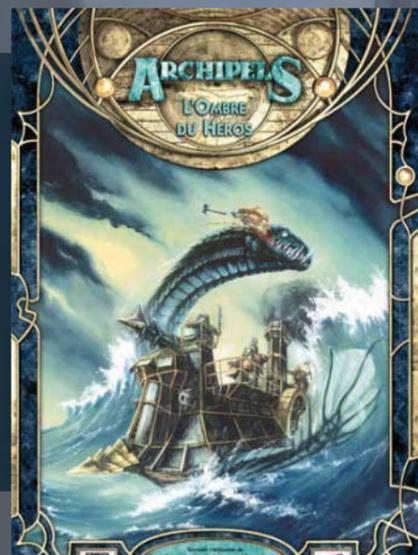
Dans **Sorcerer**, les joueurs interprètent des occultistes qui conjurent et asservissent des démons pour profiter de leurs pouvoirs surnaturels. Et c'est à peu près tout ce que propose le livre de base : pas d'univers complexe à la *Vampire*, pas d'ambiance macabre à la *Kult*. Le ton est même plutôt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

Mais si certains considèrent **Sorcerer** 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.

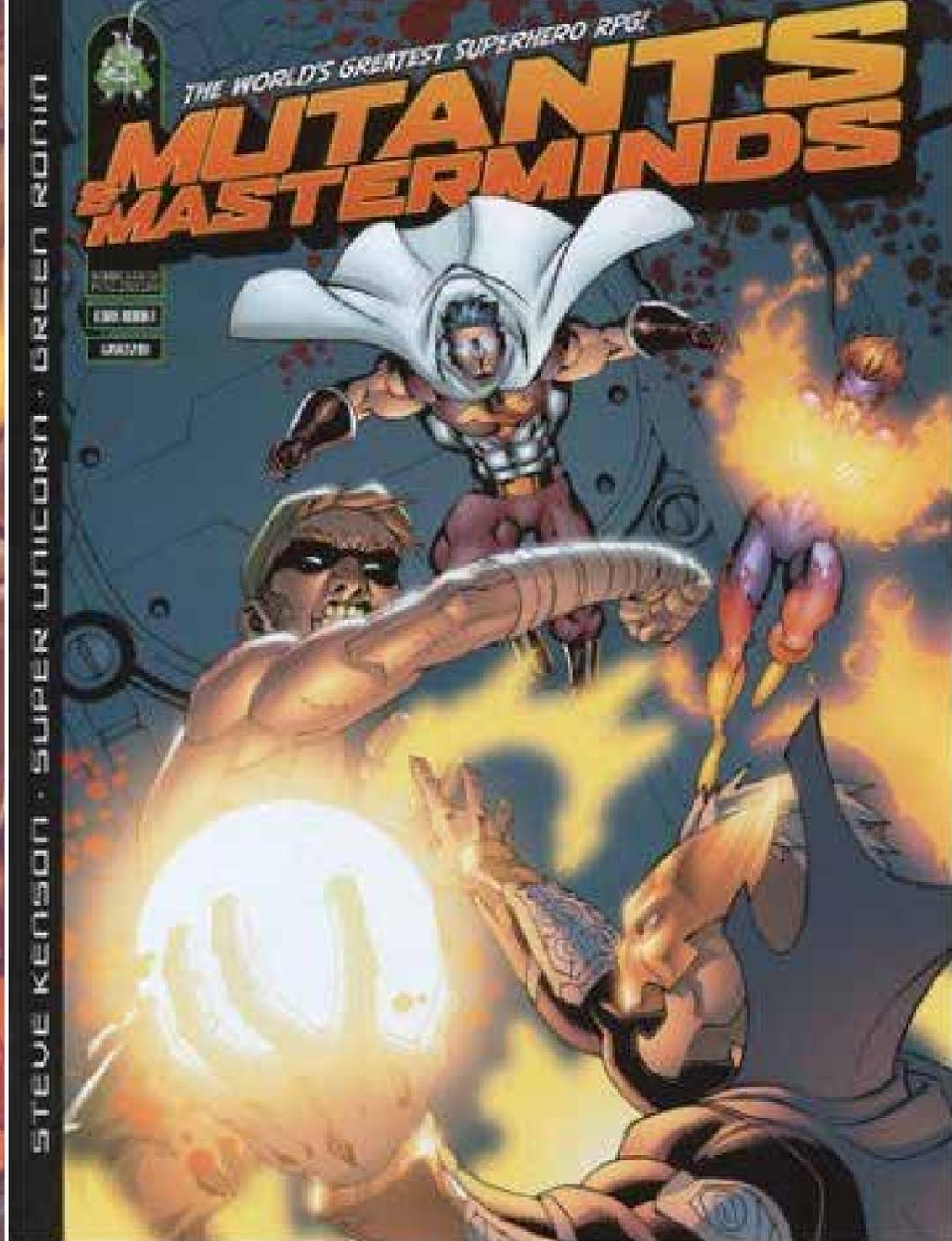
Et aussi...



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 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.



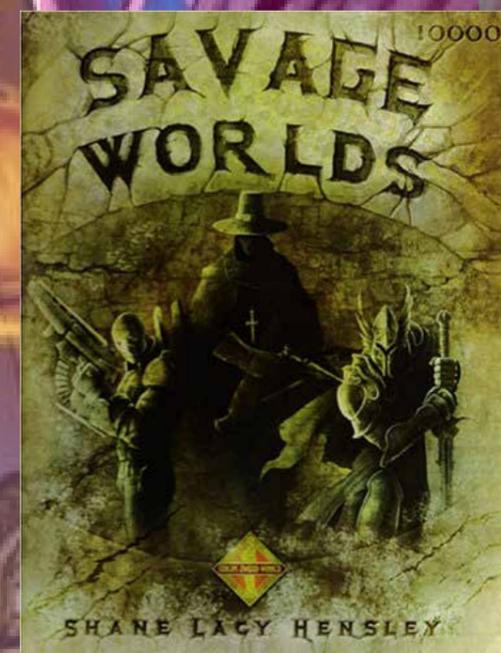
Mutants & Masterminds

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.

Et aussi...



Présenté comme "*Fast! Furious! Fun!*", **Savage Worlds** est l'un des rares systèmes génériques à 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*.

2002

C.O.P.S.

PROTÉGER et SERVIR



PIRETE - JUIN 2000

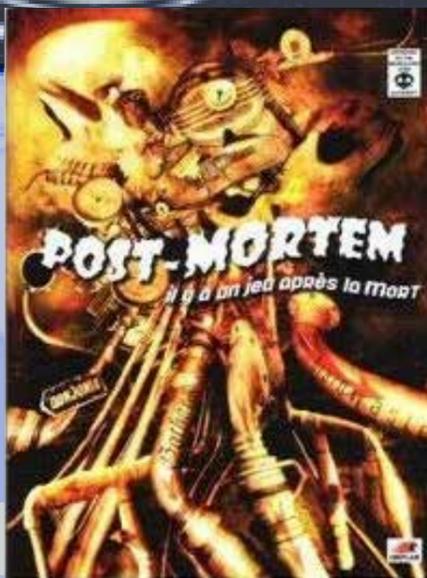
20003

C.O.P.S.

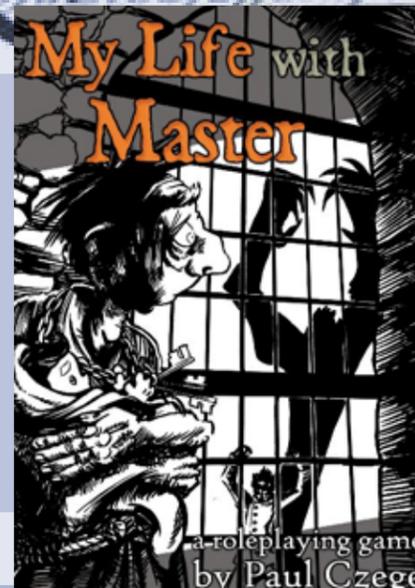
Bien que de création française, **C.O.P.S.** revendique clairement l'influence de la culture américaine, et notamment de ses séries policières. Il décrit une Californie légèrement futuriste désormais indépendante du reste des États-Unis et où les joueurs interprètent des flics de choc chargés de lutter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

THE REQUIEM

2004

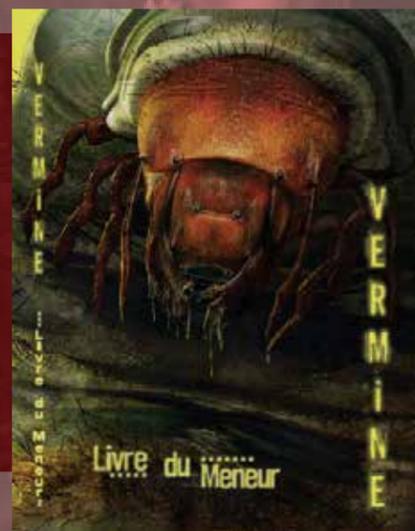
Vampire : le Requiem

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 Wolf 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...

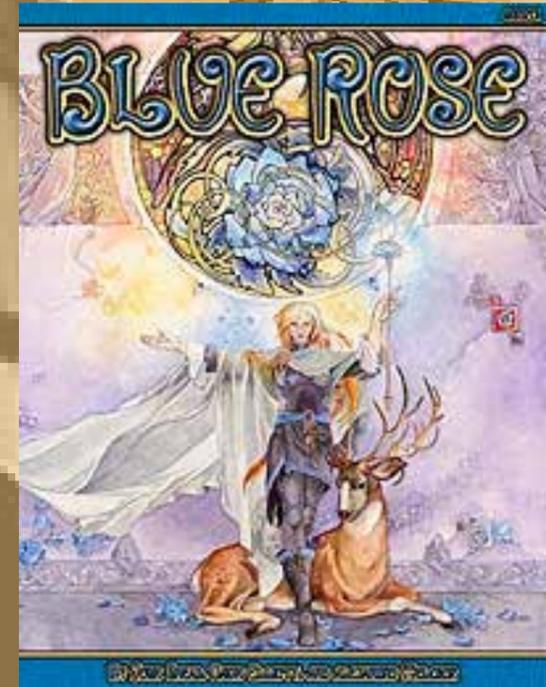


Dans **Vermine**, la nature en a eu assez d'être régulièrement violée par l'Humanité et elle a décidé de se rebeller. Les hommes ne sont désormais plus qu'une poignée, et cherchent à retrouver le lien perdu avec la Terre Mère afin de survivre à cette apocalypse naturelle. Jeu de rôle nettement écologiste 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.

Et aussi...

2005

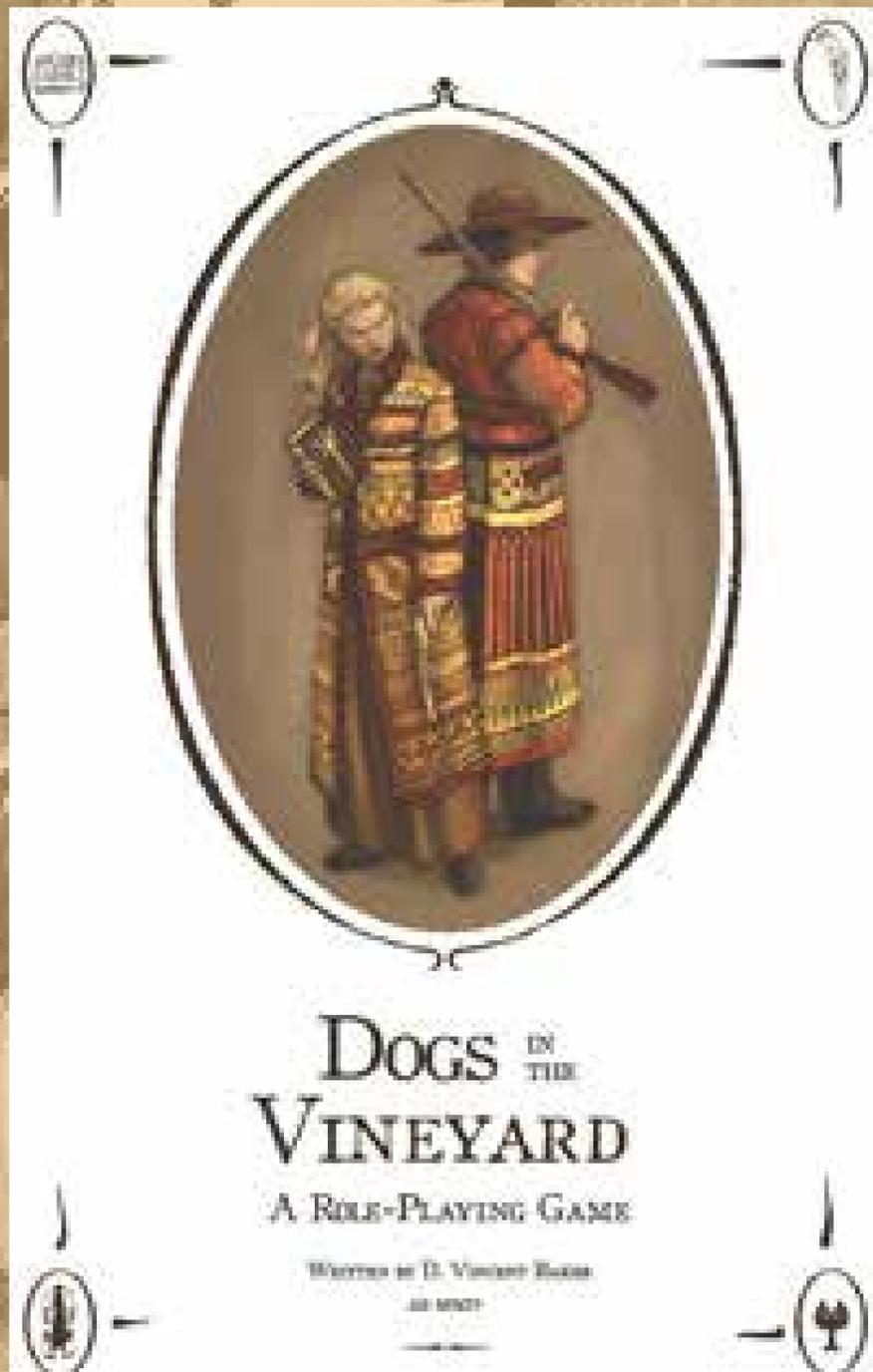
Dogs in the Vineyard

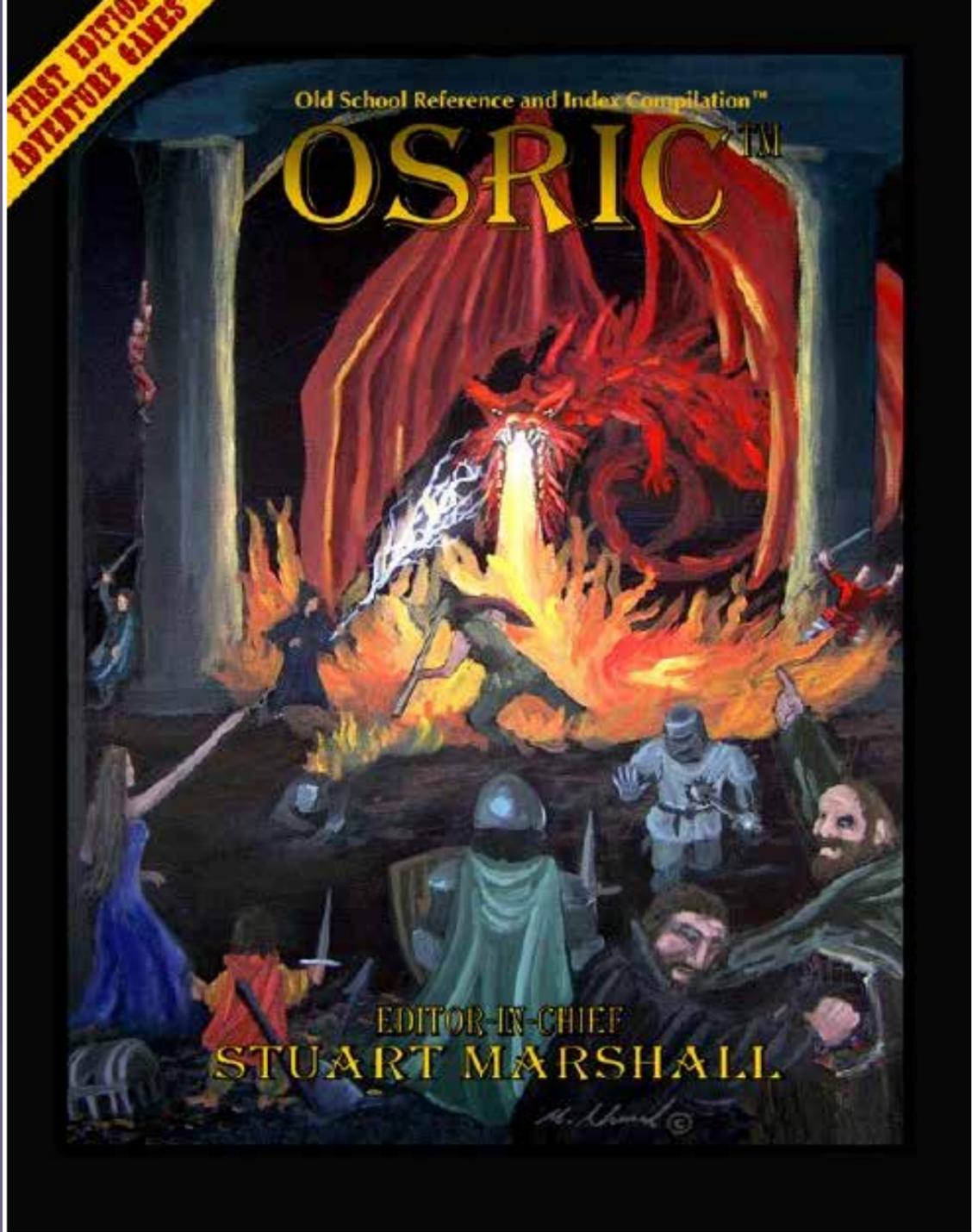


Des missionnaires mormons qui tentent de débarrasser les petites villes du Far West de l'influence des démons, armés de leur simple Foi : voilà ce que **Dogs in the Vineyard** propose de jouer. Mais derrière ce pitch assez incongru se cache un jeu extrêmement novateur qui a rapidement acquis le statut 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 philosophique.

*Si la fantasy romantique est un genre très développé 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.*





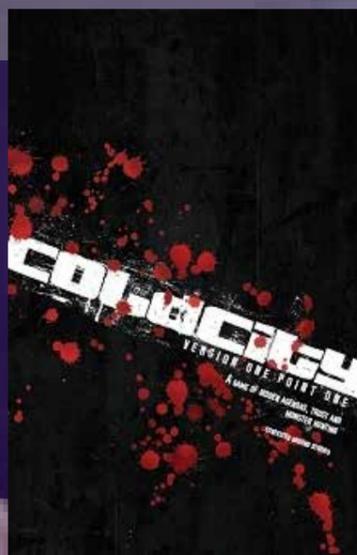
2006

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.*

2007

Dark Heresy

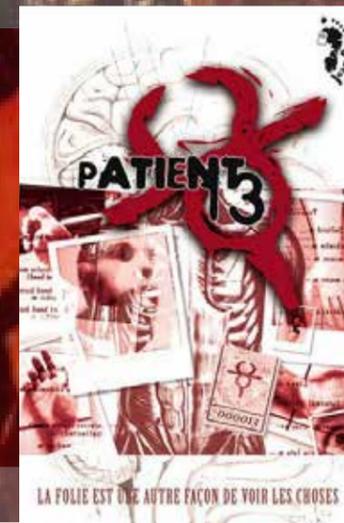
Tandis que le jeu de figurines *Warhammer* était très tôt adapté en jeu de rôle avec le succès que l'on sait, il aura fallu attendre vingt ans pour que son petit frère futuriste *Warhammer 40,000* ait droit au même traitement. L'univers du Tragique Millénaire est devenu tellement riche que l'éditeur 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 (*Deathwatch*), 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.



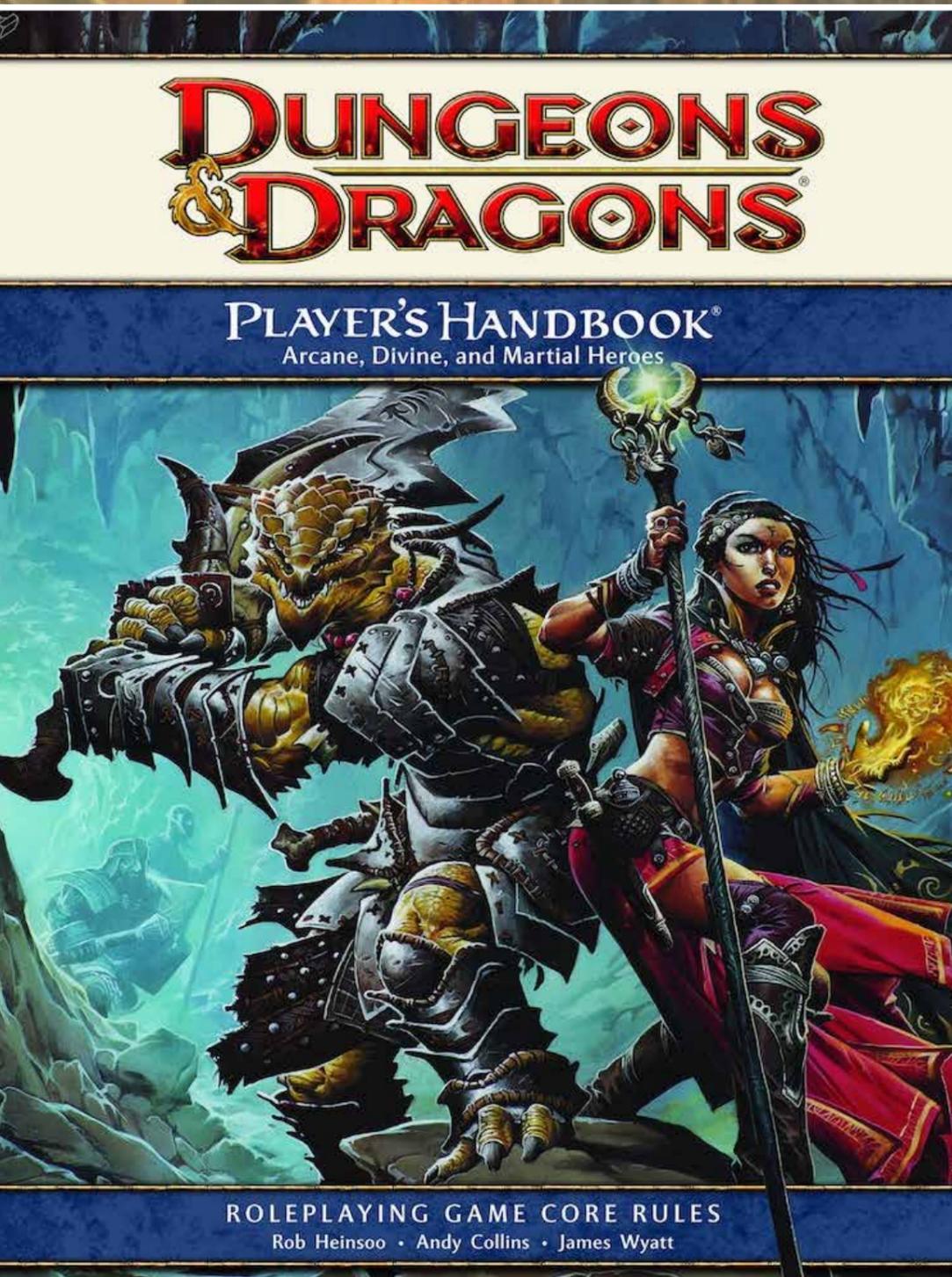
Et aussi...



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) se différencie 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.



2008

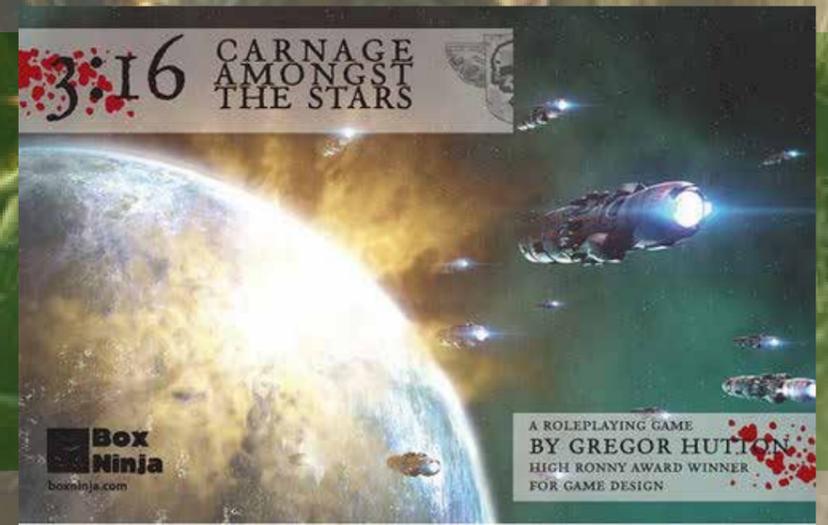
Dungeons & Dragons 4

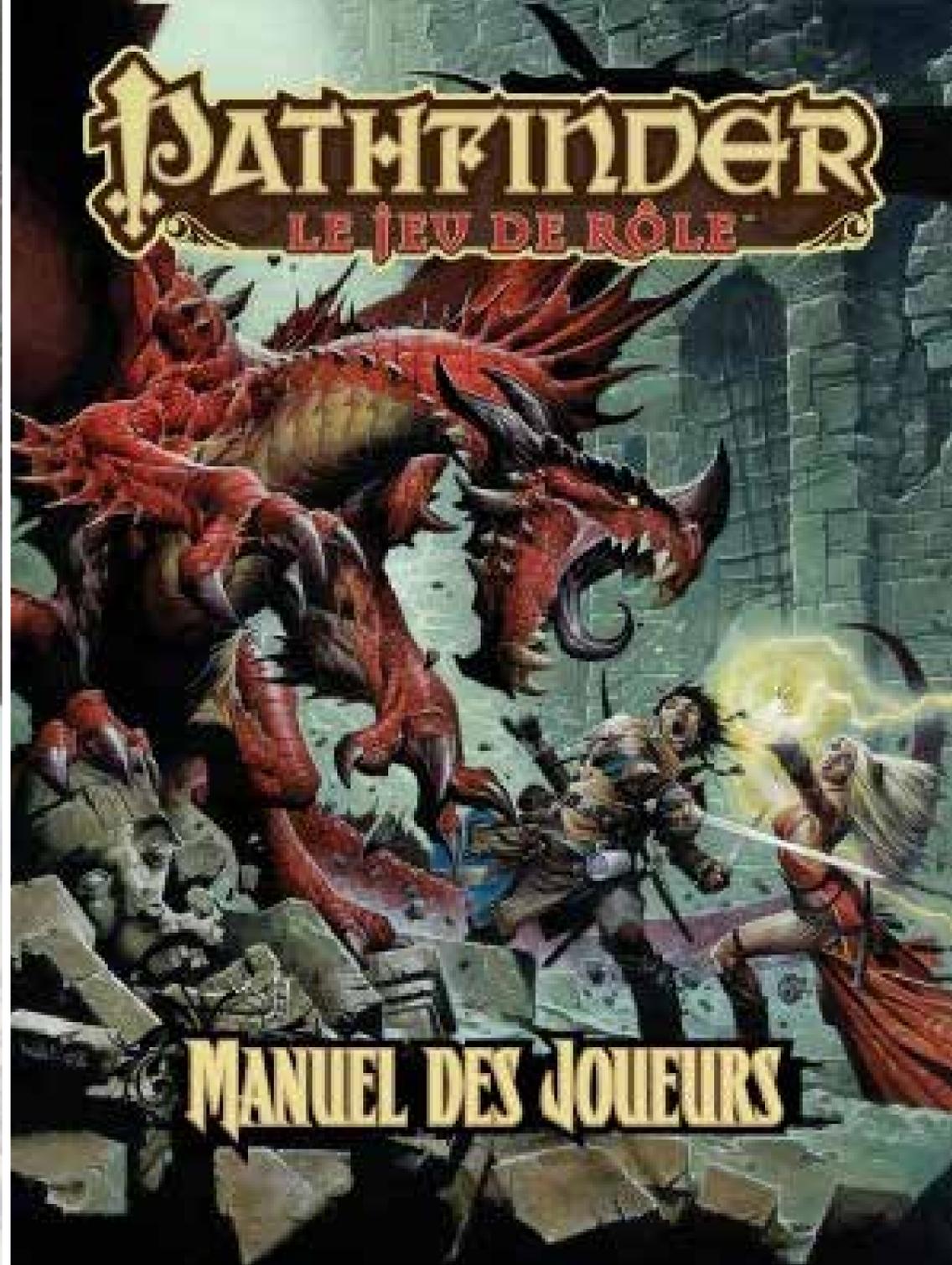
L'annonce faite en 2007 par Wizards of the Coast de publier une nouvelle édition de *Dungeons & Dragons* laissa les amateurs de l'édition 3.5 quelque peu perplexes. Et quand la quatrième édition de *D&D* débarqua en 2008, cette perplexité se changea chez un grand nombre de joueurs en désarroi.

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 joués, 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 aussi...

Digne héritier de Warhammer 40K, Starship Troopers et autres Whog Shrog, **Carnage dans les Étoiles** propose d'interpréter des soldats de choc chargés de nettoyer les planètes de la Galaxie de toute vie extraterrestre afin que l'Humanité puisse prospérer en toute tranquillité. 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.

2009

Et aussi...



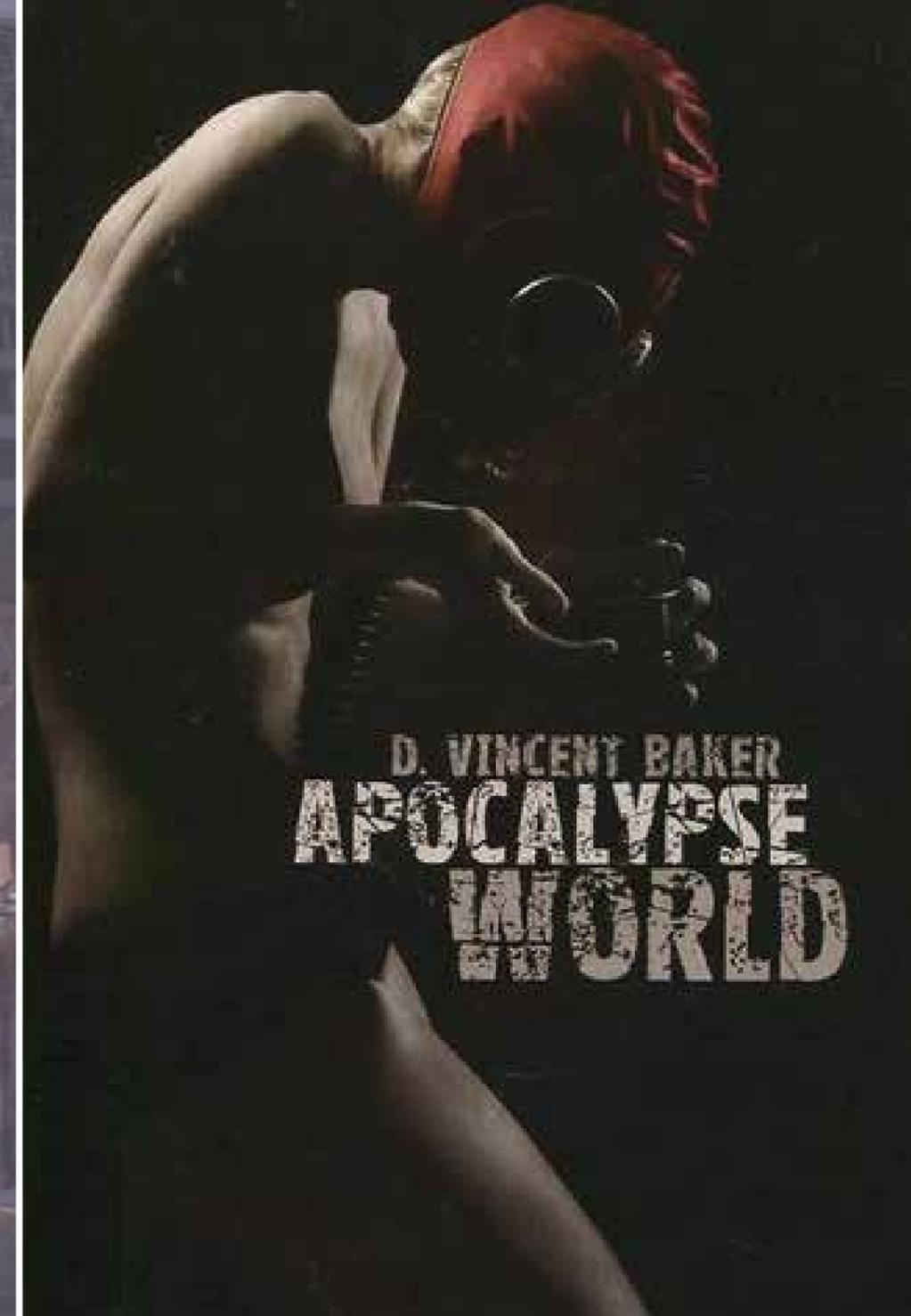
Avec **Eclipse Phase**, la hard SF fait son retour en force dans le petit monde du jeu de rôle. Puisant son inspiration aussi bien dans le récent mouvement transhumaniste que dans le cyberpunk, l'horreur spatiale, voire la SF des années 70, **Eclipse Phase** propose un univers extrêmement sombre, soutenu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

2010

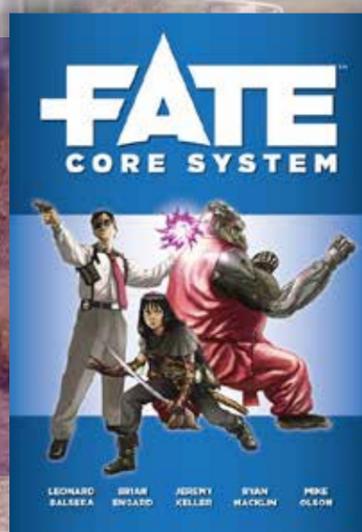
Apocalypse World

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'appréhender 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 engouement 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...



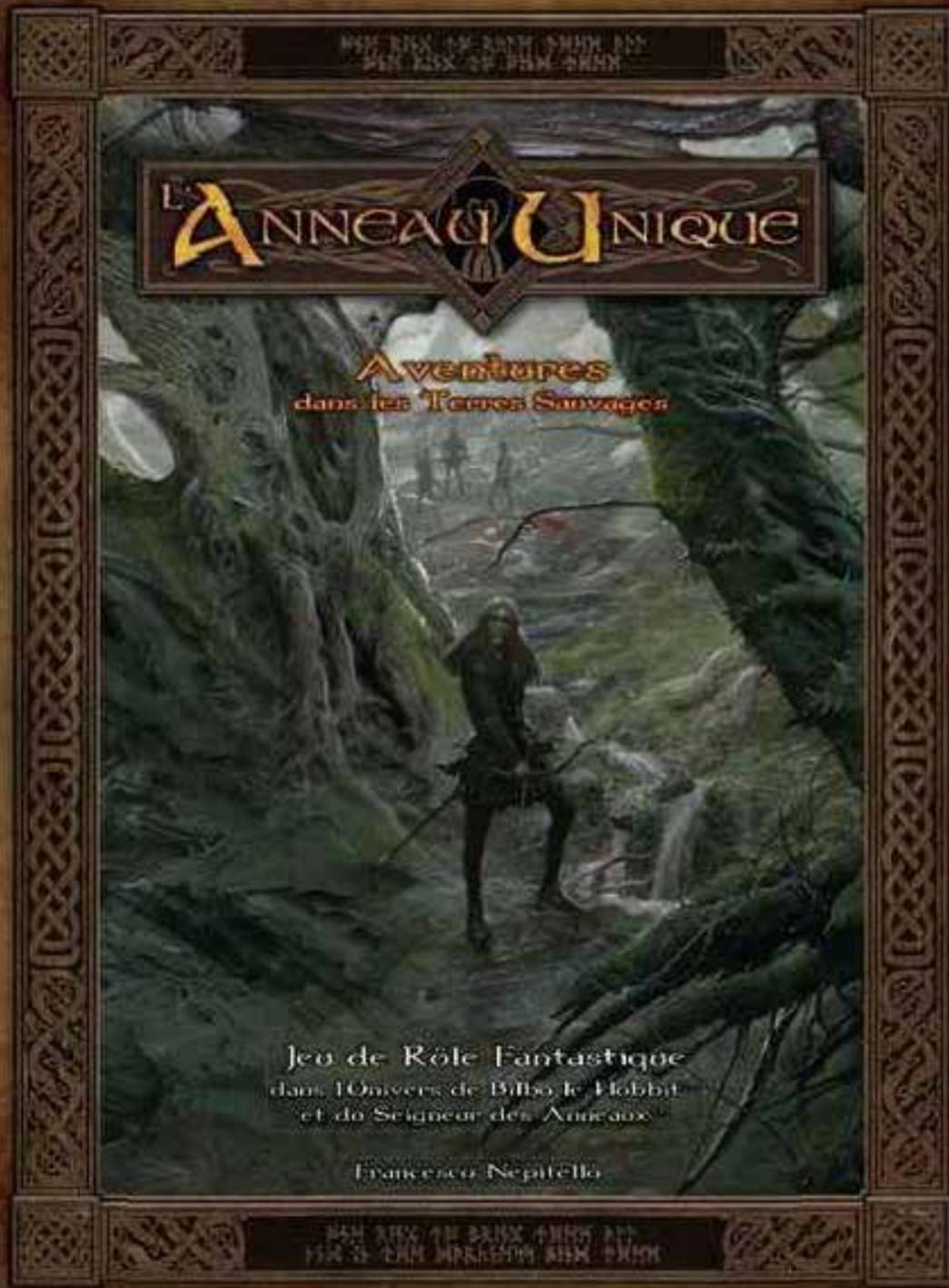
Descendant direct de Fudge, **FATE** est un moteur de jeu universel reposant entièrement sur la notion d'aspects. Plutôt que d'avoir des caractéristiques et compétences communes à tous les personnages, chacun peut choisir les traits de son choix (positifs ou négatifs) et leur attribuer une valeur. La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

2011

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 couvrir l'intégralité de ce monde extrêmement riche, mais se concentre sur une époque et une ambiance bien précises : la période comprise entre *Bilbo le Hobbit* et *Le Seigneur des anneaux*. Les joueurs y interprètent des personnages rassemblés en communauté et cherchant à lutter à leur petite échelle contre l'influence néfaste de Sauron sur les Terres Sauvages, petit territoire autour de la Forêt Noire.

Ce jeu est donc moins porté vers les quêtes épiques, mais s'intéresse 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.



Et aussi...



Dans **Luchadores**, vous incarnez des catcheurs latinos, protégeant avec courage leur archipel contre toutes sortes de menace, des plus courantes aux plus surnaturelles, dans une ambiance proche des films de série B des années 60. Un jeu qui assume son côté kitsch, mais propose également un système de combat particulièrement inventif qui pousse les joueurs à proposer toutes sortes de manœuvres de catch aussi impressionnantes que douloureuses...

MARVEL



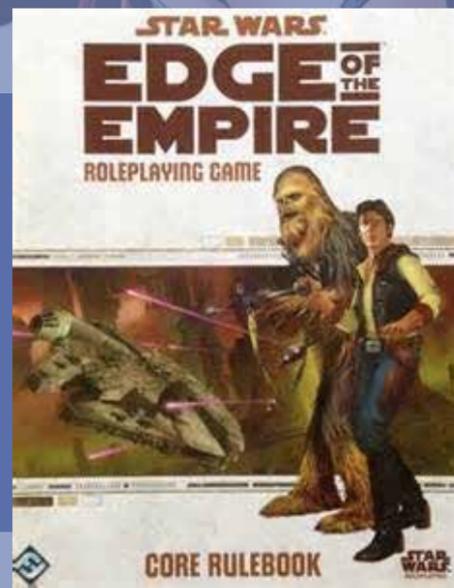
2012

Marvel Heroic

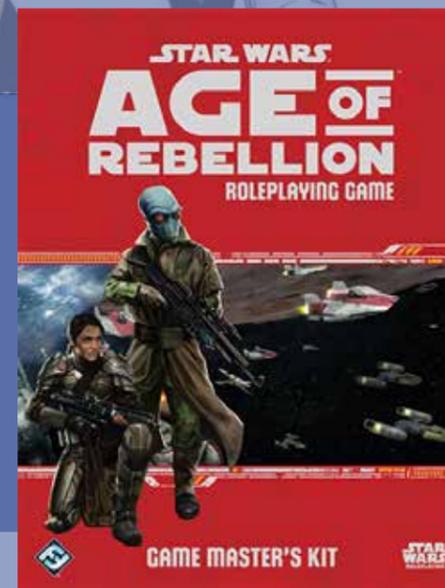
Après *Marvel Super heroes* (1984), *Marvel Saga* (1998) et *Marvel Universe* (2003), **Marvel Heroic** constitue la quatrième incursion des super-héros Marvel dans l'univers du jeu de rôle. Salué par la critique pour son système très novateur (bien que dérivé du *Cortex System*), **Marvel Heroic** constitue 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...



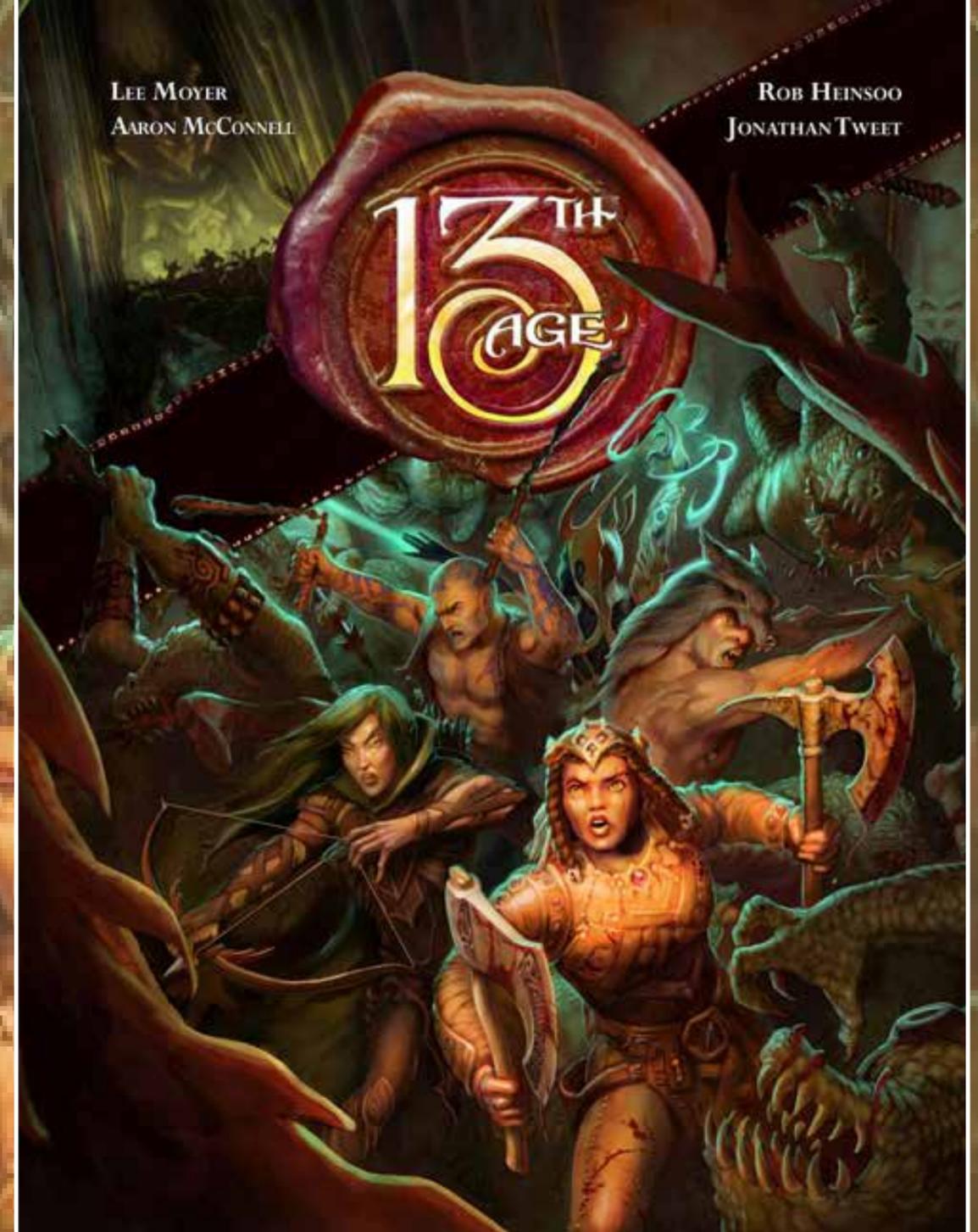
En reprenant la licence *Star Wars* pour le jeu de rôle, Fantasy Flight Games décide de réutiliser le système de jeu créé pour *Warhammer 3* à base de dés spéciaux, tout en appliquant la politique éditoriale employée avec la gamme *Warhammer 40,000*. Au lieu d'un jeu unique, ce seront au moins trois 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'Ère 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 "réro-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.

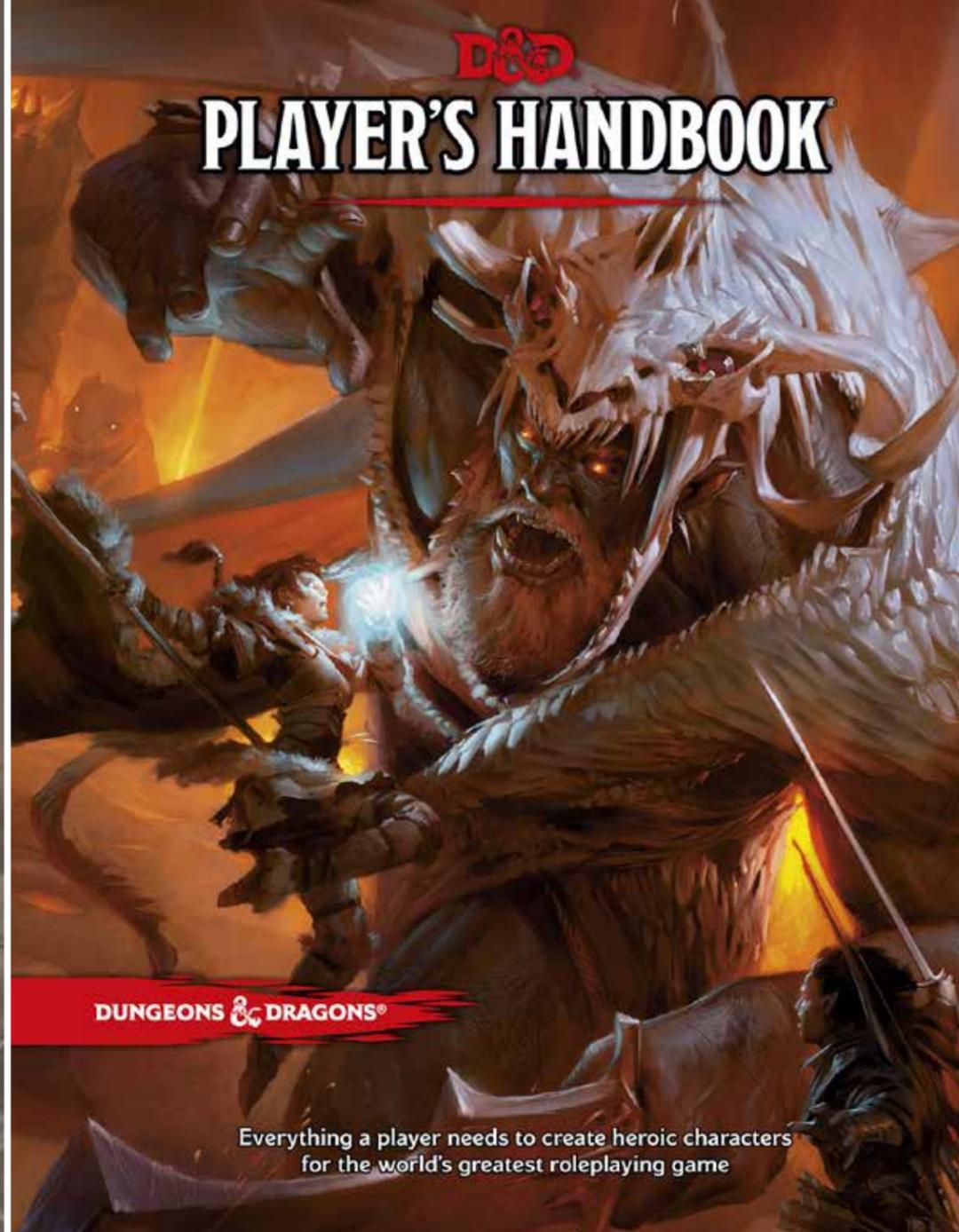


Et aussi...

Oltrée !



Oltrée 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 cartes 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.



Dungeons & Dragons 5

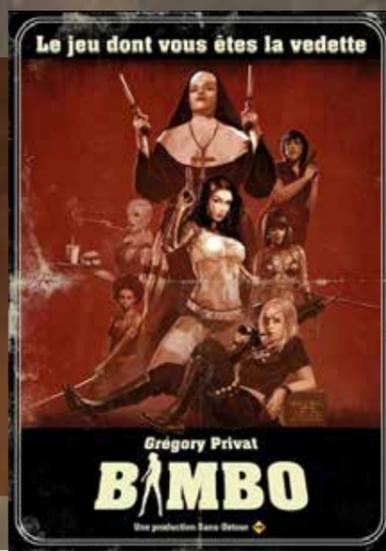
Après l'échec relatif de la 4ème édition de *D&D*, Wizards of the Coast a décidé d'accélérer le travail sur la 5ème édition, en impliquant davantage les joueurs dans le processus créatif. Pendant plus d'un an, les fans de *D&D* ont donc pu tester les règles de cette nouvelle édition et donner leur avis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

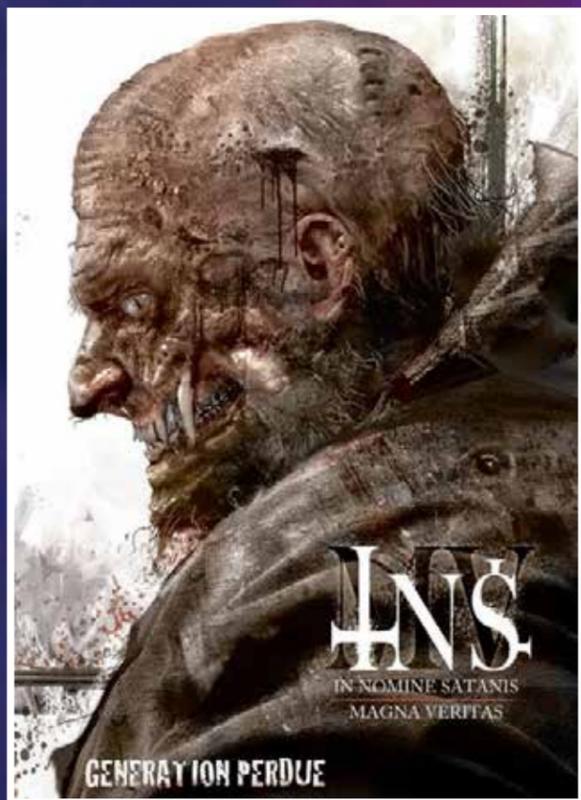


PERDUS SOUS
LA PLUIE
VIVIEN FEASSON

Perdus sous la pluie vous propose d'interpréter 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 jeu à plusieurs MJ tournants. Une manière de pousser le jeu de rôle dans ses retranchements.

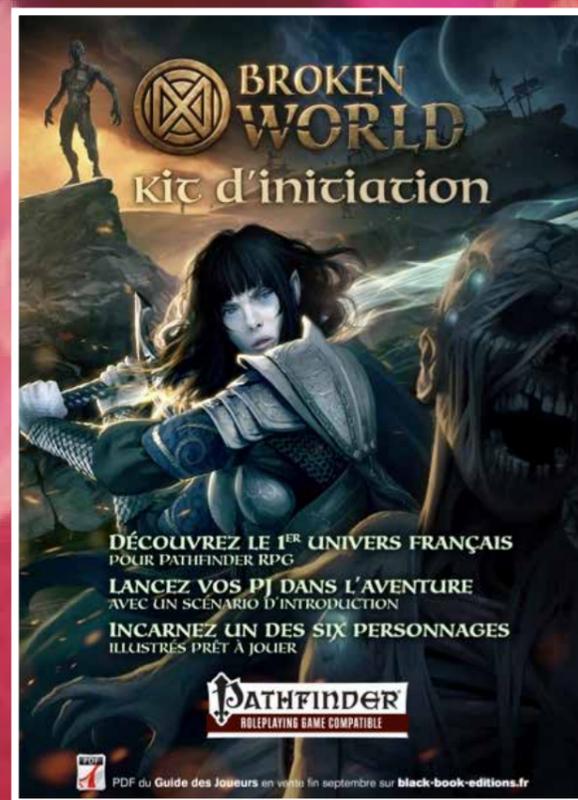
2015 ?

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.



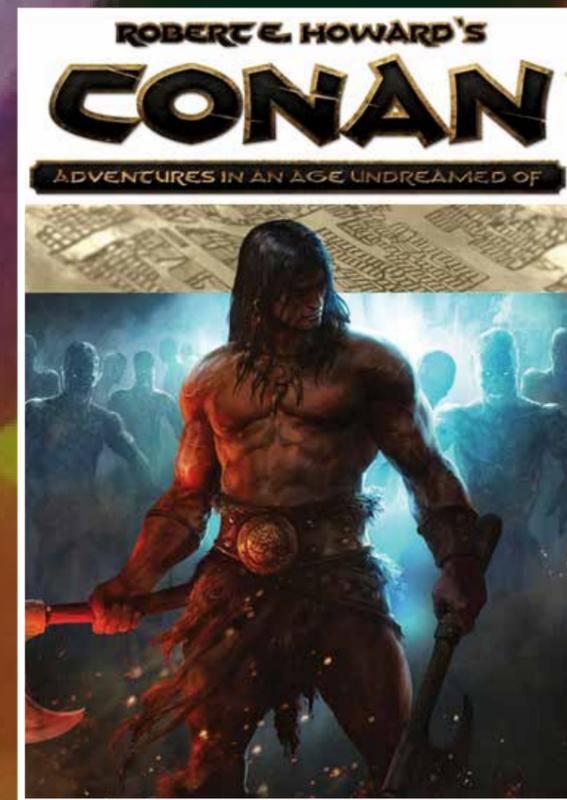
INS / MV 5

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-mêmes, il va leur falloir rédéfinir la lutte du Bien contre le Mal. Un changement radical qui fait déjà beaucoup parler sur les réseaux sociaux.



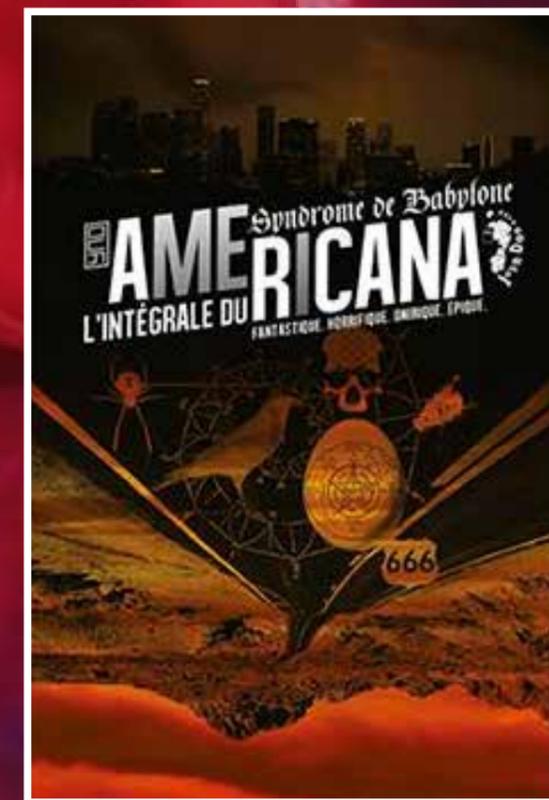
Broken World

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 laissée 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 kickstarter 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.