



Places to Go.  
People to Be

# UNE BRÈVE HISTOIRE DU JEU DE RÔLE

Une sélection d'articles de fond sur le jeu de rôle, traduits de l'anglais

# Sommaire

[Ebook PTGPTB\(vf\) n°6 Une brève histoire du jeu de rôle](#)  
[Ça commence ici...](#)  
[Édito](#)

[Une brève histoire du jeu de simulation papier 1re partie – Les jeux de plateau, les jeux de figurines et les wargames](#)

[Introduction : La grande famille des jeux](#)  
[Les jeux de plateau \(JdP\)](#)  
[Les jeux de figurines](#)  
[Les wargames](#)

[Braunstein : les racines des jeux de rôles](#)

[Major Wesley : Le Premier MJ](#)  
[Essayer, encore et encore](#)  
[Dave Arneson : Rôliste Ex Nihilo](#)  
[Les rôlistes modernes : Apprenez à un singe à faire des grimaces](#)  
[Chaînon manquant, perte de sens](#)  
[À vous de jouer](#)

[Une histoire du jeu de rôle](#)

[Première partie : un petit pas pour un wargamer...](#)

[Nos Ancêtres](#)  
[De l'étincelle à la flamme](#)  
[Une association légendaire](#)  
[Un hommage final à Dave Arneson](#)

[Deuxième partie : réouverture de la boîte de Pandore](#)

[Les Prétendants](#)  
[Tunnels et Trolls \(St Andre, 1975\)](#)  
[Chivalry and Sorcery \(Fantasy Games Unlimited, 1977\)](#)  
[L'Empire contre-attaque](#)

[Troisième partie : Survenance de l'âge d'or](#)

[La ruée vers l'or](#)  
[Traveller décolle](#)  
[L'union fait la force](#)  
[Le bijou de la couronne](#)  
[L'apogée d'Athènes](#)

[Quatrième partie : Enfer et paradis de la finance](#)

[Des débuts tragiques](#)

[L'âge des ténèbres](#)  
[L'âge d'or continue](#)  
[L'irrésistible TSR](#)

[Cinquième partie : le pouvoir et la gloire](#)

[Regardez, là-haut dans le ciel !](#)  
[Les studios Universal](#)  
[Le chaos des produits dérivés](#)  
[La bande des quatre](#)

[Sixième partie : révolution !](#)

[Septième partie : de nouvelles manières de jouer](#)

[Huitième partie : l'âge des ténèbres](#)

[Neuvième partie : la fin et le commencement](#)

[Postface](#)

[ANNEXES](#)

[Greg Costikyan](#)

[Présentation](#)  
[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Ben Robbins](#)

[Présentation](#)  
[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)

[Places to go, people to be \(VO\)](#)

[Dans le numéro 1](#)  
[Dans le numéro 2](#)  
[Dans le numéro 3](#)  
[Dans le numéro 4](#)  
[Dans le numéro 5](#)  
[Dans le numéro 6](#)  
[Dans le numéro 7](#)  
[Dans le numéro 8](#)  
[Dans le numéro 9](#)  
[Dans les autres numéros](#)

[Steve Darlington](#)

[Présentation](#)  
[Articles traduits sur PTGPTB\(vf\)](#)  
[Ailleurs](#)

[Se tenir au courant](#)

[Les ebooks Places to go, People to be \(VF\)](#)

[Crédits](#)

# Ça commence ici...

## **Mention légale importante :**

Si vous souhaitez partager cet ebook, nous vous encourageons à mettre un lien vers la page de notre site ([ptgptb.free.fr](http://ptgptb.free.fr)) plutôt que de le pomper honteusement.

En effet, tous les textes contenus dans cet ebook demeurent la propriété de leur(s) auteur(s) et de PTGPTB (version française). Toute reproduction de texte en dehors de cet ebook et qui dépasse la longueur raisonnable d'une citation (c'est-à-dire, en règle générale, un ou deux paragraphes) est donc strictement interdite.

Si vous reproduisez une grande partie ou la totalité du texte de cet ebook sans l'autorisation écrite de PTGPTB (version française), et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites Web, blogs, forums, imprimés, etc.), vous reconnaissez que vous commettez délibérément une violation des lois sur le droit d'auteur, c'est-à-dire un acte illégal passible de poursuites judiciaires.

# Édito

Bonjour à tous,

L'Histoire et moi, ça a toujours fait 2. La preuve, j'ai eu 6 au bac ! Et je ne vous parle même pas du magnifique 1,2 (si, si) que j'ai obtenu à l'épreuve d'Histoire du concours d'entrée à Normale Sup. Remarquez, quand on révise la Chine populaire et que ça tombe sur la décolonisation, il ne faut pas s'étonner de ne pas atteindre les sommets...

Bref, tout ça pour vous dire que, quand le rédac'chef de *Places to go, people to be (tf)* m'a proposé de faire un ebook spécial Histoire du JdR, je l'ai senti moyen. Mais on ne fait pas toujours ce qu'on veut dans la vie et, dans le même temps, je sentais bien que c'était un sujet qu'il faudrait traiter sous peu. Vu que d'autres blogs se sont récemment fait l'écho de nos articles historiques, nous avons juste saisi la balle au bond pour proposer un dossier archéo-rôliste. Mais dans le même temps, comme il s'agit de JdR, la pilule passe toute seule.

Cet ebook (le sixième, déjà) abordera donc dans un premier temps un [historique rapide des jeux de simulation](#). Les JdR étant une branche de ces jeux-là, il nous semblait judicieux de remettre notre loisir en perspective. Et pour cela, nous laisserons la plume de Greg Costikyan s'exprimer.

Puis, avant que le JdR à proprement parler ne fasse son apparition, Ben Robbins abordera [Braunstein](#), une sorte d'ancêtre méconnu du jeu de rôle.

Enfin, nous laisserons la parole à Steve Darlington, dont la monstrueuse [histoire du JdR](#) a le mérite de traverser 25 années de notre loisir.

Gardez à l'esprit que cette histoire du JdR concerne principalement le marché anglophone, même si de nombreux titres présentés ont été traduits chez nous. De la même manière, en couvrant un spectre aussi large que celui allant des années 1970 à 2000, on ne peut prétendre à l'exhaustivité. Certains éléments pourraient donc manquer. Enfin chaque Histoire a ses jalons et cette dernière s'arrête à l'aube des années 2000. La suite reste encore à écrire...

Bonne lecture à tous,

Benoit Huot,  
rédacteur en chef de la division "ebook"

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : [esteriane626@gmail.com](mailto:esteriane626@gmail.com).

# Une brève histoire du jeu de simulation papier

## 1<sup>re</sup> partie – Les jeux de plateau, les jeux de figurines et les wargames

© 1994 Greg Costikyan

Un article de Greg Costikyan, tiré de [Costik](#), et traduit par Rappar

---

## Greg Costikyan

**Remarque :** Cet article est normalement composé de deux parties, la seconde se concentrant davantage sur les jeux de rôles et de cartes. Afin d'éviter toute redite avec les articles, plus détaillés, de Steve Darlington, nous ne mettons pas cette deuxième partie dans cet ebook. Vous pouvez néanmoins, la lire [ici](#) si vous le désirez.

**Note du Traducteur :** le traducteur a fusionné deux articles qui se recoupent : [A Short History of Paper Games](#) (1994) et [Don't Be a Vidiot – What Computer Game Designers Can Learn From Non-Electronic Games](#) – discours tenu en 1999 lors d'une conférence de développeurs de jeux vidéo. Ceci pour une information plus exhaustive, à jour, et qui ne tourne pas autour de la création de jeux vidéo. Cela donne par endroits des répétitions et une impression de décousu, imputables donc au traducteur, dont nos lecteurs voudront bien nous excuser.

L'auteur dénomme parfois des types de jeux ci-dessous "Hobby games", qui pourrait se traduire par : "les jeux que l'on trouve dans les boutiques spécialisées" ; il utilise le terme "adult games" comme dans "adult boardgames", par opposition aux jouets pour enfants. On trouve aussi "paper games", par opposition aux jeux sur ordinateur. Nous avons choisi de tous les regrouper sous le terme de "jeux de simulation papier", excluant les jeux vidéo, même si évidemment ces derniers sont bien entendu des jeux de simulation.

### **Introduction : La grande famille des jeux**

(...) [Tom Disch](#), un brillant auteur de science-fiction qui est depuis passé à une brillante

carrière d'écrivain classique, a une expression pour les écrivains de SF qui ont peu de compréhension de toute autre littérature que la SF ; il les appelle "les sciences-fictionoïdes" et explique que leur manque de connaissances les limite à une poignée de techniques littéraires, les empêche de voir l'importance du personnage, et limite leur imagination. Il soutient qu'un écrivain qui souhaite maîtriser son art doit lire beaucoup, des œuvres de tous les domaines, de son genre littéraire et d'autres.

Je crois qu'une situation analogue existe chez les développeurs de jeu vidéo [et les créateurs de JdR, NdT]. Si votre seule expérience des jeux vient des jeux d'arcade, des consoles et des PC [ou des JdR seulement, NdT] – surtout si votre expérience est issue de jeux publiés ces cinq dernières années – votre imagination sera restreinte. Vous ne verrez que ce qui existe ici et maintenant, et vous serez naturellement enclins à modéliser les changements autour de ce qui est apparemment possible, plutôt que d'explorer des alternatives intéressantes. Votre palette de techniques, votre préhension des potentiels, sera limitée. Vous serez, si vous voulez excuser le terme, un "vidiot", une personne dont la seule connaissance des jeux vient des jeux vidéo.

Si, d'un autre côté, vous explorez cette étrange chose variable que nous appelons "le jeu" dans toutes ses manifestations, vous verrez que l'univers est vaste, que l'étendue des techniques est énorme, que c'est vraiment un média de grande élasticité. Vous aurez une source à laquelle puiser des idées plus puissantes, un champ plus étendu d'idées que vous pouvez voler, des épaules plus larges sur lesquelles vous tenir.

D'après mon expérience, les créateurs de jeux vidéo méconnaissent beaucoup les jeux de simulation papier ; ils sont plus ignorants que les créateurs de jeux de simulation papier les sont des jeux vidéo. Je pense que les deux peuvent fructueusement apprendre les uns des autres. En fait, j'irai même jusqu'à dire que, bien que les différences entre les médias ne doivent jamais être minimisées, et qu'il est important de reconnaître les limitations, les avantages, et l'esthétique de leurs différentes formes, tous les jeux partagent certains fondamentaux. Une compréhension plus large de toutes les formes ne peut qu'être bénéfique pour le créateur qui souhaite avoir un contrôle conscient de son art.

Je propose donc d'exposer brièvement l'évolution des jeux de simulation papier, une évolution qui continue encore maintenant, et par la suite, de réfléchir à plusieurs principes et concepts fondamentaux qui sous-tendent les jeux de toutes sortes.

(...) Les jeux non-vidéo ont existé depuis bien plus longtemps que les jeux vidéo. On a exploré bien plus de styles de jeu dans des médias non-électroniques, ne serait-ce que parce que vous pouvez développer un jeu non-vidéo pour un budget de quelques sous ; pour le papier, le carton et l'encre. Le risque occasionné par le développement de jeux non-vidéo est bien plus limité, et ceci a entraîné une créativité bien plus grande.

Les enfants apprennent en jouant, donc nous pouvons supposer que les jeux, qui sont simplement la formalisation de parties, ont existé depuis que l'évolution du langage a permis aux hommes de négocier et de se mettre d'accord sur des règles. Les jeux de ballon semblent universels ; et des dés de formes variées remontent quatre mille ans en arrière. À vrai dire, les dés à 20 faces que les jeux de rôles ont récemment rendus populaires sont très anciens ; il y en a un très bel ensemble, de l'antiquité romaine, au British Museum.

Les toutes premières histoires, de *Gilgamesh* à *Beowulf*, étaient de tradition orale ; ce ne

fut pas avant les Grecs qu'apparurent des œuvres soigneusement élaborées, attribuables à des auteurs identifiés. Ce n'est qu'alors que les pièces de théâtre et les récits furent considérés comme un art, et leurs créateurs comme des artistes.

De même, nos jeux les plus anciens sont les produits d'une tradition populaire : les échecs, le go et l'[awélé](#). Ce n'est pas avant le début du XX<sup>e</sup> siècle que les gens commencèrent à fabriquer exprès des jeux, les attribuant à des créateurs individuels. Ce n'est que depuis quelques décennies que les jeux sont considérés comme un art, et leurs créateurs comme des artistes.

Le premier jeu de simulation – conçu comme tel – que je connaisse, fut le *Jeu du Roi*, créé en 1780 pour le Duc de Brunswick par Helwig, Maître des Pages. Le *Jeu du Roi* était, dans un sens, une variante des échecs ; mais son plateau était fait de 1666 carrés, composé de différents types de terrains, et les unités représentaient l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. C'était une étape du jeu vers la simulation ; mais il resta avant tout un divertissement.

En 1824, le lieutenant von Reisswitz de l'armée prussienne imagina un jeu qui utilisait des cartes militaires réalistes à l'échelle de 1:8000<sup>e</sup>. Il en fit une démonstration au chef d'État-Major de l'armée prussienne, qui s'exclama : “Ce n'est pas un jeu du tout ; c'est une formation à la guerre !” et il commanda une copie pour chaque régiment de l'armée. Ce jeu et ses variantes continuèrent à être joués dans les forces armées prussiennes et allemandes pendant des décennies.

En 1876, le colonel von Verdy du Vernois de l'armée allemande imagina une nouvelle sorte de *Kriegspiel* (jeu de guerre) : il se débarrassa des règles complexes de von Reisswitz, et à la place, il introduisit un officier expérimenté comme maître de jeu. Les joueurs étaient autorisés à faire tout ce qu'ils voulaient, aussi longtemps que le maître de jeu le déclarait réalisable. En un sens, ces *Kriegspieler* moins rigides étaient des précurseurs du jeu de rôle moderne.

Les jeux de guerre étaient communément utilisés pour l'instruction à travers l'Europe à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, et leurs dérivés – les complexes simulations de combat, tant manuelles que simulées informatiquement – sont couramment utilisées de nos jours dans les forces armées de toutes les nations développées.

## ***Les jeux de plateau (JdP)***

La fin du XIX<sup>e</sup> siècle vit aussi les premiers jeux de plateau et jeux de cartes commerciaux. Ils étaient pour la plupart soit une version commerciale de jeux populaires comme les échecs, les dames, le jeu de l'oie et le whist, soit des variantes mineures. Mais les fabricants de jeux commencèrent également à promouvoir des titres populaires moins connus comme *Pacheesi* [ou Parcheesi, ou Pachisi : *jeu de poursuite d'origine indienne*, NdT], et produisirent les premières créations originales déposées. George Parker fonda Parker Brothers en 1883, et publia sa première création la même année, *Banking*. Milton Bradley fonda sa société éponyme en 1860 comme imprimeur de lithographies, et commença à éditer des puzzles et des jeux de plateaux en 1860.

Au début du XX<sup>e</sup> siècle, les jeux commerciaux se répandirent. Les premiers succès de

Parker Brothers furent *Rook* et *Pit* <sup>(U)</sup>, publiés en 1903. Le *Monopoly* de Charles Darrow – un jeu essentiellement plagié sur [Le jeu du propriétaire](#) de Lizzie Magie – devint un énorme succès après sa publication en 1936, faisant de Darrow le premier créateur de jeu indépendant à devenir millionnaire, et incidemment sauvant Parker d'une probable banqueroute.

Il est utile de se rappeler que les JdP sont un loisir bon marché ; vous pouvez y jouer encore et encore une fois que vous avez acheté la boîte. Et pendant la Dépression, l'argent était rare pour la plupart des gens.

Après la Seconde Guerre mondiale, le jeu de plateau crût avec l'économie américaine, la plupart des JdP classiques étant publiés dans les années 50 et 60 – *Candyland* en 1949, *Le jeu de la vie* en 1960 (bien que des jeux antérieurs du même nom aient été publiés aussi loin que le XIX<sup>e</sup> siècle). Nombre de ces titres étaient des importations – *Risk* appartenait à Miro en France [sous le nom de *La Conquête du monde*, NdT], [Cluedo](#) à Waddingtons en Grande-Bretagne. Nombre de créateurs indépendants, y compris le révérend Sid Sackson, eurent la possibilité de gagner leur vie comme créateurs, bien qu'ils auraient été fous de quitter leur travail habituel.

Bien que Parker et Milton Bradley dominassent le secteur, il y avait un certain nombre d'éditeurs plus petits, et le marché était relativement ouvert à des nouvelles entreprises – les canaux de distribution étaient bien moins consolidés, et on ne voyait pas la pub télé comme étant indispensable à un lancement crédible de produit.

(...) Sid Sackson [fut] le créateur de [Bazaar](#) et de bien d'autres jeux pour Parker Brothers, Milton Bradley, et la très regrettée société 3M. Le groupe British Hartland Trefoil est aussi à noter, comme créateurs de la série des jeux ferroviaires [1829](#) et du jeu de plateau [Civilization](#) (qui inspira le jeu vidéo homonyme de Sid Meier)

L'esthétique de ces créateurs est assez intéressante, parce qu'elle est si contraire à la nôtre ; Sackson m'a dit un jour que "il n'y avait plus besoin de jeux nouveaux". J'étais stupéfié ; pour moi, chaque jeu est une œuvre originale, et la phrase revient à dire "il n'y a plus besoin de livres". Mais du point de vue de Sackson, presque tout ce qu'il voit est une variante sur un thème : un *Monopoly*, un jeu de l'oie, un *Rummy*, un jeu d'échecs. Et peut-être qu'il est dans la nature du jeu de plateau de masse qu'il en soit ainsi : le marché exige des règles qui peuvent être apprises en une minute ou deux, et il n'y a qu'un nombre limité de permutations possibles avec un plateau, un pion en plastique et un dé. Il est en fait à porter au crédit de l'œuvre de Sackson, qu'elle soit si originale compte tenu de ses limitations.

De 1962 à 1976, 3M publia quelques-uns des meilleurs JdP jamais publiés en anglais, y compris *Acquire*, *Bazaar*, et [Twixt](#) de [Alex Randolph](#). Cependant, à la fin, 3M se demanda ce qu'il foutait dans le secteur des jeux, et vendit sa gamme à Avalon Hill, qui bien sûr fut repris par Hasbro [en 1998].

Hasbro acquit Milton Bradley en 1984, puis Tonka – qui possédait alors Parker Brothers – en 1991. Il possède aussi Selchow & Richter, les éditeurs aux États-Unis du *Scrabble* et du *Trivial Pursuit*. En gros, Hasbro contrôle maintenant entièrement le marché du JdP de masse. Il y a encore quelques plus petits joueurs, mais un seul, Winning Moves, qui publie encore quelque chose d'intéressant.

Le secteur des JdP de masse, tel qu'il est, est constitué majoritairement de : vieilles marques qui se vendent parce que tout le monde connaît les titres ; de camelote sous licence de films et de séries TV ; et de jeux pour enfants en état de mort cérébrale. Dans ce contexte, il est utile de mentionner l'importance du [Trivial Pursuit](#). Ce fut le premier jeu de plateau à grand succès qui ne visait pas "toute la famille", mais précisément les adultes. Il engendra de très nombreux successeurs, et rien que pour cette raison doit être considéré comme une création féconde. Et il est intéressant de voir que les éditeurs de JdP indépendants qui survivent vendent principalement dans ce marché.

Les titres les plus intéressants tendent à être ceux destinés aux adultes. Même pour de tels jeux, c'est une nécessité virtuelle d'avoir des règles simplissimes qui peuvent être expliquées en 5 minutes ou moins. Vous n'intéressez rien d'autre l'acheteur de *Toys R Us*. Mais cela a ses vertus : lorsque le livret de règles doit être si mince, la tendance est d'obtenir des petits jeux raffinés, compacts, et classes. Et c'est, d'ailleurs, tout à fait ce que vous voulez pour un jeu vidéo en ligne payé par la pub ; vous voulez quelque chose que les gens peuvent piger en quelques phrases d'explications et plonger droit dedans. Les gens qui veulent développer ce type de jeux doivent s'apercevoir que *La Dame de Pique* ne vous mène pas plus loin. Tout le monde offre cela, c'est une matière première.

Pour attirer les consommateurs, vous allez avoir besoin de posséder des jeux propriétaires que les autres n'ont pas. Si je faisais ça, je m'intéresserais sûrement à la licence de [25 Words or less](#), ou *Chronology*.

Il y a toujours beaucoup de créativité dans le JdP moderne, mais elle ne vient pas des États-Unis. Hasbro est gras et satisfait et n'a fondamentalement rien à foutre de l'innovation. Les produits récents les plus excitants sont conçus et édités en Allemagne, qui a un marché bien plus concurrentiel et un marché bien plus grand par habitant – à savoir, les Allemands achètent chacun plus de JdP, bien qu'ils soient moins nombreux que les Américains. L'esthétique est bien plus développée là-bas : aux USA, il n'y que *Games Magazine*, mais en Allemagne il y a de très nombreuses publications qui couvrent les jeux de plateau ; et les journaux et magazines font souvent des critiques de JdP. De très nombreux éditeurs, et des créateurs dont le nom impose le respect et génère des ventes – des créateurs comme Klaus Teuber ([Les Colons de Katane](#)), Reiner Knizia ([Modern Art](#), [L'Eufrate et le Tigre](#)) et Alan Moon ([Elfenland](#) [et [Les Aventuriers du rail](#)], NdT). Moon est un exemple intéressant en fait, car il est américain, mais doit aller en Allemagne pour être publié.

Une autre indication de l'esthétique supérieure du marché allemand est que les jeux de Sid Sackson sont globalement épuisés aux USA – sauf *Acquire* chez Avalon Hill – tandis que plusieurs de ses œuvres sont disponibles *in Deutschland*.

L'esthétique du JdP allemand est particulièrement intéressante :

- Ces jeux tendent à être quelque peu plus complexes que la moyenne du marché de masse américain, mais pas tant que ça. Je n'ai aucun problème pour y jouer avec mon enfant de neuf ans, par exemple.
- La plupart sont multijoueurs.
- La durée de ces jeux tend à être étroitement limitée ; ils ne prennent pas plus de deux heures à jouer.
- Ils sont basés sur le tour par tour, mais votre tour ne prend que quelques minutes,

donc il passe très vite. Souvent les autres joueurs peuvent agir pendant votre tour pour vous impacter, donc ils ne restent pas là assis à attendre.

- Vous pouvez typiquement manipuler une grande variété de ressources : des cartes en main, ou des jetons, ou quelque chose du genre ; et il n'est pas toujours évident de savoir exactement ce que vous devriez faire avec dans n'importe quelle circonstance donnée.
- Vous faites face à un petit nombre de décisions dans un tour, mais ces décisions sont difficiles à prendre. Contrairement à disons, *Candyland*, où on n'a pas de décisions à prendre. Ou à la plupart des autres JdP américains, où les décisions sont vides de sens ou négociables. (...)

Dire que le jeu de plateau est mort aux USA est, heureusement, faux. Au niveau du marché de masse, il est mort, ou au moins en état de mort cérébrale ; mais le JdP a trouvé un refuge modeste dans les boutiques spécialisées. Le nombre de boîtes vendues est assez morne, surtout avec le déclin des canaux de distribution [en 1998], mais cela n'arrête pas forcément les gens qui aiment ce qu'ils font, de publier ainsi.

Cheapass Games est particulièrement intéressant, qui publie des jeux comme *Kill Dr. Lucky* – en gros une inversion de *Cluedo* – et *Before I kill you Mr. Bond*. (“Avant que je vous tue Monsieur Bond...”), où vous capturez des espions puis les ralliez, en doublant la valeur des points de l'espion chaque fois que vous le ralliez. Le truc est que si quelqu'un a la même carte de ralliement dans sa main, il peut la jouer pour faire échapper l'espion et faire exploser votre base.

Cheapass n'est pas le seul éditeur avec des jeux de ce genre ; voyez *Credo* de Chaosium, où vous jouez diverses factions religieuses et essayez de les faire adopter comme doctrine officielle de l'Église, ce qui peut finir avec une église catholique où l'hérésie albigeoise est la Vérité révélée. Ou bien *Black Death* de Greg Porter, où en tant qu'épidémie, vous concourez pour aligner le plus de morts chez les autres joueurs. Ou *Guillotine*, de Wizards of the Coast, où les joueurs sont des bourreaux rivaux en concurrence pour exécuter les “clients” les plus prestigieux. Comme les JdP allemands, ils ont des règles simples, bien que plus complexes que celles des JdP de masse. Ils tendent à ne pas être aussi sophistiqués ou raffinés, mais ont un côté humoristique qui rend les parties amusantes.

En plus de ce genre de JdP, il y a ce que l'on pourrait appeler le jeu diplomatique. Le grand-père des jeux diplomatiques est bien sûr *Diplomatie* d'Allan Calhammer, publié pour la première fois en 1958. Dans *Diplomatie*, vous jouez l'une des sept puissances européennes. Les ordres sont écrits, puis révélés et résolus simultanément ; ainsi vous ne savez jamais ce que les autres joueurs font tandis que vous écrivez vos ordres. La clé du jeu est l'ordre de soutien, qui permet à vos unités de soutenir les mouvements des autres joueurs.

C'est un jeu assez élégant stratégiquement, mais la vraie innovation est qu'il dépend complètement de la négociation et de la diplomatie. Les puissances sont en gros de force égale ; le seul moyen de vaincre un adversaire est de trouver des alliés. Mais comme vous ne pouvez être sûr de ce que font les autres joueurs, vous ne pouvez jamais faire entièrement confiance à vos alliés. Les trahisons sont monnaie courante. Les parties se terminent souvent en larmes. C'est un jeu vicieux, formidable, prenant.

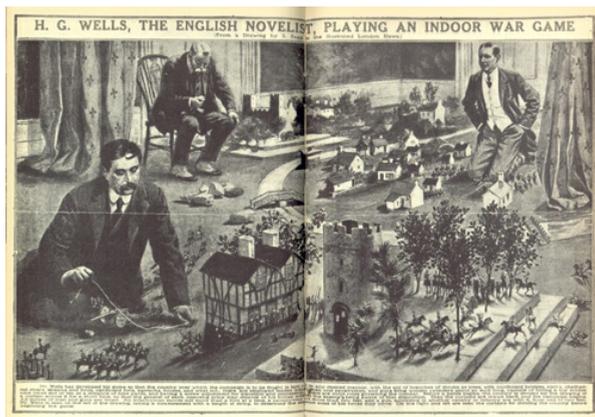
Comme genre de jeu, les jeux de diplomatie requièrent que les joueurs négocient entre eux. Ceci par contraste avec la plupart des jeux soi-disant multijoueurs. Au *Monopoly* par exemple, il y a très peu de choses que vous puissiez faire pour aider ou gêner vos adversaires, ainsi la diplomatie n'est pas un facteur. Avalon Hill fut le plus grand éditeur de jeux diplomatiques, y compris mon propre *Pux Britannica* et l'édition américaine de *Kingmaker* ; mais d'autres éditeurs en créent quelques-uns aussi.

(...) Le marché des jeux de simulation est bien plus réceptif aux nouveaux produits, et aux productions amateurs, que tout autre secteur du jeu. Donc vous y voyez publiés toutes sortes de trucs bizarres, certains d'entre eux étant très intéressants.

Mais assez du jeu de plateau ; rendons-nous à la prochaine grande catégorie.

## Les jeux de figurines

Les jeux de guerres avec figurines (JGF) descendent de la tradition des jeux de guerre ; aucun doute que les enfants ont joué des jeux avec des petits soldats depuis que le premier artisan en sculpta un, mais le premier ensemble de règles édité professionnellement fut conçu par H.G. Wells, le grand romancier et humaniste.



*HG Wells jouant au premier wargame avec figurines et les déplaçant autour du décor ; une image familière aux figurinistes*

Publié en 1913, *Little Wars/Floor Games* (petites guerres/jeux sur le sol) étaient des règles très simples, minimalistes même, avec des facteurs de mouvement différents pour l'infanterie, la cavalerie, l'artillerie ; un algorithme très simple pour la résolution de la mêlée, et le tir d'artillerie par l'usage d'un canon à ressort. En gros, vous visiez avec vos canons à ressort, tiriez des allumettes, et [les petits soldats] qu'elles touchaient étaient morts.

Depuis, les règles pour JGF sont devenues bien plus complexes et réalistes, culminant peut-être avec celles du Wargames Research Group. Le jeu de guerre avec figurines reste

un loisir populaire, peut-être davantage en Grande-Bretagne qu'aux États-Unis.

Le JGF est toujours un loisir florissant mais petit. Il y a deux groupes très distincts de figurinistes. Les joueurs militaires, pour la plupart des hommes dans leur quarantaine et plus, amenés à avoir des groupes de joueurs réguliers, des campagnes suivies, et un méta-jeu stratégique où les batailles qu'ils mènent affectent le cours de la guerre. Les règles qu'ils utilisent sont éditées en un petit nombre d'exemplaires par des passionnés, et leurs figurines sont façonnées par un petit groupe de fabricants spécialisés.

Les figurinistes de fantasy et de science-fiction sont plus jeunes, pour la plupart adolescents. Les jeux les plus populaires dans cette catégorie – *Warhammer Battle* et *Warhammer 40.000* – sont édités par Games Workshop, le plus grand éditeur de jeux de simulation en Grande-Bretagne, et le deuxième (plus grand) au monde, après Wizards of the Coast/TSR. C'est un marché étroit mais juteux ; si vous êtes un figuriniste sérieux, vous voulez quelques centaines de figurines, qui vous coûteront plusieurs centaines d'euros, plus le coût de la peinture et des règles elles-mêmes. Le temps consacré est aussi énorme ; en plus du temps passé à jouer, vous devez peindre vos figurines. Même si vous devenez très bon, nous parlons d'un minimum de 15 minutes par figurine ; et lorsque vous débutez, vous feriez mieux de prévoir 45 minutes. C'est un loisir de fanatiques.

L'attrait des figurines est évident, si vous avez vu un jour une table bien déployée. Des figurines peintes de couleurs gaies marchent en rang serrés à travers le champ de bataille. Visuellement, c'est saisissant ; et les figurinistes adorent exhiber le résultat de leur dur travail. L'attrait du jeu est semblable à celui du wargame papier : planification tactique, plein de temps pour réfléchir à vos mouvements. Il y a un peu d'attrait pour le collectionneur aussi : vous ne pouvez pas utiliser le chariot d'assaut nain si vous n'avez pas la figurine correspondante, par exemple. La figurine que vous possédez dicte la nature de votre armée.

Il y a deux choses importantes à noter pour nous, au sujet des jeux de guerre avec figurines. La première est le modèle économique : ce n'est pas de la vente de jeux, c'est de la vente de figurines. Résultat : les fabricants peuvent retirer bien plus de blé de votre porte-monnaie qu'ils ne le pourraient avec un jeu unique. Rentrez là-dedans et vous voudrez toujours une nouvelle figurine cool.

La seconde est l'activité extérieure au jeu. Les figurinistes enthousiastes passent habituellement plus de temps à peindre leurs figurines pour des parties qu'à les jouer vraiment. Ils sont obsédés par les détails de leurs armées, parfois à un degré risible. Ils trouvent cette tâche agréable et intéressante, de la même manière que les modélistes. C'est une forme de modélisme, d'une certaine façon, particulièrement pour ceux qui se lancent dans la personnalisation de figurines.

On continue à publier des règles pour jeu de figurines, et on continue à fabriquer des figurines d'armées. Toutefois le prix des figurines a considérablement augmenté ces dernières années, du fait que des inquiétudes au sujet de l'empoisonnement au plomb ont forcé les fabricants à produire des figurines avec des alliages plus chers. Le jeu de figurines reste sans pareil pour le bonheur des yeux et le pur plaisir tactile, et il est difficile de l'imaginer disparaissant entièrement, quel que soit le degré d'informatisation de notre société.

## Les wargames

Le secteur des wargames fut créé en 1953, lorsque Charles S. Roberts publia pour la première fois [Tactics](#) à compte d'auteur. *Tactics* n'est pas totalement différent du *Jeu du Roi* de Helwig. C'est un jeu de guerre quelque peu abstrait entre deux pays imaginaires avec des armées de la Seconde Guerre mondiale. Il eut assez de succès pour encourager Roberts à fonder [The Avalon Hill Game Company](#) en 1958.

Les deux premiers jeux d'Avalon Hill furent [Gettysburg](#) et [Tactics II](#), une amélioration de la première version de Roberts, puis ils commencèrent à publier à la fois des wargames et des jeux de masse pour adultes. Avalon Hill publiait à peine un ou deux jeux par an, mais leurs jeux attirèrent bientôt un important public d'adeptes. Ils lancèrent un magazine – [The General](#).

Des annonces de recherche d'adversaires dans les dernières pages aidèrent à créer une communauté de wargamers, tout comme l'avait fait le courrier des lecteurs dans les magazines *pulps* de l'âge d'or de la science-fiction. Des jeux comme [Stalingrad](#) et [Panzerblitz](#) établirent une réputation assez solide pour être encore disponibles 35 ans après – ou peut-être pas, vu [le rachat de Avalon Hill par Hasbro](#).

Après une rapide banqueroute et une réorganisation de la société sous le contrôle de Monarch Printing – l'imprimeur et le principal créancier d'Avalon Hill –, la société crût rapidement, et au milieu des années 60, il existait un important milieu du wargame, principalement constitué d'adolescents et d'étudiants, fanatiques des jeux d'Avalon Hill.

Cependant, un éditeur ne constitue pas une industrie. En 1968, James Dunnigan et Redmond Simonsen prirent le contrôle d'un fanzine de wargame nommé [Strategy & Tactics](#), améliorèrent son graphisme, et commencèrent à ajouter un wargame dans chaque numéro ; une formidable affaire pour les wargamers, qui eurent 6 jeux par an, plus le magazine, pour le prix de quelques jeux en boîte d'Avalon Hill.

Dunnigan et Simonsen découvrirent rapidement qu'il y avait une énorme demande refoulée pour plus de jeux chez les wargamers, qui n'étaient pas satisfaits par les un ou deux qu'Avalon Hill publiait chaque année. Avec [Strategy & Tactics](#) pour base, ils fondèrent Simulations Publications, Inc. ou SPI, qui commença à publier des jeux aussi à côté du magazine, en l'utilisant comme support de promotion. À la fin des années 1970, SPI publiait des douzaines de jeux par an ; il y avait des conventions de wargames nationales et des clubs dans tout le pays ; des boutiques spécialisées ouvraient pour satisfaire la demande – et pour vendre des jeux de rôles, qui commençaient à être populaires. En d'autres mots, c'était un secteur – petit il est vrai, sans doute pas plus de 10 millions de dollars à l'époque.

Avalon Hill et SPI ne furent pas longtemps seuls ; [Origins](#), la convention annuelle des wargamers, se remplit vite de douzaines d'exposants.

SPI et Avalon Hill furent toujours les plus grands éditeurs de wargames, mais il y avait aussi de nombreux autres petits éditeurs, y compris des éditeurs relativement professionnels comme GDW. À l'apogée du wargame, en gros de 1972 à 1980, il y eut des centaines de jeux publiés. Le wargame typique était bien plus complexe, en termes de règles que le joueur devait maîtriser, que toute autre catégorie de jeu avant ou après. Un

livre de règles moyen était constitué de 16 pages uniformes en police 9, et certains jeux en avaient jusqu'à 96.

Le public des wargames grandit avec ses produits, et demanda des simulations de plus en plus complexes et réalistes, culminant dans des jeux comme [War in Europe](#) et [War between the States](#), qui comprennent des milliers de pièces et des surfaces de jeu qui couvraient jusqu'à 2,8m<sup>2</sup>.

L'apogée du wargame fut notable pour deux raisons : ce fut la première fois que des créateurs de jeux devinrent des stars, et la première fois que les créateurs commencèrent à penser leur œuvre comme un art – ces phénomènes étaient liés, pour sûr.

D'abord, Avalon Hill imprima le nom des gens qui créaient leurs jeux dans les livres de règles. SPI fit mieux, en imprimant le nom des créateurs sur la couverture de leurs jeux. En conséquence, les joueurs en vinrent à connaître le nom de Jim Dunnigan, [Richard Berg](#) et John Hill [auteur de [Squad Leader](#), NdT]. Il devint habituel de parler de "l'état de l'art" et de l'évolution de la technique du wargame à travers le temps.

Malheureusement, SPI passa en 1982 sous le contrôle de TSR, l'éditeur de *Dungeons & Dragons*. TSR prit une étonnante décision irréflective, décida de ne pas honorer la souscription des 60 000 abonnés au magazine-amiral de SPI, *Strategy & Tactics*. C'était les meilleurs clients du wargame : selon les enquêtes de SPI, l'abonné moyen de S&T achetait une douzaine de jeux ou plus par an. TSR leur dit, de fait, "Nous ne voulons pas de vous" et il n'est pas surprenant que le hobby du wargame débutât un déclin immédiat et abrupt. Bien que le milieu des années 1980 vit la publication de quelques jeux de première catégorie par Victory Games et GDW, à la fin de la décennie il était clair que l'apogée était passée.

Bien que des douzaines de wargames continuent à être publiés chaque année, le hobby est une triste coquille de ce qu'il fut jadis, et le wargame moyen est de qualité bien inférieure aux jeux des années 70 et 80.

La complexité des règles n'était pas nécessairement égalée par la complexité stratégique : le seul vrai choix pour le joueur allemand dans un wargame stratégique sur la Seconde Guerre mondiale est, après tout, "attaquer l'Angleterre d'abord" ou "attaquer la Russie d'abord". L'attrait du wargame réside dans la maîtrise d'un système complexe ; et dans les choix *tactiques* difficiles et compliqués – comment positionner exactement vos pions afin de mener une attaque d'efficacité maximale.

Le wargame est une mine d'or de conception de systèmes. Les wargamers privilégiaient l'innovation et la nouveauté, à la recherche d'une simulation militaire nette. Les variantes de lignes de ravitaillement, initiative, et résolution de combat sont nombreuses. Prenez trois wargames au hasard, vous trouverez plus de différences fondamentales dans l'approche et la conception – même si tous sont des simulations de conflits sur des cartes d'hexagones – que vous n'en trouverez parmi trois jeux vidéo de stratégie en temps réel. Bien sûr, c'étaient des éditeurs convaincus que le public voulait de l'innovation dans la conception plutôt que dans la technologie.

Il est vrai toutefois que ces systèmes sont tous une aide à la simulation de conflit militaire, avec une gamme assez limitée de composantes physiques. Cependant, les créateurs – de jeu de stratégie en temps réel en particulier – doivent étudier les wargames

sur table pour apprendre que vous pouvez mettre l'accent sur bien, bien des aspects des conflits dans différents jeux. Tout n'a pas besoin d'être sur la construction de conneries pour aller flinguer d'autres conneries. Vous pouvez insister sur les lignes de ravitaillement, le brouillard de la guerre, la combinaison d'armes, la manœuvre, la formation, la qualité des généraux, l'importance de l'artillerie et de la force aérienne, le moral, la production sur le front intérieur, même la volonté de la population civile d'endurer une guerre. Vous avez simplement besoin de différents systèmes pour mettre en avant différents aspects.

Pour balancer un exemple, le [World War I](#) de Jim Dunnigan est sous bien des aspects un jeu très ennuyeux : les pions bougent rarement, et une avance d'un hexagone est une victoire majeure. Comme la Première Guerre mondiale. Mais la tension vient des pertes : vous avez un petit marqueur qui représente le nombre de jeunes hommes que vous enrôlez cette année, et vous n'êtes pas obligé de faire retraite tant que vous avez davantage d'hommes à lancer dans les gueules des mitrailleuses ennemies. Ces marqueurs descendent et descendent et descendent tandis que des millions d'hommes sortent des tranchées pour être découpés sur les barbelés. Le simple mouvement d'un carré de papier bristol communique l'absolue absurdité et la barbarie de la guerre.

(...)

Le wargame en tant que marché survit, une sorte d'ombre de ce qu'il a été, soutenu par quelques éditeurs passionnés et, jusqu'ici, Avalon Hill. C'est un de ces loisirs qui a cessé d'attirer les adolescents, cependant, et est constitué principalement d'hommes dans leur quarantaine ou leur cinquantaine, encore en train de compter les kilomètres tandis que les nazis avancent sur Stalingrad, comme ils le faisaient quand ils étaient jeunes. Mais vous pouvez trouver de bons jeux là, dans le catalogue d'Avalon Hill, parmi les produits de [Decision Games](#), et en parcourant les échanges de [rec.games.board.marketplace](#)

Le jeu de plateau de science-fiction et de fantasy était un rejeton du wargame, et se vendit d'abord à travers les mêmes canaux de distribution qu'eux. Le premier projet réussi du genre fut [Stellar Conquest](#) de Howard Thompson, toujours édité par Avalon Hill. Thompson poursuivit avec une série de petits jeux pas chers avec une quantité limitée de composants, dont nombre étaient créés par Steve Jackson. Ils eurent également du succès. SPI, alors un important éditeur de wargames, publia aussi quelques jeux de plateaux de SF, et lança un magazine – *Ares* – qui contenait un jeu de SF dans chaque numéro. Comme le wargame, le JdP de SF attira un public solide.

Toutefois, l'heure de gloire du jeu de plateau de science-fiction fut très brève : comme le wargame, sa popularité plongea quand SPI fut racheté par TSR, et TSR refusa d'honorer les abonnements au magazine de SPI, un événement qui découragea complètement des milliers de joueurs fervents.

La plupart des premiers wargames de SF et de fantasy sont maintenant épuisés, bien que Steve Jackson continue les gammes [Ogre](#) et [Car Wars](#). Cependant, des jeux comme [Battletech](#) de [feu] FASA et [RoboRally](#) de Wizards attirent encore des joueurs. À ce jour, le jeu de SF n'est qu'une branche mineure des jeux de simulation, mais voit encore de nouvelles sorties occasionnelles.

Les JdP de SF ont des règles assez complexes, bien que généralement plus simples que celles des wargames historiques. Elles tendent aussi à être moins étroitement stéréotypées : la nature de la SF et de la fantasy permet de justifier presque tout ce que vous voulez dans

un jeu, en inventant une théorie quelconque pour expliquer pourquoi les choses marchent ainsi. En conséquence, les grilles d'hexagones sont plus rares, il y a plus de jeux multijoueurs et de jeux économiques, et ainsi de suite.

Articles originaux : [\*A Short History of Paper Games\*](#) (1994) et [\*Don't Be a Vidiot – What Computer Game Designers Can Learn From Non-Electronic Games\*](#)

(<sup>1</sup>) NdT : *Rook* et *Pit* sont deux jeux de cartes que l'on échange dans le but de former des groupes. Un mélange entre les 7 *Familles* et la *Bourse*. [\[Retour\]](#)



## Suivez le guide

Greg Costikyan vient donc de brosse à grands traits l'histoire des jeux de simulation, dont dérivent les jeux de rôles. Comme souvent, cependant, l'arrivée d'un nouveau type de loisir ne se fait pas *ex nibilo*, mais après plusieurs expérimentations successives.

Le jeu de rôle n'échappe pas à cette règle. Et, entre les jeux de simulation proprement dits et le JdR tel que créé par *Donjons et Dragons*, il existe une étape intermédiaire : *Braunstein*. Laissons Ben Robbins nous révéler de quoi il s'agit.



# Braunstein : les racines des jeux de rôles

© 2008 Ben Robbins

Un article de Ben Robbins, tiré de [Ars Ludi](#), et traduit par Esthane

**ars ludi**

art of the game, roleplaying game theory from the brain of ben robbins

En 2005 je me trouvais à la GenCon tout près des stands d'inscription, feuilletant le programme de la manifestation pendant que la bande débattait pour savoir où aller en premier. J'avais déjà regardé la liste en ligne, mais alors que je parcourais les pages, j'ai repéré un mot que j'avais – je ne sais pourquoi – manqué auparavant : *Braunstein*.

Je savais (à peu près) ce qu'était *Braunstein*, alors j'ai traîné toute mon équipe tout au bout de la convention, à un séminaire dans une salle très calme, avec très peu de participants. Et nous nous sommes assis et nous avons écouté.

Qu'est-ce que je savais qui m'a fait les traîner jusqu'à là-bas ?

Je savais que *Braunstein* était le premier jeu de rôle au monde. Le tout premier.

La plupart des rôlistes n'ont jamais entendu parler de *Braunstein*. Triste mais vrai. Dans la hiérarchie de la connaissance, vous trouverez le cercle des rôlistes qui connaissent *D&D* (un très, très grand cercle), puis à l'intérieur de celui-ci le cercle des rôlistes qui connaissent *Greyhawk* [Tout premier univers de JdR, NdT] (grand, mais plus restreint), et à l'intérieur de celui-ci le cercle de ceux qui connaissent *Blackmoor* [tout premier décor de JdR, NdT] (encore plus restreint). Et puis, en plein centre, dans l'infiniment petit, se trouvent les personnes qui ont entendu parler de *Braunstein*. Ce qui est dommage, car *Braunstein* est leur grand-père à tous.

## Major Wesely : Le Premier MJ

*“Le Colonel français des Lanciers. Son unité se cache hors du plateau en (B). Il a infiltré la ville en civil pour vérifier ses défenses, et a été arrêté au cours de l'émeute des étudiants hier soir. Commence en prison.”*

*Braunstein-1*

Il était une fois, jouer sur table signifiait faire un wargame. Les jeux de rôles n'existaient pas encore. Les joueurs de wargame se rencontraient et jouaient des batailles célèbres, en recréant les derniers moments de Saint-Jean d'Acre ou la Bataille de Crécy et en voyant si

peut-être, avec habileté et ingéniosité tactique, ils pouvaient modifier le cours de l'histoire.

Le major David Wesely prit son groupe habituel de wargame et essaya quelque chose d'un peu différent. Au lieu de leur faire commander des armées, il plaça les deux chefs adverses dans une ville de Prusse avant la bataille, leurs troupes à proximité mais pas sur scène. Pour donner aux autres joueurs quelque chose d'autre à faire, il leur laissa contrôler d'autres personnes de la ville : le maire, un président d'université, quelques étudiants révolutionnaires, etc... Braunstein fut cette modeste ville éponyme.

Avec ce petit changement, – jouer son personnage au lieu de déplacer ses armées –, le Major Wesely et ses joueurs ont fait un pas dans le jeu de rôle. Non, le Major Wesely n'était pas encore un major à l'époque. Et non, il n'était pas appelé "MJ" ou "MD", parce que "Maître de jeu" ou "Maître de Donjon" n'existaient pas encore.

Mais un MJ c'est exactement ce qu'il était – le tout premier MJ.

## *Essayer, encore et encore*

Si vous sautiez dans une machine temporelle et demandiez au Major Wesely comment s'était passée la première partie de Braunstein, il vous dirait que ce fut un fiasco. Un bordel complet.

Dans ce qui allait devenir un expérience familière pour tous les MJ venus après lui, il avait préparé cette partie avec un certain déroulement en tête, mais une fois que les joueurs prirent la main, l'enfer se déchaîna. Les joueurs couraient dans tous les sens, tenant des conciliabules dans les coins, planifiant des choses dont l'arbitre ne savait rien – un chaos total. Le cauchemar d'un arbitre.

À sa grande surprise les joueurs en voulurent plus. "Ainsi soit-il", pensa le pas-encore Major Wesely, "mais cette fois il y aura de l'ordre !". Créant à nouveau un précédent que les MJ suivront pour les générations à venir, il sévit d'une main de fer pour empêcher le chaos imprévisible qui avait (pensait-il) ruiné sa partie. Un contrôle attentif des interactions des joueurs ! Des communications limitées ! Au fond éliminant tout ce que les joueurs avaient aimé.

Les livres d'histoire nous enseignent que les deux parties de *Braunstein* suivantes furent accueillies avec des pleurs et des grincements de dents. Les joueurs n'étaient pas satisfaits. Il leur manquait la liberté du premier *Braunstein*.

Et ainsi le toujours-pas Major Wesely prépara *Braunstein 4*. Il déplaça le terrain de jeu vers une dictature tropicale, dotée d'une police secrète, d'étudiants révolutionnaires, de ministres des finances corrompus, et du grand leader El Jefe lui-même – une république bananière épanouie.

Sur le papier, *Braunstein 4* ressemblait à un wargame ou à un jeu de plateau. La plupart des joueurs contrôlaient des unités (l'armée, la marine fluviale ou la police secrète) et remplissaient des feuilles d'ordres pour les déplacer à chaque tour. Vous voulez vous emparer de la station de radio ? Envoyez des soldats ! [Ⓜ](#)

Et il aurait pu en rester ainsi, exception faite des ruses infâmes d'un joueur : Dave Arneson [Ⓜ](#).

## Dave Arneson : Rôliste Ex Nihilo

*“Révolutionnaire pacifique. Gagne des points pour l'impression et la livraison de tracts à chacun de ses révolutionnaires, et plus pour la distribution aux autres civils (qui peuvent être des agents ou des guérilleros, bien sûr...) Commence à domicile. (B-4)”*

*Braunstein-4, République Bananière*

Quand vous avez commencé à faire du jeu de rôle vous avez lu tous ces bouquins, et ils vous disaient que vous pouviez être un prêtre ou un voleur ou un Elfe (ou un vampire ou un Prince d'Ambre) et ils vous disaient que vous devriez sûrement choisir un éclaircur et établir un ordre de marche et écouter aux portes et tous ces autres trucs. Vous baladiez votre personnage et parliez avec de drôles de voix. Tôt ou tard, vous vous êtes peut-être rendu compte que les règles ne faisaient pas fonctionner le jeu, mais que votre imagination le faisait.

Mais... et si vous n'aviez eu aucun de ces livres ? Et si personne ne vous avait jamais expliqué ce qu'était le jeu de rôle ? Auriez-vous été un assez bon joueur pour devenir un rôliste sans même savoir ce qu'était un rôliste ? Pourriez-vous seulement commencer à être un rôliste sorti de nulle part, sans que personne ne vous ait jamais dit comment faire ?

Dave Arneson l'a fait.

Il a menti, escroqué, improvisé, et a joué son personnage à fond. Il est arrivé à la partie avec de fausses cartes de la CIA qu'il avait trafiquées, donc quand un autre joueur "l'arrêtait" ou le fouillait, il pouvait les dégainer. Les autres joueurs déplaçaient toujours les pièces sur le plateau et émettaient des ordres comme dans un wargame, pendant que Dave Arneson tournait autour d'eux et changeait tout le scénario. Il remportait la partie en jouant complètement son rôle.

Vous pouvez voir Dave Arneson comme l'un des parrains de la maîtrise de JdR, mais encore avant ça il était le parrain des rôlistes. Il était, littéralement, le proto-rôliste.

## ***Les rôlistes modernes : Apprenez à un singe à faire des grimaces***

*“Tu es le chef des étudiants révolutionnaires”, dit Wesely. “Tu gagnes des points de victoire en distribuant des tracts révolutionnaires. Tu en as une mallette pleine.”*

*Bien plus tard, après avoir convaincu ses partenaires qu'il est vraiment, peut-être, un agent secret de la CIA infiltré, et que la trésorerie du pays tout entier est beaucoup plus en sécurité entre ses mains, le personnage de Dave Arneson est poliment emmené à bord d'un hélicoptère pour disparaître rapidement à l'abri.*

*Tout en bas, les rues bouillonnent encore de combats, des figurines de soldats de plastique se heurtant contre celles des citoyens innocents et des émeutiers en colère. Sur ses genoux repose la*

*mallette oubliée des tracts révolutionnaires. “Je gagne des points en les distribuant, exact ?” Et d’un geste ample, il remue le couteau dans la plaie, jetant des rouleaux de pages dans le vent de l’hélicoptère, où ils se dispersent et descendent lentement avec paresse sur la ville entière...*

*Score final : Dave Arneson, + plusieurs milliers de points*

Beaucoup de bruit pour rien, diriez-vous, tout ça c’est des trucs de vieux de la vieille. Nous les rôlistes modernes sommes bien au-dessus du crapahutage de donjons et l’écoute aux portes et toutes ces choses primitives. Nous avons des jeux de rôles “indie”, des jeux à histoires ③ et le contrôle narratif et blah blah blah.

Pour sûr. Mais même en évitant les arguments “se hisser sur les épaules de géants” ou “connais tes origines”, regardez bien ce qu’il s’est passé dans cette partie : Dave Arneson a gagné uniquement par le roleplay. Il ne fait pas de combat tactique ou ne joue de quête linéaire débile, il se crée ses propres règles et est, faute de meilleurs mots, un excellent rôliste, toutes définitions modernes du terme comprises. Il crée la partie.

Vous ne pensez pas que Dave Arneson vous aurait botté le cul à *Sorcerer et Dogs In The Vineyards* ④ ? Dans ce cas, vous n’avez pas bien fait attention. Il vous l’aurait, comme disent les jeunes, mis profond.

Les rôlistes modernes explorent de nouveaux territoires, mais ils se réapproprient également les anciens même s’ils ne les connaissent pas – les terres de leurs ancêtres. Si vous êtes un rôliste indie ou un rôliste révolutionnaire avant-gardiste, les titans de la vieille école comme Dave Arneson et Major Wesley sont des vôtres. Ils essayaient également à leur époque des choses qui n’avaient jamais été faites auparavant. Ce sont vos condisciples.

## **Chaînon manquant, perte de sens**

Qu’est-il arrivé après *Braunstein 4* ? Le Major Wesley partit pour l’armée et Dave Arneson commença à mener ses propres “Braunsteins” dans un petit coin de monde imaginaire appelé *Blackmoor*. Il envoya ses joueurs explorer des donjons. Pour résoudre les combats, il utilisa un système de règles pour figurines appelé *Chainmail* ⑤.

Le reste, comme on dit, appartient à l’histoire (Gardons le débat “qui a inventé *D&D*” pour une autre fois). Je n’en suis pas sûr, mais je devine que Braunstein a fixé la tendance des “noms à couleurs” (braun-stein – “pierre brune” en allemand –, black-moor (lande noire), grey-hawk (faucon gris)) avant que n’arrive *D&D*.

Alors pourquoi le Major Wesley n’est-il pas resté impliqué dans le JdR alors que ce loisir était en train de s’épanouir ? Pourquoi ne savez-vous pas qui il est ?

Quand il revint de l’armée, les “braunsteins” avaient quitté les situations du monde réel pour des batailles imaginaires contre des orcs et des géants de glace. Il y perdit intérêt car, tandis que les wargames sont une exploration de l’Histoire, le fantastique paraît beaucoup plus vide de sens. Que pouvez-vous apprendre sur le monde réel en jouant à un jeu avec des lézards cracheurs de feu ?

Le Major Wesley, le premier MJ, aurait peut-être été en fait la première personne à dénoncer les jeux de rôles fantastiques comme d’absurdes moyens d’évasion [de la réalité].

Il n'était certainement pas le dernier. D'une certaine manière il avait entièrement raison, mais ce qu'il ne put prévoir, c'est que même le jeu le plus ouvertement onirique ou le jeu tactique le plus ordinaire peuvent rester instructifs (et pas simplement divertissants), parce que nous y jouons avec d'autres humains. Le contenu du jeu peut bien en rien nous apprendre sur la vie, mais la manière d'y jouer, assis autour d'une table en interagissant avec d'autres personnes, le peut. Bien sûr, je peux dire merci à trente ans de recul de jeu qu'il n'avait pas, alors c'est facile pour moi.

Ramenez ça à aujourd'hui et regardez les jeux de rôles *indie* récents, des jeux qui abordent des sujets comme l'esclavage, l'amour destructeur ou le doute moral. La question est la même que celle que posait le Major Wesely à l'époque : le désir d'avoir du sens, ou de discuter de réels problèmes dans le contenu du jeu.

## À vous de jouer

Ce fut un article très difficile à poser sur le papier, car quels que soient les efforts que j'entreprends, cela reste un compte rendu fictionnel. Ce sont mes souvenirs d'histoires que l'on m'avait racontées à propos d'un jeu joué par quelqu'un il y a 40 ans. C'est sans doute bien loin de la vérité absolue, mais j'espère que c'est très proche de l'esprit de la vérité. Toutes les erreurs ou les déformations sont entièrement les miennes, et non celles du Major Wesely, qui est clair, plein de conseils et sacrément drôle. J'ai également donné l'impression que Dave Arneson avait été le seul joueur de la partie, ou le seul bon joueur, mais bien sûr, c'est une absurdité. Comme dans n'importe quelle partie il y a plus de facettes qu'on ne peut en résumer simplement.

Alors maintenant me demandez-vous, qu'est ce que je fais avec cette tranche d'histoire du JdR ?

Gary Gygax n'est plus des nôtres. Ne souhaitez-vous pas lui avoir parlé ? N'auriez-vous pas voulu lui avoir posé quelques questions ? Alors voilà ce qu'il faut faire. Trouvez les gars qui sont encore là et allez leur parler. Quand vous serez à la GenCon cette année, traquez le Major Wesely, ou Dave Arneson, enfermez-les et faites-leur vous raconter ces histoires. Faites ce que nous avons fait et coincez le Major Wesely dans le hall et ne lui donnez pas à manger ou à boire tant qu'il ne vous aura pas rendu la mèche à propos du sombre passé de TSR. Passez par le stand de Lou Zocchi @ et faites-vous raconter les limites des solides de Platon [polyèdres, NdT]. Mettez votre chapeau d'historien, non pas pour vénérer le passé, mais pour en tirer des leçons.

Ce sont des rôlistes comme vous. Payez-leur une bière, emmenez-les à dîner ou coincez-les simplement dans le couloir – ne les laissez pas s'échapper ! Ce sera une expérience que vous n'oublierez jamais.

Article original : [\*Braunstein: the Roots of Roleplaying Games\*](#)

Mise à jour : résultats de la GenCon 2008 Braunstein, documents de jeux, et images dans les [\*Braunstein Memories\*](#) © 2008 Ben Robbins

Pour aller plus loin avec PTGPTB : une [série d'articles sur l'histoire du wargame](#), en français, publiée sur slate.fr

(1) NdT : Pour avoir une idée de Braunstein 4, cherchez du côté du jeu de plateau [Junta](#) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : David (Dave) Arneson (1947-2009) fut un créateur de jeu américain. Il est surtout connu pour avoir co-écrit la première édition de *Donjons et Dragons* avec Gary Gyax [\[Retour\]](#)

(3) NdT : mettant l'accent sur la création de véritables mélodrames ; lire [la Trousse à outils interactive](#) <sup>(ptgptb)</sup> [\[Retour\]](#)

(4) NdT : [Sorcerer](#) et [Dogs In the Vineyard](#) sont des JdR emblématiques des courants indie et narratifs [\[Retour\]](#)

(5) NdT : *Chainmail* a été le premier jeu publié par Gary Gyax ; un wargame fantastique avec figurines ; lire [le chapitre 1 de l'histoire du JdR](#) <sup>(ptgptb)</sup> [\[Retour\]](#)

(6) NdT : [Lou Zocchi](#), créateur de jeux, est plus célèbre comme fabricant de dés aux résultats parfaitement équiprobables, et inventeur des dés à 3, 5, 7 et 100 faces. [\[Retour\]](#)



## Suivez le guide

Voilà, les premières graines pour l'arrivée et l'essor du jeu de rôle sont plantées, il ne reste plus qu'à suivre le cours de l'Histoire. Pour cela, nous allons entrer de plain-pied dans le gigantesque dossier de Steve Darlington. Vous aurez ainsi un vaste aperçu de l'évolution du jeu de rôle, depuis sa création jusqu'à l'aube des années 2000.

La première partie vous paraîtra sans doute redondante avec ce que vous avez déjà lu. Néanmoins, nous ne pouvions la supprimer dans la mesure où elle traite tout de même de l'arrivée de *Donjons et Dragons*. Saisissez donc cette occasion de réviser vos classiques, avant de vous plonger avec délices dans 25 ans d'évolution rôliste !



# Une histoire du jeu de rôle

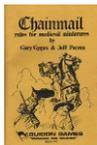
*Par Steve Darlington*



# Première partie : Un petit pas pour un wargamer...

© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°1](#) (février 1998), et traduit par Rappaport



Un exposé assez complet, globalement précis et à peine biaisé de l'existence turbulente de notre hobby, de ses origines à nos jours. Tous les articles de la série de "L'histoire du JdR" ont été mis à jour lors de la traduction. Les VF et VO sont donc différentes.

Une grande part des informations de cet article est tirée de la superbe étude sociologique des JdR par [Gary Fine](#), intitulée "Shared Fantasy".

## Nos Ancêtres

Comme toutes les bonnes histoires, elle commence par un génie célèbre qui lance le mouvement. Dans ce cas, c'est ce visionnaire incroyable, H. G. Wells. Car Wells est non seulement le grand-père de la science-fiction, mais il est aussi le grand-père des wargames. Ce qui fait de lui, si vous voulez, l'arrière-grand-père des jeux de rôles.

Les wargames existent depuis aussi longtemps que les guerres. On peut faire remonter l'idée de simuler des batailles sans les risques personnels à la Sumer antique, il y a plus de quatre mille ans. Les échecs et le go, deux des plus vieux jeux du monde, sont issus des jeux de guerre.

Les wargames contemporains sont originaires de Prusse, au tournant du XIX<sup>e</sup> siècle. Le *Kriegspiel*, "jeu de guerre" introduisit les idées de marqueurs disposés sur "une table de sable" et de l'utilisation d'un dé pour décider des éléments aléatoires de la bataille. Après la guerre franco-prussienne, les Anglais inventèrent leur propre version et les wargames commencèrent à être prudemment employés par les forces armées pour former à la tactique et prévoir les résultats militaires.

Ce fut Wells, cependant, qui ouvrit le premier ces jeux aux amateurs. En 1913, il publia un ensemble de règles de wargames pour amateurs dans un livre intitulé [Little Wars](#) (petites guerres), maintenant considéré comme "la Bible des wargamers" <sup>(1)</sup>. Wells fut aussi le premier à suggérer d'utiliser des figurines miniatures pour représenter les forces respectives, ajouter de la saveur et une sensation d'implication aux parties.

Bien que l'ouvrage fût populaire, les wargames ne décollèrent pas vraiment jusqu'à ce qu'en 1953, Charles Roberts commercialise *Tactics*, le premier wargame "sur plateau".

Quoique le démarrage fût lent, Roberts persévéra en créant The Avalon Hill Game Company en 1958, maintenant une des plus grandes sociétés de jeu du monde <sup>(2)</sup>.

## De l'étincelle à la flamme

En fait, dans les années 60 et les années 70, la pratique du wargame atteignit un sommet de popularité qu'il lui reste à retrouver. Il semble que tous ces jeunes qui ne prenaient pas de LSD et n'écoutaient pas Bob Dylan jouaient à un sacré nombre de wargames. Bientôt, ce ne fut plus un jeu, ce fut un *secteur*. Un énorme fan-club, bien établi et bien défini, avec ses propres congrégations, publications et jargon se développait, tout comme il en était pour les passionnés de science-fiction à peu près à la même époque. À la fin des années soixante, il y avait une sous-culture du wargame forte et stable, un environnement favorable qui commençait à faire naître beaucoup de créativité et d'expérimentation parmi ses participants. Ce fut simplement cette sorte d'exploration qui devait être le combustible du feu du jeu de rôle. Mais il fallait toujours une étincelle. Et quelle étincelle ce fut : *Le Seigneur des anneaux* !

Sorti à travers tous les États-Unis en 1967, il devait changer le monde de la littérature pour toujours, tout comme la vie de millions d'adolescents américains des classes moyennes. Et puisque quatre-vingt-dix pour cent des wargamers *étaient* des adolescents des classes moyennes, il ne faut que peu d'imagination pour deviner ce qui allait arriver ensuite. Les joueurs ne voulurent plus recréer la bataille de Gettysburg, mais la bataille du Gouffre de Helm.

Les guerres napoléoniennes furent rejetées en faveur de la Guerre de l'Anneau, les gobelins et les orques remplacèrent les fantassins et la cavalerie. Les gens voulaient connaître exactement les dégâts qu'un Balrog pourrait faire et quelle était la portée d'un sort d'éclair.

Cela ne semblait qu'une question de temps pour que le premier jeu situé spécifiquement dans le monde de Tolkien soit publié. Il y avait, cependant, un léger obstacle à cela, qui était le fait qu'il y avait très peu de bons wargames qui traitaient suffisamment bien de l'ère médiévale pour permettre l'introduction d'éléments comme la magie et les dragons. Dans les voies du destin, deux hommes s'engagèrent : Ernest (Gary) Gygax et David Arneson.

## Pour la petite histoire...



*La première édition de D&D, comme tant de JdR qui suivirent, met en scène des Hobbits. Cependant, les avocats de Tolkien ont vite menacé de porter plainte pour violation de copyright, menant à la naissance du "halfling" (petites-gens).*

## Une association légendaire

Dans une petite ville du Wisconsin appelée Lake Geneva, Gygax, Jeff Perren et des amis avaient créé un wargame qui donnait une simulation précise de la plupart des aspects de la guerre médiévale. Il fut nommé *Chainmail* et fut publié par la toute jeune société de Gygax, Tactical Studies Rules (Règles d'Études Tactiques). Ce fut une version plus

tardive ③, distribuée plus largement, qui devint le premier wargame à inclure des règles pour les géants, les trolls, les dragons et la magie.

Ce jeu est considéré comme le prédécesseur immédiat de *Donjons et Dragons*, et il y a, en effet, beaucoup de ressemblances dans les règles et le style.

Les graines du jeu de rôle avaient cependant été plantées beaucoup plus tôt. À l'époque de la rédaction de *Chainmail*, Gygax était membre d'une association d'enthousiastes de la guerre médiévale, [The Castle and Crusade Society](#) (la société des châteaux et des croisades). Un autre membre, Arneson, avait déjà commencé à expérimenter quelques idées de jeu de rôle. Comme il le raconte lui-même :

*“Je devrais rendre un grand hommage [pour son idée] à un autre joueur local, [Dave Wesely](#). Il fut le premier à introduire du roleplay... Le premier jeu qui se détache dans ma mémoire est un jeu de figurines médiévales, une très morne période de wargames. Il utilisait un ensemble de règles monotones et, après notre deuxième partie, nous nous ennuyions. Pour l'épicer un peu, Dave, qui avait planté le cadre et arbitrait [les parties], donna à chacun d'entre nous un petit but personnel dans la bataille.”*

C'était en 1968. Bien que rudimentaire, ce fut LE premier pas vers le jeu de rôle ④. Arneson continue :

*“Eh bien, ce truc nous a fait réfléchir : “N'était-ce pas une bonne idée ?” et nous avons fait deux autres parties avec diverses personnes. “Faisons une grande campagne médiévale avec une demi-douzaine de gens différents jouant avec de petits pouvoirs et cinquante ou soixante hommes et alors toi, tu es le roi ou le chevalier, ou peu importe.” Et cela s'est développé à partir de là. Cela nous fit entrer dans le roleplay.”*

Au début des années soixante-dix, la créativité d'Arneson rencontra l'imagination de Gygax – les deux hommes se connaissaient, correspondaient, et commencèrent à combiner leurs idées. En 1970 ou 1971 (Arneson n'est pas certain de la date), Arneson prit le système *Chainmail* et joua ce qui fut la toute première vraie partie de jeu de rôle.

*“Tous les copains étaient venus pour une nuit traditionnelle de bataille napoléonienne et ils ont vu la table couverte de cet énorme fort ou château. [Ils] se demandèrent comment il était arrivé dans les plaines de Pologne (ou un des autres endroits où nous jouions [les batailles napoléoniennes] à l'époque), et ils découvrirent vite qu'ils allaient descendre dans des souterrains profonds, humides et sombres.”*

Cette partie devait plus tard devenir la campagne des souterrains de *Blackmoor*. Gygax prit rapidement la relève avec une aventure qui devait devenir la campagne de *Greyhawk*. Pendant les quelques années qui suivirent, les deux jouèrent et testèrent les règles de ce qui deviendrait finalement le jeu *Donjons & Dragons*, le premier jeu de rôle commercialisé au

monde. Comme les wargames, le démarrage devait se révéler lent, mais un loisir entièrement nouveau était né.

### Pour la petite histoire...



*Bien sûr, cela ne s'appelait pas encore "jeu de rôle". La première édition de D&D l'appela "Wargame médiéval-fantastique, jouable avec du papier, des crayons et des figurines", rien de moins.*

## Un hommage final à Dave Arneson

Comme toutes les grandes associations, celle de Gygax et Arneson n'allait pas sans divergences créatives. Moins d'un an après la sortie de *D&D*, ces divergences atteignirent un sommet et Arneson partit [①](#).

TSR, dirigé par Gygax, Don Kaye et son nouvel associé Brian Blume, continua à tourner, mais sans payer à Arneson les droits qui lui étaient toujours légalement dus comme associé. En 1979, Arneson porta cette affaire devant un tribunal et après une longue bataille, TSR racheta ses parts. La tragédie consiste en ce que, aujourd'hui, Gygax est vanté et loué en long et en large comme le seul père du jeu de rôle, tandis qu'Arneson a été complètement oublié par le milieu du JdR.

J'espère que cet historique pourra aider un peu à corriger cette injustice.

### Pour la petite histoire...



*Arneson se crédite lui-même pour l'ajout de "la magie" aux wargames – apparemment après avoir vu un épisode de Star Trek, Dave donna un phaser à son druide et renvoya les forces adverses au néant ! Cela conduisit naturellement à la création du sort d'éclair.*

Article original : [The History of Role-Playing, Part I: "One Small Step For A Wargamer"](#)

① NdT : *Strategos: The American Game of War*, de Charles Totten (dans les années 1880) est peut-être antérieur. [\[Retour\]](#)

② NdT : Disons que dans le petit monde des wargames, Avalon Hill fut à une époque le plus gros éditeur (puis se fit racheter par Hasbro en 1998). [\[Retour\]](#)

③ NdT : Cette deuxième édition incluait le supplément "fantastique", qui introduisait aussi les héros et même les

alignements. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Il s'agissait de *Braunstein*. [\[Retour\]](#)

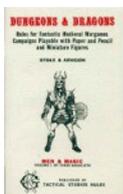
(5) NdT : Pour une autre histoire de TSR et  $D\phi D$  (en anglais), [cliquez ici](#). [\[Retour\]](#)

# Deuxième partie : Réouverture de la boîte de Pandore

© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°2](#) (avril 1998), et traduit par Rappaport

## Les presses tournent



Tandis que se répandait la nouvelle du genre de jeux auxquels jouaient Gygax et Arneson, ces derniers furent submergés de demandes de règles complètes et définitives. Ils présentèrent timidement leur idée à tous les grands éditeurs de jeux, mais ce ne fut que pour essayer refus après refus. À la fin, en 1974 ils décidèrent de publier le jeu eux-mêmes à travers TSR, la société-mère de Gygax.

“Ce ne fut pas un accueil des plus chaleureux” reconnut plus tard Gygax. Il fallut presque un an pour écouler les 1000 premiers exemplaires. Les 1000 exemplaires suivants se vendirent en un peu moins de 6 mois, et à partir de là les ventes s'accrurent exponentiellement. En 1979, *De&D* se vendait à 7000 exemplaires par mois et [en 1999] TSR est toujours la plus grande firme de JdR du monde [U](#). Mais n'anticipons pas.

L'édition originale empruntait la structure en trois livrets séparés de *Chainmail*, et bien d'autres choses encore. Les règles étaient écrites pour les cercles ludiques auxquels appartenaient Gygax et Arneson, et supposaient une certaine familiarité avec leurs règles et style habituels. Cependant, pour des débutants complets, cela pouvait être source de confusion et de frustration. À un endroit, il était spécifié noir sur blanc dans les règles : “Le combat (ici) se gère comme dans *Chainmail*”. Les règles de sorts étaient incroyablement vagues, et les tableaux de valeurs de combat étaient quasiment incompréhensibles. Mais de façon surprenante, cela allait agir en faveur de ce loisir plutôt qu'à son encontre. Ceci pour deux raisons.

## Pour la petite histoire...



*De fait, la structure des trois livrets fut tellement copiée qu'elle devint la norme les cinq années qui suivirent !*

Premièrement, les règles impénétrables forcèrent les joueurs à inventer les leurs et

proposer leurs propres interprétations, et à commencer à réfléchir aux systèmes de jeu et à leur création. C'est là que naquirent les futurs créateurs de JdR. Deuxièmement, les joueurs ne se concentraient pas sur le jeu lui-même, mais sur l'idée derrière le jeu. Bien que les règles fussent loin d'être parfaites, le public reconnut le potentiel du concept nouveau et incroyable autour duquel tournait le jeu. *D&D* est peut-être le premier jeu que les joueurs achetaient tout en sachant qu'au moins la moitié des règles devraient être abandonnées ou largement modifiées. ②.

## Les Prétendants

L'attention portée sur l'idée plutôt que sur le jeu, et la nécessité de réécrire les règles, conduisirent à ce que les groupes de joueurs développent ce qui était, en fin de compte, leurs propres versions du jeu. Bien évidemment, tous voulurent partager leur "bonne" version avec la communauté des joueurs. Il ne fallut pas longtemps avant que le monde ne soit submergé de bulletins, fanzines et gazettes consacrés aux débats sur les "meilleures" façons de jouer.

Gygax et Arneson développèrent leur propre magazine, intitulé "*The Dragon*", et puis juste *Dragon*, tel qu'il est connu aujourd'hui. Un autre gros tirage de l'époque était [\*Alarums and Excursions\*](#). Bien que ce ne soit qu'un fanzine, il existait depuis plus longtemps [1975, NdT] que *Dragon*, et son lectorat était presque aussi important. En quelques années, *D&D* avait généré plus de débats, analyses, révisions et reconstructions qu'aucun autre jeu dans l'histoire. Ce ne fut qu'une question de temps avant que quelques-uns de ces groupes de joueurs ne décident que, plutôt que d'envoyer leur création à un magazine, ils devraient la publier eux-mêmes.

*D&D* était critiqué pour d'innombrables raisons, mais la plupart des griefs rentraient dans deux catégories. Le jeu était soit trop compliqué, soit trop simple.

Les reproches du côté "trop compliqué" se concentraient sur les livres de règles. Des joueurs plus jeunes, non-wargamers réclamaient à grands cris quelque chose de simple à apprendre, facile à jouer et globalement plus AMUSANT. Ils eurent tout cela à gogo avec *Tunnels & Trolls*.

## Tunnels et Trolls (St-André, 1975)



La légende veut que [Ken St-André](#), auteur de [\*Tunnels et Trolls\*](#) (*T&T*), arriva en fait à son idée d'un jeu de rôle indépendamment de Gygax et Arneson. Il aurait même choisi un nom analogue à celui de *D&D* et aurait découvert avec horreur, quand il essaya de lancer et de vendre son jeu, qu'il avait été battu à plate couture.

La véracité de cette légende est discutable : il est évident qu'il y a suffisamment de ressemblances entre les deux jeux pour supposer que *T&T* était un jeu de la deuxième génération. Les personnages ont 6 caractéristiques similaires, plus un choix semblable de classes et les décors, et les genres d'aventures sont pratiquement identiques. Quoi qu'il en soit, *T&T* est intéressant non par ses ressemblances, mais par ses différences.

Pour les débutants, les règles de *Tunnels et Trolls* utilisaient de simples dés à 6 faces pour gérer à peu près tout. Bien que le combat et la magie utilisassent des tableaux, ils étaient bien présentés et les explications étaient claires (3). Indiscutablement, les critères de qualité de *Tunnels et Trolls* étaient supérieurs en tous points à ceux de *D&D*, ainsi que l'était la conception de ses règles. Mais peut-être la principale ligne de démarcation entre les deux était-elle l'approche.

*Tunnels et Trolls* était AMUSANT. C'était mignon, c'était bête, cela consistait à courir partout avec des épées et des sorts et à bastonner. Le style était énergique, les règles étaient amusantes, le décor était plein de petites blagues, chaque élément du jeu était détourné par le sens de l'humour plutôt déjanté de St-André. Les sorts avaient des noms comme "Petits Pieds" et "Cachette", et les écureuils géants étaient vos ennemis (4).

### Pour la petite histoire...

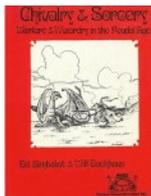


*Tunnels et Trolls fut aussi le précurseur du système de "Points de Magie", à opposer au système de "batterie de sorts" de D&D.*

*D&D*, bien sûr, était complètement l'opposé. À la longue, lorsque le loisir et les joueurs devinrent plus mûrs, les aspects amusants de *T&T* perdirent leur attrait, et il sombra dans l'oubli au début des années 80. *T&T* fut néanmoins le premier concurrent majeur de *D&D*. Bien qu'il ait toujours été considéré "le numéro 2" (même par St-André !), il tint tête à *D&D* pendant un temps. Ce qui est plus que ce que l'on peut dire de tout autre JdR.

Pendant ce temps, un autre jeu débarquait sur les étagères. Les reproches du type "trop simple" visaient le décor, pas les règles. Ils se plaignaient à bon droit du principe plutôt faiblard de personnages d'heroic-fantasy qui se baladent simplement dans des souterrains pour tuer des monstres et récupérer des trésors. Ils demandaient aussi un univers plus réaliste – un monde médiéval qui aurait vraiment la saveur du Moyen Âge. Ils voulaient du réalisme, du détail et de la complexité. Ils l'eurent avec *Chivalry and Sorcery*.

## ***Chivalry and Sorcery (Fantasy Games Unlimited, 1977)***



Créé par [Ed Simbalist](#) et [Wilf Backhaus](#) en 1976, *Chivalry and Sorcery* détient encore le titre du JdR le plus compliqué jamais créé. On ne peut nier son réalisme : les règles et l'approche sont conçues pour recréer la France de la fin du XII<sup>e</sup> siècle, plutôt que la faible imitation de l'univers pseudo-médiéval de Tolkien par *D&D*. En particulier, ils ne décrivaient pas seulement un monde, mais une société : les joueurs devaient insérer leurs personnages dans un système féodal complet avec les nobles, les serfs et la présence imposante de l'Église.

Et même si les aventures suivaient toujours un format comparable, *Chivalry and Sorcery* rejetait une grande partie des conventions établies par *D&D* – les bastons souterrains firent place aux quêtes en extérieur, les ennemis étaient des Vikings ou des Pictes plutôt que des monstres mythiques et les pratiquants de magie devaient vraiment *étudier* pour devenir plus forts.

Le problème de *Chivalry and Sorcery* était qu'il essayait d'en faire trop. En tentant de simuler tous les aspects que *D&D* avait mis de côté, il s'enferma lui-même dans ses propres mécanismes sans fin.

Par exemple, les joueurs ne devaient pas seulement tirer 8 attributs, mais aussi la race, l'âge, le sexe, la taille, la corpulence, l'alignement, l'horoscope, la santé mentale, la classe sociale, le rang de naissance, le statut de famille et la profession du père. Là-dessus se greffaient presque autant de données à calculer, et un vague système de compétence. Et ceci, rien que pour la création de personnage !

Le jeu n'était pas aidé par le fait que les règles et les jets de dés étaient aussi bien plus complexes que *D&D*. Le combat et la magie utilisaient tous deux des tableaux de références croisées ridiculement complexes, et le système de compétences nécessitait plus de jets de dés qu'un jeu de *craps* <sup>⑤</sup>.

Un autre problème majeur de *Chivalry and Sorcery* était qu'il essayait d'être trop réaliste. Les clercs devaient faire des sermons, les chevaliers devaient passer des heures de jeu à rassembler assez d'argent rien que pour acheter leurs épées, et jouer un magicien nécessitait tant de temps et d'efforts pour chercher les ingrédients, étudier les sorts et pratiquer les rituels, qu'il ne restait plus de temps pour partir à l'aventure.

*Chivalry and Sorcery* est un exemple des problèmes qui surgissent de l'abus de simulation. Il était trop long, trop détaillé, et laissa souvent ses joueurs étouffés dans les méandres de ses enchevêtrements et leur ampleur. Mais l'idée de proposer un monde réaliste et détaillé comme univers de jeu était bonne, comme l'était leur idée de jouer des gens ordinaires qui s'intégraient dans le cadre de la société de ce monde plutôt que des mauvais stéréotypes de super-héros de contes de fées.

## Pour la petite histoire...



*L'histoire retiendra aussi que Chivalry and Sorcery fut le premier à utiliser le terme "Maître de Jeu".*

Bien que ce jeu disparût également au début des années 80, ces idées continuèrent à avoir de l'influence tout au long de l'histoire des JdR <sup>⑥</sup>.

## L'Empire contre-attaque



Pendant ce temps, il y avait encore un autre jeu joué dans l'ombre, et bien qu'il n'atteignit jamais le succès financier des deux jeux ci-dessus, il eut lui aussi des effets à long terme sur l'industrie du JdR. Le jeu s'appelait *Empire of the Petal Throne* (L'Empire du Trône de Pétales, Barker, 1975) et était conçu par [M.A.R. Barker](#).

Dès son plus jeune âge, Barker était obsédé par deux choses : la linguistique et un monde fantastique de sa création nommé Tékumel, et ces deux passions grandirent en complexité avec lui. Barker alla étudier la linguistique à l'Université, où il mit également les touches finales à son monde, y compris une langue complète pour le pays principal, Tsolyánu. En fait, dans l'art de créer des langages imaginaires, Barker surpassa même le maître, Tolkien.

## Pour la petite histoire...



*Barker et Tolkien ont de nombreuses ressemblances, à la fois dans leurs travaux et leurs vies. Au point que l'on a parfois fait référence à Barker comme "le Tolkien du jeu de rôle".*

Ainsi, il y avait Barker, avec son incroyable monde dans la tête, et ne pouvant rien en faire, car il n'était pas écrivain. 20 après avoir délaissé Tékumel pour se concentrer sur ses études, il découvrit *D&D*. Il commença immédiatement à travailler sur son jeu, qui fut le second JdR sur le marché [américain]. En terme d'univers, *Petal Throne* était tout ce que *D&D* n'était pas. Il n'y avait pas de vague description ou d'évocation médiévale : Barker savait précisément comment était son monde, jusqu'au détail le plus subtil, et tout ça était dans le livre de règles. Les dieux, les religions, les rituels, les gouvernements, les modes, les us et coutumes, et, encore plus important, les langues, étaient décrits pour chaque nation de la planète. Et ce n'étaient pas les dieux, religions, etc. d'un monde médiéval occidentalisé. Barker se servit de ses expériences en Inde et en Asie pour créer des cultures incroyablement sauvages et totalement étrangères au rôliste moyen américain.

Cette combinaison de tant de détails sur un monde si étrange aura donné un des mondes de campagne les plus prenants jamais conçus. *Chivaly and Sorcery* était juste *D&D* avec un décor finement détaillé. *Petal Throne* était un jeu où le système et le décor travaillaient de concert pour donner un monde qui non seulement semblait vivant, mais qui vous donnait l'impression d'y vivre. Les personnages étaient imbriqués dans la structure du pouvoir – religieusement et politiquement – et les vicissitudes de ces pouvoirs fournissaient les trames des aventures. Soudain les joueurs n'étaient plus des chevaliers pourfendeurs de dragons – ils étaient des Tsemels (guerriers-cardinaux) menant une guerre sainte contre leurs voisins hérétiques.

Avec le talent linguistique de Barker permettant aux joueurs de parler une toute nouvelle langue, jouer ce jeu donnait vraiment l'impression d'être là-bas.



## Pour la petite histoire...

*Grâce à la connaissance intime de son monde, et au petit nombre de groupes jouant à son JdR, Barker était capable d'ajuster et de faire évoluer son monde en fonction des actions des joueurs dans tous les États-Unis !*

Si *Petal Throne* était resté populaire, nous n'aurions pas eu à attendre 15 autres années pour voir les mondes admirablement profonds que nous voyons édités de nos jours, comme le Monde des Ténèbres. Quoi qu'il en soit, il ne resta pas populaire car sa grande force – sa “présence” – causa aussi sa perte. Le monde de Barker était tout bonnement beaucoup trop complexe et puissant pour être manié par la plupart des joueurs. Les MJ ne pouvaient pas vraiment adapter le monde pour correspondre à leur style de jeu sans dépouiller Tékumel de sa saveur unique. En vérité, il était dit que la seule personne qui pouvait maîtriser Tékumel correctement était Barker lui-même.

De même, les joueurs devaient être très familiers avec Tékumel avant de pouvoir jouer un rôle décevant dans cet autre monde étrange. Trop souvent, cela passa au-dessus de la tête de tout le monde, et ainsi *Empire of the Petal Throne* disparut à son tour plutôt rapidement.

Ainsi donc aucun des trois grands prétendants n'arriva à survivre à, ou même à surpasser, le jeu originel : *Donjons & Dragons*. Mais ils sont tous intéressants, parce que à travers eux, ils illustrèrent le futur de notre loisir. En comparant *Tunnels et Trolls* et *Chivalry and Sorcery*, nous voyons les débuts d'une des querelles éternelles des systèmes de règles : complexité contre accessibilité, souci du détail contre jouabilité, et simulation de la réalité contre franc amusement. Et en examinant *Petal Throne* nous pouvons aussi voir le problème intrinsèque des univers de jeu : créer un monde solide et détaillé qui permette une immersion suffisante, mais qui soit pourtant suffisamment accessible et malléable pour que tout le monde s'amuse.

Chaque jeu était aussi révolutionnaire à sa manière, amenant de sensationnelles nouvelles idées au JdR en un laps de temps extrêmement court, idées qui formeraient plus tard la colonne vertébrale du secteur. Bien qu'ils aient disparu, les avancées qu'ils firent en peu d'années aideront à faire passer les JdR de l'état de rejeton vacillant du wargame, à quelque chose approchant une forme d'art. Mais nous anticipons encore. *Runequest*, qui vint plus tard, fut dédié à “*Dave Arneson et Gary Gygax, qui ouvrirent les premiers la boîte de Pandore, et à Ken St-André, qui découvrit qu'elle pouvait être réouverte*”. Cela résume assez bien la contribution que ces jeux allaient faire à l'histoire du JdR. Simplement en existant, en étant créés, achetés et joués, ils prouvaient que le jeu de rôle était quelque chose de plus que *D&D*, et que ce nouveau concept était quelque chose qui allait au-delà des marques, quelque chose qui durerait, quelque chose de révolutionnaire, quelque chose de bien.

Article original : [\*The History of Role-Playing, Part II: "Re-Opening Pandora's Box"\*](#)

- (1) NdT : TSR fut un gros poisson dans une petite mare de petits poissons, jusqu'à son rachat par Wizards Of The Coast. [\[Retour\]](#)
- (2) NdT : Un témoignage frappant et analytique dans [Un Examen sans complaisance de Donjons & Dragons](#) (pgpfb) [\[Retour\]](#)
- (3) NdT : Une évolution semblable a pu être observée en France, où le premier JdR de création française, [L'Ultime Épreuve](#) (1983), était exemplaire du point de vue de l'initiation. [\[Retour\]](#)
- (4) NdT : Autre exemple, la boule de feu à *T&T*s'appelle "Tiens prends ça !" [\[Retour\]](#)
- (5) NdT : Là aussi, des parallèles peuvent être faits avec le JdR [Légendes](#) (1983), le plus complexe et le plus simulationniste de tous les JdR français. [\[Retour\]](#)
- (6) NdT : *Chivalry & Sorcery* ne finit pas de naître ; version allégée en 1999 ; 4<sup>e</sup> édition en 2000, C&S [\[Retour\]](#)

# Troisième partie : Survenance de l'âge d'or

© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°3](#) (juin 1998), et traduit par Rappap



C'était la fin des années 70. Le jeu de rôle s'était établi comme une idée neuve, quelque chose de différent, d'unique, quelque peu révolutionnaire. On pouvait bâtir autour de cette nouvelle sorte de jeu, ce concept spécifique, non seulement un jeu, mais des centaines ou des milliers. On pouvait créer autour une littérature, des conventions, même une sous-culture entière. Cela avait le potentiel de devenir énorme, mais à l'époque, il avait encore du chemin à faire avant d'y arriver. C'était le moment de commencer à grandir. Bref, le JdR avait planté ses racines, et commençait maintenant à fleurir.

## La ruée vers l'or

Dès que les gens virent la quantité d'argent que ramenaient *D&D*, *Tunnels & Trolls* et *Chivalry & Sorcery*, ils voulurent entrer sur le marché aussi vite que possible – pendant qu'il était encore neuf et relativement peu encombré par la concurrence. Il y eut alors un raz de marée de publications de jeux de rôles. Il serait quasiment impossible d'essayer de tous les cataloguer ; je vais plutôt tenter de présenter une sélection de produits, chacun d'entre eux présentant quelque chose de nouveau ou d'intéressant pour la profession.

Le médiéval-fantastique connut une période faste, avec la sortie d'une ribambelle de copies de *D&D*/*T&T*, dont aucune n'apporta vraiment quelque chose de nouveau. Steve Jackson [l'Américain] apparut sur la scène avec un jeu orienté vers le combat nommé *Melee* (qui devint plus tard *Into The Labyrinth*). Gygax, Arneson et St-André sortirent chacun quelques JdR de plus. Mais bientôt cela devint simplement trop, et commença à stagner. Ce fut l'heure d'un changement de décor, et vu la popularité croissante de la sous-culture de science-fiction qui gagnait l'Amérique entière, nul n'était besoin d'être Spock pour deviner la forme qu'allait prendre ce changement.

## Pour la petite histoire...



Après le succès de *D&D*, *T&T* et *C&S*, l'esperluette (le "é") fut considérée comme un peu nécessaire au nom d'un JdR et fut utilisée ad nauseam.

*StarFaring* (Flying Buffalo, 1976) fut probablement le premier JdR de SF, mais fut très peu édité. *Metamorphosis Alpha* de TSR (1977) le suivit de près, puis *Starships & Spacemen* (Fantasy Games Unlimited, 1978). Néanmoins, aucun d'eux ne put arriver à la cheville de l'un des meilleurs jeux de SF de tous les temps : *Traveller* (Games Designer's Workshop, 1977).

## Traveller décolle



Le jeu de rôle de Mark Miller était historique pour deux raisons. Premièrement, parce qu'il était brillamment conçu, et introduisait quelques idées vraiment nouvelles. Les JdR de SF dépendent assurément de leurs règles de compétences, mais jusqu'alors, leur conception avait été négligée. Le système de compétences de Miller était le meilleur que le milieu ait produit jusqu'alors, et devint un modèle pour de nombreuses années.

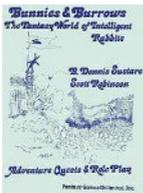
Miller rejeta aussi un système de classes ou d'occupations – les personnages déterminaient simplement aux dés les compétences qu'ils avaient apprises pendant leur carrière dans l'armée (car tous les personnages avaient eu une expérience militaire quelconque). Ils devaient aussi tirer les dés pour voir si, la même année où ils avaient appris à piloter un vaisseau spatial, ils avaient aussi reçu des médailles, ou avaient été virés pour jeux clandestins. Cette idée de mécanismes conçus spécifiquement pour créer un background et un historique au personnage était un autre choc révolutionnaire.

Et puis il y avait l'univers de jeu. Pour la première fois, les règles permettaient non seulement de créer des nations, ou des planètes, mais aussi des systèmes solaires entiers. Il y avait des tableaux simples et rapides pour générer aléatoirement une planète (depuis la taille et la température jusqu'au type de gouvernement et de religion), aussi bien que des astuces pour concevoir un petit coin de galaxie richement détaillé <sup>(1)</sup>. Le décor était original aussi, présentant les idées de Miller d'un Imperium puissant mais décentralisé, plutôt que de voler les idées de *Star Trek* ou de *Blake's 7* [une série télé de SF britannique et culte (1978-1981), NdI] comme tant d'autres. Mais si vous n'aimiez pas cet univers, vous n'étiez pas obligé de l'utiliser. Un autre des attributs renversants de *Traveller* était son incroyable flexibilité – vous pouviez facilement faire du jeu tout ce que vous vouliez.

La deuxième raison pour laquelle *Traveller* eut tellement d'impact fut que sa sortie coïncida à peu près avec celle du [premier film] *Star Wars*. Avec les règles simples et flexibles de *Traveller* et son univers sans limitations, il fut le premier choix des fans rôlistes. Et il y en avait des tas, impatients de prolonger le suprême fantasme enfantin : vivre réellement leurs rêves d'être Luke ou Yan. En conséquence de quoi, *Traveller* bénéficia d'un succès commercial presque immédiatement – chose qu'aucun autre JdR n'avait alors jamais obtenu <sup>(2)</sup>.

*Traveller* fut un jeu qui fit une grande impression sur les entrepreneurs <sup>(3)</sup>, prouvant que ce loisir pouvait avoir une forte importance commerciale.

## L'union fait la force



Le développement du monde du JdR comme sous-culture alla de pair avec sa présence commerciale. Comme les wargames et la SF avant lui, le jeu de rôle commença à tracer son propre petit chemin. Les magazines, tant professionnels qu'amateurs, inondèrent le marché et, avec l'établissement de ce transfert d'informations, un "état d'esprit" rôliste fut créé. L'argot, le jargon et l'humour spécifique proliférèrent : un sentiment fort d'identification avec le loisir engendra aussi le besoin d'isoler ceux qui étaient en dehors.

Des conventions furent montées et les joueurs purent communiquer encore plus. Les joueurs apprirent qu'ils n'étaient pas seuls, et trouvèrent un environnement abrité où ils pouvaient se sentir chez eux et protégés pour pratiquer leur passion. Les petites firmes d'hier commencèrent à devenir les grand éditeurs de demain, et elles avaient maintenant tout un secteur auquel vendre au lieu de juste quelques joueurs isolés. Le JdR atteignit un statut "culte", comme la SF, avec toutes les implications sociologiques que cela entraînait. Maintenant les rôlistes n'étaient plus des blaireaux – ils étaient ces mordus portant des lunettes et ne sentant pas très bon qui transportaient partout ces espèces de petits dés.

Ce statut "culte" rendit le milieu plus stable, et il l'utilisa pour commencer l'exploration de différentes voies de création de jeux. Des jeux de super-héros commencèrent à apparaître, comme *Superhero 2044* et *Villains & Vigilantes*. *Gangster!*, un jeu basé sur la reconstitution de films comme *Scarface* et *Bonnie and Clyde*, ouvrit la porte aux JdR policiers.

## Pour la petite histoire...



*La toute première GenCon avec des JdR se tint en 1978.*

Puis il y eut le très ésotérique *Bunnies & Burrows*. Quelques années après *Le Seigneur des anneaux*, un autre livre avait révolutionné la fantasy – *Watership Down*. *Bunnies & Burrows* était simplement le jeu tiré du livre, comme *D&D* l'avait été du *SdA*. Bien que le système de *B&B* fût, comme bien des jeux de l'époque, simplement celui de *D&D* avec un autre nom, les ressemblances s'arrêtaient là. L'idée d'interpréter des lapins était bizarre, mais cela avait un incroyable potentiel de roleplay, et il était facile d'être charmé par le monde "lapinesque" richement illustré de Richard Adams.

À l'époque, beaucoup le trouvèrent stupide. Maintenant il serait à juste titre porté aux nues comme l'œuvre d'un génie (4).

## Pour la petite histoire...



[Les Garennes de Watership Down](#) est un livre pour enfants, culte, qui raconte l'odyssée de lapins anthropomorphes fuyant un désastre pour chercher un nouveau foyer.

## Le bijou de la couronne



Ainsi, les expérimentations continuèrent. Quelques années plus tard, [Bushido](#) explora le monde très exotique du Japon médiéval, et [Aftermath](#) présenta un monde post-apocalyptique très sombre. Ces derniers jeux sont particulièrement remarquables parce que leurs systèmes étaient conçus sur mesure pour vous faire jouer dans le style requis de leurs univers étranges mais captivants. Cependant ces jeux, et en fait l'industrie entière, doivent une grande part de cette idée au légendaire [Runequest](#) (Chaosium, 1978). *Runequest* cassa le moule, établit une tendance, et changea le milieu du JdR

pour toujours.

En 1966, Greg Stafford commença à concevoir Glorantha – le monde dans lequel se joue *Runequest* – comme arrière-plan d'un jeu de plateau nommé *White Bear and Red Moon*, qui permettait de jouer une bataille cruciale dans l'histoire de Glorantha (et ne sortit qu'en 1975). Le monde de Stafford était fascinant et exotique, et le jeu sécrétait une atmosphère mythologique envoûtante. Pourtant il ne rencontra jamais les problèmes que Barker eut avec *Tekumel* – parce que le monde était écrit pour un jeu [de plateau], Stafford parvint à trouver le bon équilibre entre jouabilité et originalité. À tel point que le jeu engendra son propre magazine éphémère (*Wyrm Footnotes*, 14 numéros), et une suite nommée *Dioux nomades*. Ainsi ce fut dix ans plus tard que Steve Perrin, Ray Turney et d'autres décidèrent de créer un jeu de rôle qui se déroulerait dans Glorantha, qui avait entre-temps évolué en univers encore plus riche.

Glorantha était un monde de l'Âge du bronze, parsemé des cultures, religions et préhistoires grecque et mésopotamienne, les hoplites avec des casques à plumets remplaçant les chevaliers en armure. Les elfes, les nains et les religions y figuraient aussi mais avec des particularités uniques. La religion, en particulier, sous la forme de divers cultes dangereux mais tentants, omniprésents dans le jeu. Mais aussi brillant qu'était le décor, ce n'était cependant pas ce qui couronna la gloire de *Runequest*. Cet honneur revient aux règles.

Après *Traveller*, *Runequest* fut le deuxième jeu à utiliser des compétences – et à les utiliser très bien.

Non seulement elles étaient merveilleusement simples, mais elles simulaient aussi plutôt bien la réalité. Les auteurs étaient tous des mordus de reconstitutions médiévales et se donnèrent beaucoup de peine pour rendre les combats réalistes, mortels et spectaculaires, façon "Prends ça dans ta face !". *Runequest* inventa aussi le concept de succès/échec critique, et introduisit la possibilité d'améliorer les compétences par l'entraînement plutôt que par les points d'expérience. Plus significatif : les règles furent les seules qui pouvaient être décrites comme "élégantes" – des règles stylées autant qu'efficaces ⑤.



## Pour la petite histoire...

*De nombreux joueurs se rappelleront avec nostalgie la puissance réaliste que Runequest attribuait jadis à l'arc long.*

Le vrai triomphe de *Runequest*, cependant, était la façon dont le monde et le système étaient intégrés ensemble. Par exemple, pour devenir plus puissants, les mages devaient obtenir des faveurs et des privilèges dans leur culte runique spécifique – en général en réglant les affaires courantes ou en partant en quête. Donc, votre aptitude magique (une statistique de jeu) était intimement liée aux aventures et aux éléments de l'univers de jeu.

Bien que ce soit maintenant la base, c'était à l'époque une autre idée révolutionnaire. Ainsi, *Runequest* imbriquait étroitement un monde d'un réalisme saisissant avec un système d'un réalisme exaltant, en faisant ce qui est indiscutablement un des meilleurs jeux de rôles jamais conçus [@](#).

## L'apogée d'Athènes

*Runequest* représenta un sommet dans la conception de jeu de rôle, et marqua le début d'un âge d'or des JdR. *Traveller* avait prouvé que les JdR pouvaient être rentables commercialement, et *Runequest* démontra qu'ils pouvaient également être solidement conçus. Cependant, le véritable héraut de l'âge d'or devait venir encore une fois de TSR.

En 1978, Gygax et d'autres collectèrent et assemblèrent la plupart des corrections qui avaient été faites sur *D&D* pendant des années, et les utilisèrent pour créer un JdR de deuxième génération [*AD&D*]. Dans l'intervalle, les règles d'origine de *D&D*, furent simplifiées pour les débutants, de façon qu'alors les éditeurs ciblaient activement à la fois les vieux de la vieille et les novices. Cette diversification de gamme indiquait encore une fois la puissance du milieu du JdR, comme sous-culture et comme secteur.

Un autre indicateur de la vigueur du marché était le fait que les nouvelles Règles Avancées étaient constituées maintenant de trois volumes épais et chers (le *manuel du joueur*, le *guide du maître de jeu*, et le *manuel des monstres*), prouvant que des gens étaient disposés à consacrer de grandes quantités de temps et d'argent à ce loisir. Ainsi la sortie de *Advanced Dungeons and Dragons* indiqua clairement le début de l'âge d'or.

Comme tous les âges d'or, celui-là allait être rempli d'incroyables succès, tant en termes de ventes que de conception. C'était l'époque où le jeu se définissait vraiment lui-même, et où il atteignit ses sommets culminants et son plus grand pouvoir. Quand il était jeune mais fort, lorsqu'il déferla sur le monde, qu'il devint la chose stupéfiante qu'il est aujourd'hui.

Mais pour vraiment mûrir et grandir, le hobby devait également souffrir ; il devait affronter l'obscurité aussi bien que la lumière. Et dans cet âge d'or naissant d'un nouveau loisir "culte", les graines étaient plantées pour que survienne une terrible tragédie, qui

aurait pour conséquence de donner au JdR un véritable “baptême du feu”. Mais nous en parlerons la prochaine fois.

Article original : [\*The History of Role-Playing, Part III: “A Golden Age Emerges”\*](#)

(1) NdT : [Empire Galactique](#) en France (François Nedelec, 1984), repris de nombreux éléments de *Traveller*, en encore plus simple. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : *Traveller* connaît un nombre incomparable de versions et de rééditions. Le détail de la gamme sur [le Grog](#). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : L’auteur décrit une industrie du JdR, où des entrepreneurs fondent des firmes qui réalisent des profits. En France, le milieu du JdR est constitué de créateurs passionnés que le JdR n’enrichit pas. Cette différence culturelle est à relier à la différence d’échelle des marchés anglophone et francophone. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Jouer des lapins qui tentent de survivre n’est pas une idée plus stupide que les tentatives d’adapter [Les Fourmis](#) de Bernard Werber en JdR. [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Le système de règles de *Runequest* a donné le très populaire [Basic RolePlaying System](#), qui est utilisé pour nombre de JdR dont *L’Appel de Cthulhu*. [\[Retour\]](#)

(6) NdT : L’événement de l’année 2000 fut la sortie de *Herowars*. Les règles n’ont rien à voir avec son ancêtre *Runequest* et sont très (trop ?) innovantes. [\[Retour\]](#)

# Quatrième partie : Enfer et paradis de la finance

© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°4](#) (août 1998), et traduit par Rappar



*C'était le début des années 1980, une décennie qui allait être très importante pour le jeu de rôle, une période de croissance et d'expansion incroyable, où le JdR atteindrait une envergure mondiale. Un âge d'or. Mais ce tout nouveau pouvoir allait aussi être accompagné de tragédies, d'épreuves, et d'attaques.*

*Tandis que le jeu de rôle atteignait ses plus hauts sommets, d'autres forces lui lançaient ses plus grands défis. Cette conjoncture impliqua que le loisir ne fit pas que prendre de l'ampleur dans les années 80 ; il mûrit et, comme ses acteurs, passa à une toute nouvelle génération.*

## Des débuts tragiques

Tout commença en août 1979 à l'université du Michigan. Un étudiant nommé James Dallas Egbert – troisième du nom – fugua de son université, avec l'intention de se suicider. Il laissa une note confuse qui mentionnait les corridors de la chaufferie sous l'université et le jeu *Donjons & Dragons*, dont il était un joueur fervent et obsessionnel. James Egbert ne se suicida cependant pas à ce moment-là, et fut recherché et retrouvé plus tard par un détective privé.

Mais une erreur terrible arriva pendant l'enquête sur cet incident. À cause de journalistes irresponsables et d'une erreur de la part des autorités, il fut annoncé que *D&D* était responsable de la disparition de James Egbert. Lorsqu'il mit fin à ses jours l'année suivante, cela donna naissance au premier "suicide causé par *D&D*". Ceci malgré le fait que James subissait un stress extrême en tant que jeune prodige (il avait 16 ans), était présumé toxicomane, et était psychologiquement très instable.

Les corridors de chaufferie étaient depuis des années l'objet d'innombrables mythes, y compris qu'un violeur en série s'y cachait. Avec les rumeurs selon lesquelles il s'y déroulait des parties de *D&D* "pour de vrai", l'histoire s'amplifia rapidement au-delà de tout contrôle [1](#). À l'époque, le jeu de rôle était un loisir très marginal ; sa croissance récente avait fait savoir son existence à de nombreuses personnes, mais la connaissance effective des JdR restait rare. Ainsi *D&D* fut l'épouvantail parfait pour les médias, facilement présenté comme un danger, créant une obsession quasi-sectaire qui était "une menace pour vos enfants". Divers poids lourds de la profession furent interviewés à ce sujet, et ils dissipèrent rapidement les accusations.

En conséquence, l'histoire retomba assez vite, mais le mythe était né.

Pour la petite histoire...



*Les corridors de chaufferie sont communs dans tous les États-Unis, où ils font partie de la culture étudiante, ainsi que les blagues, allusions et mythes qui sont fondés sur eux.*

En juin 1982, un autre suicide tragique eut lieu, qui ferait encore plus de mal au jeu de rôle. Irving “Bink” Pulling, souffrant de dépression chronique, de solitude et de troubles psychiques, se tua avec le pistolet chargé que sa mère gardait à la maison. Encore une fois, bien que les problèmes de la victime fussent évidents – tant ses amis que sa famille rapportèrent sa conduite anti-sociale, irrationnelle et déconnectée de la réalité – *D&D* fut accusé d’être la cause de sa mort. Cette recherche d’un bouc émissaire fut menée en particulier par sa mère, Patricia, ou Pat.



## Pour la petite histoire...

*L'exemple classique de propagande ignorante menée à l'époque est [Dark Dungeons](#), du dessinateur fondamentaliste [Jack Chick](#).*

## L'âge des ténèbres

Pat Pulling accusa d’abord un professeur de l’école d’Irving d’avoir tué son fils en lui ayant lancé une malédiction au cours d’une partie. Aucun autre participant ne se souvint de ce que ce fut jamais arrivé, mais cela n’empêcha pas Pulling de saisir la justice. La plainte fut rapidement déboutée. Alors, Pulling forma l’association *Bothered About Dungeons and Dragons* (BADD) (“Alarmés par *D&D*”) [@](#).

Avec cette association, elle commença une guerre médiatique contre les jeux de rôles, qui incluait une distribution massive de tracts et de pamphlets, des apparitions à la radio et dans des émissions de télévision (y compris le tristement célèbre talk-show “Geraldo” [@](#)), et des manifestations.

En 1984, Pulling impliqua BADD dans le procès de Darren Molitor. Celui-ci était jugé pour le meurtre d’une jeune fille, qui se serait produit tandis qu’il faisait une farce d’Halloween. Pulling convainquit la défense de plaider l’absence de culpabilité de Molitor due à l’influence de *D&D*, produisant de nombreux soi-disant “experts de *D&D*” comme témoins. Cette preuve fut rejetée comme n’étant pas pertinente, mais cela ne dissuada pas BADD d’intervenir dans d’autres procès.

Le plus effrayant dans cette affaire fut que BADD fut aussi capable de convaincre Molitor de la mainmise du jeu de rôle sur ses actions. Croyant cela, Molitor écrivit un essai accablant qui blâmait *D&D* pour son crime. Ce texte fut alors largement distribué par BADD. Plus tard, Molitor affirma qu’il avait été soumis à beaucoup de pression et “totalement trouble” quand il avait écrit son texte, et donc “avait pu dérapier”. Il ajouta :

“Je ne crois plus que le jeu de rôle soit dangereux pour tout le monde”. Ce lavage de cerveau d’un individu soumis à une tension extrême afin de servir leur propre propagande démontre les limites dangereuses atteintes par les tactiques de BADD.

BADD fit aussi campagne auprès de la Commission à la Consommation et à la Sécurité pour que des vignettes d’avertissement soient placées sur les JdR, demande qui fut également rejetée. Pendant ce temps, Pulling essayait continuellement de se rendre plus crédible, en acquérant une licence de détective privé et en obtenant le soutien du psychologue Thomas Radecki. Pulling écrivit aussi un livre sur le sujet, intitulé *The Devil’s Web – Who Is Stalking Your Children For Satan?* (“La Toile du diable – Qui traque vos enfants pour Satan ?”), et Ronna Jaffe publia *Mazes and Monsters* (“Labyrinthes & Monstres”), une œuvre de fiction sur un adolescent conduit à l’occultisme [*De nombreux Américains assimilent “occultisme” à “satanisme”, NdlI*] à travers le jeu de rôle. Ces publications et références ajoutèrent beaucoup à la crédibilité apparente de leurs affirmations. Cependant, la communauté ludique commençait à contre-attaquer.



## Pour la petite histoire...

*Un film fut tiré de *Mazes and Monsters*. Il sortit en 1983 avec Tom Hanks en vedette.*

La propagande de BADD avait éveillé l’intérêt de beaucoup de monde. Après la pétition de BADD auprès de la commission à la sécurité, l’Association des Éditeurs de Jeu ([Game Manufacturing Association – GAMA](#)) mena ses propres études, comme le firent de nombreux chercheurs indépendants. En 1987, Armando Simon publia le premier article sur l’état psychologique des rôlistes, et de nombreux autres suivirent. On enquêta exhaustivement sur chaque cas de crime ou suicide inspiré par *D&D* que BADD répertoriait, et on ne trouva aucune responsabilité du JdR. GAMA envoya aussi Michael Stackpole enquêter sur BADD et Pulling. En 1990 il rendit désormais fameux [Rapport Pulling](#) (p18p18), lequel exposait les méthodes douteuses et les manipulations de BADD. Cela mena au discrédit de BADD, et l’association disparut. Le comité de promotion du JdR ([The Committee for the Advancement of RPGs \(CAR-PGA\)](#)) fut fondé pour lutter contre la diffamation à l’encontre de notre loisir.

Il est souvent difficile pour les joueurs d’aujourd’hui de réaliser l’amplitude de la menace que BADD présenta pour les JdR. Malgré son manque d’autorité légitime, BADD attira l’attention de beaucoup de monde, et à son apogée, eut une influence significative à travers tous les États-Unis. Nombre d’écoles bannirent les jeux de rôles, les églises les condamnerent et les magasins cessèrent de les proposer. Les boutiques de JdR furent souvent forcées de fermer et plus d’une petite société fit banqueroute. Pire que tout, la propagande de BADD fut capable de convaincre des milliers de gens – peut-être même des millions – que le jeu de rôle était dangereux et maléfique. Ce fut si efficace que même aujourd’hui, plus de dix ans plus tard, les gens continuent à associer JdR avec suicide et satanisme. Ces préjugés nous entourent toujours : le jeu de rôle continue à être

occasionnellement attaqué par les médias et les groupes religieux, et des croisades anti-JdR ont encore lieu. En 1997, un autre mouvement d'ampleur débuta en Italie, après un soi-disant "suicide causé par le jeu de rôle". Quoi qu'il en soit, la situation est bien meilleure aujourd'hui et il est irresponsable de croire ou d'agir comme si la guerre faisait toujours rage.

## *L'âge d'or continue*

Ce baptême du feu joua un rôle très important dans l'histoire de notre loisir. La communauté rôliste apprit beaucoup sur elle-même, et devint plus soudée pendant cette épreuve de loyauté. Cela produisit une sorte de maturation, surtout sur les vieux de la vieille qui avaient connu les temps les plus durs. Le résultat fut une sorte de fossé des générations entre les joueurs qui avaient commencé avant le milieu des années 80, et ceux qui vinrent après.

Mais cela ne devait pas diviser, et la communauté rôliste fut finalement renforcée et éduquée par l'épreuve. De même, la propagande de BADD fit connaître comme jamais le concept à travers le monde, et lorsque le vacarme s'atténua, le nom resta connu. En fait, cette augmentation de notoriété aida au vrai décollage de l'âge d'or, tandis que cette nouvelle maturité empêcha cette explosion consécutive de popularité de monter à la tête de la profession. L'expérience endurcit les éditeurs de JdR, et leur donna les tripes pour passer du stade d'ateliers dans la cave à celui d'entreprises multinationales géantes. De l'adversité, vinrent la force et la sagesse qui rendraient vraiment le JdR formidable.

## *L'irrésistible TSR*



Le pivot de l'âge d'or devait venir de l'expansion commerciale, et aucune firme ne fit cette transformation en grosse machine commerciale mieux que TSR. Leur popularité continua à fuser avec la sortie des *Règles Avancées de D&D*. Les livres et les suppléments sortaient à une cadence jamais atteinte jusque-là.

Tandis que la pression extérieure augmentait, les clubs et les conventions devenaient de plus en plus populaires. En 1981, TSR s'investit dans la [Role-Playing Games Association \(RPGA\)](#) pour aider à rassembler les joueurs à travers les États-Unis. Aujourd'hui, la RPGA est une force puissante, reliant des millions de joueurs dans le monde entier. Avec leur soutien, il semblait assuré que TSR continuerait à dominer l'industrie du jeu de rôle, malgré le nombre énorme de produits et de sociétés qui naissaient. Cependant, quelque chose assura pour toujours sa position au sommet de la pyramide. Un petit quelque chose qui s'appelait *Dragonlance* (*Lancedragon*).

Pour la petite histoire...



*Comble de malchance, le tout premier supplément AD&D porta le titre controversé Deities and Demigods (Divinités et demi-dieux).*

Au début des années 80, les concepteurs d'AD&D s'aperçurent que nombre de nouveaux jeux avaient un avantage sur eux, en ce qu'ils étaient basés sur un monde et une culture déjà existante. Par exemple le JdR [Star Trek](#) (FASA, 1982), rencontrait un succès incroyable à cause de l'intérêt de son univers.

Pour relever le défi, ils décidèrent de créer leur propre monde, et de sortir simultanément livres et suppléments. Ils en chargèrent des écrivains de l'équipe, [Margaret Weis](#) et [Tracy Hickman](#).

Le résultat fut [Les Chroniques de Dragonlance](#), et sa popularité fut stupéfiante. En fait, peu après sa sortie en 1984, elle devint la première série de livres d'heroic-fantasy à figurer dans la liste des best-sellers du *New-York Times*, et se vendit à plus de trois millions d'exemplaires dans le monde entier. Depuis, elle a inspiré plus d'ouvrages que presque toute autre série d'heroic-fantasy, une pléthore de scénarios, suppléments, jeux vidéo, et même son propre jeu de rôle : [Dragonlance, Fifth Age](#). Elle fit de TSR un important éditeur de livres et fit de l'illustrateur Larry Elmore un nom familier. TSR joua à fond là-dessus, lançant une des plus grandes campagnes jamais écrites, pour accompagner l'intrigue des romans. Il y eut 12 scénarios en tout, allant de *Dragons of Despair* à *Dragons of Triumph* plus de trois ans après, ainsi qu'un sourcebook et un wargame. Cela s'avéra aussi être la campagne qui obtint le plus grand succès commercial. Ainsi, *Dragonlance* établit fermement ses héros Raistlin et Tanis dans l'imaginaire rôliste, et consolida TSR dans son statut de firme géante.

## Pour la petite histoire...



*Avant de devenir Dragonlance, ce projet avait comme nom de code "Operation Overlord", [comme le débarquement de Normandie]. Méchant.*

À cette apogée, TSR fit son entrée parmi les gros bonnets du monde des affaires, et de grosses sociétés furent tout à coup intéressées par ce nouveau marché. AD&D devint bientôt la source d'un affligent dessin animé, qui engendra sa propre ligne de produits dérivés, et l'on parla d'un film ④.

Et néanmoins TSR persistait. Un éclair de génie fit diviser le jeu de base D&D en 5 jeux séparés (*Basic, Expert, Compagnon, Master, Immortal*), à la fois pour le rendre plus accessible aux nouveaux joueurs, et bien plus lucratif pour TSR. *Dragon Magazine* fut distribué dans le monde entier, bientôt suivi par *Dungeon Magazine*. En 1987 sortit le monde des [Royaumes Oubliés](#) d'[Ed Greenwood](#), et il fit presque aussi bien que *Dragonlance*, battant le record de ce dernier tant en nombre de romans dérivés que de suppléments. De plus, en 1989, la deuxième édition de AD&D fut publiée, et battit encore plus de records

de ventes de JdR.

À la fin des années 70, *AD&D* se tenait presque sur un pied d'égalité avec ses quelques concurrents comme *Tunnels et Trolls* ou *Runequest*. En moins de dix ans, *AD&D* était devenu le JdR le plus riche, le plus populaire et le plus important du monde, tandis que les autres avaient tous disparu de fait. C'était parce que TSR avait toujours été dirigée comme une firme, considérant ses jeux comme des marchandises. TSR prouva que le JdR pouvait impliquer beaucoup d'argent – énormément d'argent même – si c'était fait correctement. Ils tracèrent la route vers le succès, que les jeux qui vinrent ensuite s'empressèrent de suivre.

Bien que certains honnissent l'effet que cet état d'esprit mercantile eut sur la qualité des produits, *AD&D* continua à jouir d'une immense popularité, donc ils ont dû faire quelque chose de bien. TSR utilisa aussi son argent et sa puissance pour mener le JdR à de nouveaux stades de notoriété et d'opulence, et est ainsi à créditer pour avoir amené le JdR à plus de gens que tous les autres JdR réunis. Ainsi *AD&D* s'inscrivit pour la deuxième fois dans les livres d'histoire : non seulement comme le tout premier jeu de rôle, mais aussi comme le plus grand et le meilleur.

Sans *AD&D*, le jeu de rôle ne serait pas où il est aujourd'hui ; les deux ont existé dans une relation quasi symbiotique depuis le tout début. Si un jeu incarna et représenta jamais notre loisir, c'était celui-là, et ce fut son heure de gloire.

Le reste de la profession ne tarda cependant pas à suivre, et d'ailleurs ils n'étaient pas très loin. Dans le prochain épisode de notre histoire, nous nous intéresserons aux entreprises qui suivirent l'exemple de TSR, s'arrangeant pour transformer ce loisir en ce marché juteux qu'il est aujourd'hui. Et nous examinerons les opportunités que cette mentalité commerciale apportera pour la créativité. Car sur la crête de ce raz de marée mercantile, la qualité de conception et d'expression artistique qu'offrirent les JdR allait atteindre des niveaux de plus en plus élevés, jusqu'à ce que cela ne devienne plus seulement un jeu, mais quelque chose approchant une forme d'art.

## **Remerciements :**

De nombreuses informations utilisées dans ce chapitre proviennent des sites web suivants [en anglais] : [The Ontario Consultants on Religious Tolerance](#) fournissent un bon essai qui expose clairement les faits sur les JdR et ses détracteurs, et donne une liste de références très utile. Ceux qui cherchent à en savoir plus sur les pratiques de BADD devraient lire le [rapport Pulling](#) (ptgptb) de Michael Stackpole. [Ce texte](#) de Jeff Freeman est aussi un bon résumé. Pour des points de vue opposés, [ce site](#) [lien mort] contient quelques articles contre le jeu de rôle, et inclut aussi l'essai de Darren Molitor.

## NdT : Et en France ?



*À la fin des années 1980, les médias oscillaient entre intérêt positif, ignorance du sujet et échos des croisades menées aux États-Unis. Mais le jeu de rôle ne fut vraiment mis en cause qu'à partir de la mort de Christophe Maltese à Amiens en février 1994. Ce lycéen, interne en arts graphiques, se suicida au pistolet à grenaille ; ses parents, étonnés du peu de réactions de sympathie et mécontents de l'enquête, découvrirent qu'il jouait à un JdR contemporain-fantastique personnel, et lancèrent un avertissement somme toute modéré contre les excès possibles des jeux de rôles. Ce signal d'alarme fut amplifié et déformé par les médias. À Istres en mai 1995, Sébastien, 16 ans, obsédé par Le Seigneur des anneaux, donna un coup de couteau à son autoritaire professeur de sciences physiques en criant "Je suis le roi Aragorn".*

*En octobre de la même année, l'enquête sur la profanation du cimetière juif de Carpentras, au point mort depuis 5 ans, rebondit sur la piste des jeux de rôles. Les anomalies de la "piste rôliste" apparurent à partir de février 1996, et le JdR fut définitivement innocenté en août 1996, après les aveux de néo-nazis. Cette affaire reste exemplaire du point de vue des manipulations politico-médiatiques.*

*Entre-temps, le JdR avait aussi été évoqué lors d'une profanation sataniste à Toulon, toujours sans preuves.*

*Les émissions de télévision "Témoin n°1" de Jacques Pradel (05/1994), "Zone Interdite" (11/1994), "Bas les Masques" (10/95) de Mireille Dumas, firent mousser ces faits divers, en y associant des cas d'adolescents ayant des troubles familiaux et/ou psychologiques. Le docteur J-M Abgrall leur apporta sa caution ; spécialiste des sectes, il voyait les JdR comme un de leurs moyens d'attirer et de manipuler de nouveaux membres.*

*La presse nationale se fit en février 1997 l'écho de l'affaire Javier Rosado : cet étudiant madrilène jouait à un jeu raciste de son invention et avait tué un balayeur à coups de couteau.*

*Avec le recul, les années 1994-1997 furent le point culminant d'attaques sans précédent contre le JdR ; des clubs se virent retirer salles et subventions ; la municipalité de Toulon annula une convention régionale ; des parents interdirent de jouer à leurs enfants et la suspicion s'abattit sur notre loisir, tarissant le recrutement de nouveaux joueurs. Mais comme aux États-Unis, la communauté rôliste se mobilisa : les trois magazines de JdR de l'époque éditérent un dossier d'explication commun, le gendarme Jean-Hugues Matelly, rôliste, fit paraître un livre d'enquête sur les affaires, et la FFJDR (Fédération Française des Jeux de Rôles) se créa en 1997.*

- (1) NdT : “L'affaire Egbert” est détaillée dans [cet article](#) (pgtpb), [\[Retour\]](#)
- (2) NdT : BADD est un acronyme proche de MADD (*Mothers Against Drunk Driving*) une [association respectable](#) de familles de victimes de la conduite en état d'ivresse. [\[Retour\]](#)
- (3) NdT : L'émission [Géraldo](#) est un talk-show racoleur du type “*Sans aucun doute*” en pire, célèbre pour avoir invité simultanément néo-nazis, Noirs et Juifs, ce qui a évidemment dégénéré en pugilat. [\[Retour\]](#)
- (4) NdT : Le dessin animé sorti en France sous le nom [Le Sourire du dragon](#). Le pitoyable film *Donjons & Dragons* sorti en 2000. [\[Retour\]](#)

# Cinquième partie : Le pouvoir et la gloire

© 1998 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°5](#) (novembre 1998), et traduit par Rappap



C'étaient les années 1980 et, comme disait Gordon Gecko [l'affreux raider du film *Wall Street*, NdT], la cupidité c'était bien. Le boom financier qui nous a donné les yuppies et le walkman battait son plein, et un des grands gagnants était le secteur du divertissement. Et grâce à la nouvelle vision des affaires qui se répandait dans l'industrie des jeux de rôles, ce loisir suivit le mouvement. TSR menait la course à la puissance commerciale, mais d'autres s'empressèrent de le suivre. Dans la suite de l'âge d'or, ils changeront complètement la face du jeu de rôle, du minuscule produit culte à une immense industrie, en seulement quelques années, parfois même d'un seul bond...

## Regardez, là-haut dans le ciel !

Une des pierres d'angle du changement de la face du JdR fut un glissement de thème majeur, de l'heroic-fantasy pure vers une ambiance plus cinématique, plus proche de la BD. En particulier, vers les univers de super-héros.

Dans les années 80, les *comics* de super-héros rencontrèrent un fort accroissement de popularité et de vitalité, culminant dans les films à gros budget vers la fin de la décennie. Comme pour la science-fiction quelques années plus tôt, les éditeurs de jeux furent assez malins pour se rendre compte qu'il y avait une importante sous-culture à exploiter. Ainsi naquirent les JdR de super-héros. Il y avait eu des tentatives antérieures comme le *Superhero 2044* de Jeff Saxman, mais le genre ne devint pas reconnu avant la parution du puissant *Champions*.

Développé par Hero Games en 1982, *Champions* se fit remarquer tout de suite par la communauté rôliste. La corrélation entre rôlistes et fans de BD de super-héros s'avéra très forte et le jeu fut un succès instantané car partout les jeunes fans bondissaient sur l'opportunité de jouer leurs héros favoris. Ceci, malgré les craintes que le jeu serait handicapé par l'impossibilité d'utiliser des héros populaires, tous étant en effet sous licence *Marvel* et *DC Heroes*.

Pour la petite histoire...



Néanmoins, *Champions* réussit à trouver sa place dans le marché en encourageant créativité et imagination dans la création de personnages, de façon à ce que les joueurs puissent façonner leur propre et unique super-héros, et ce fut un des grands atouts de ce jeu.

Bien entendu, *Champions* inspira vite des imitateurs, avec des jeux comme *Superworld* (*Chaosium*, 1983) et *Golden Heroes* (*Games Workshop*, 1984) sur ses talons. *Marvel* et *DC* réalisèrent qu'ils avaient raté quelque chose de gros, et tentèrent désespérément de combler leur retard. *Marvel* fit créer par *TSR* le boiteux *Marvel Super Heroes*, tandis que *Mayfair Games* passait de l'autre côté, avec le tout aussi décevant *DC Heroes*. Mais peu purent se rapprocher de *Champions*.

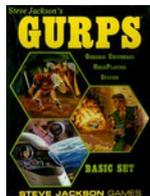
C'était tout simplement parce que *Champions* était un très bon produit. Il fournissait un système complètement universel, bien conçu, qui faisait travailler la propre imagination des joueurs.

L'univers était de même du type "Faites-le vous-même", mais équilibré par un cadre solide dans lequel débiter, de nombreux conseils pour créer des scénarios, et plein de suppléments.

*Champions* était également révolutionnaire en ce qu'il fut le premier jeu à introduire un système de création de personnage entièrement par répartition de points. Non plus seulement les caractéristiques, mais aussi les compétences et les pouvoirs étaient définis selon le bon vouloir du joueur. Bien sûr, si vous ne pouviez vous décider, il y avait des règles de détermination aux dés, mais ce fut une étape majeure dans la conception de jeux.

On reconnut les points forts du design de *Champions*, et ils commencèrent à changer l'opinion des gens sur les systèmes de jeu. En particulier, ils allaient influencer un certain Steve Jackson [l'Américain].

## Les studios Universal



Jackson était entré sur la scène des JdR avec *Melee* (*Metagaming*, 1977) : en gros juste un système de combat qui pouvait être utilisé dans d'autres jeux. Bientôt, il fut rejoint par *Wizard*, qui ajoutait des règles de magie, et un livret pour le MJ appelé *Into the Labyrinth*, devenant un JdR complet, qui portait le titre malencontreux *The Fantasy Trip*. Bien que cela ne marchât jamais vraiment, c'était un jeu bien pensé avec quelques mécanismes créatifs qui ajoutaient beaucoup de réalisme au combat, aux compétences et à la magie.

Malheureusement, *Metagaming* fit faillite mais, inspiré par *Champions*, Steve Jackson voulut utiliser à la fois les idées de ce dernier jeu et celles de *The Fantasy Trip* pour créer le JdR ultime. Tout en créant des choses aussi remarquables que *Car Wars* et *Illuminati*, ses amis et lui discutaient longuement de ce qu'ils attendaient vraiment d'un jeu de rôle, et commencèrent à mettre sur papier ce qui était alors appelé en plaisantant *GURPS: the Great Unnamed Role-Playing System* (le Grand Système de Jeu de Rôle Sans Nom). Il fut

édité en 1986 par la nouvelle société de Jackson, *Steve Jackson Games*, et s'appelait toujours GURPS. Seulement cela signifiait maintenant *Generic Universal Role-Playing System* (Système de Jeu de Rôle Générique et Universel).

Et générique, il l'était. Ce qui causa de nombreuses appréhensions. Tel que nous le voyons, le milieu de l'époque était enraciné dans un état d'esprit qui mettait très fortement l'accent sur des univers spécifiques et détaillés. Créer un jeu sans avoir un thème précis à l'esprit était risqué. Ce jeu alla bien plus loin, créant quelque chose qui était délibérément dépourvu de tout lien avec quelque univers de jeu ou genre, quelque chose conçu pour être utilisé quel que soit ce à quoi vous jouiez. Certains dirent que c'était génial. D'autres dirent que c'était complètement absurde.

Mais cela marcha. *GURPS* vit sa popularité grandir peu à peu, et en 1998 fut second non loin de *AD&D*, en termes de volume total de suppléments publiés. Et avec la triste fin de *TSR*, Steve Jackson Games [était] sans contestation l'éditeur ayant le plus de succès de tous les temps. Ce succès à long terme est dû à plusieurs facteurs : sa conception rationnelle, sa présentation intelligente, son suivi important et le respect de ses lecteurs, mais surtout son universalité.

Les jeux de rôles sont censés n'être limités que par notre imagination, mais ils sont aussi trop souvent limités par les outils à notre disposition. *GURPS* dépassa ce problème, donnant aux rôlistes le luxe de toujours disposer d'un système, quel que soit le jeu auquel ils veulent jouer. Et bien que les JdR universels aient été parfois critiqués pour leur manque d'atmosphère, la disparition de cette contrainte constitue un cadeau très important pour l'industrie du JdR.

Actuellement, de nombreux jeux suivent le modèle de règles génériques au moins jusqu'à un certain point, mais *GURPS*, comme *D&D* avant lui, est le premier et le mieux établi de tous, et ainsi a persisté. Il aurait pu cependant ne pas avoir de succès du tout au début, s'il n'avait été si différent du reste des JdR de l'époque.

## ***Le chaos des produits dérivés***



Exploiter la sous-culture des *comics* s'était révélé extrêmement profitable. À tel point que les JdR pouvaient à présent se permettre de baser leur univers sur une seule BD. Parmi ceux-ci, il y eut *Judge Dredd* (Games Workshop, 1985), *Teenage Mutant Ninja Turtles* ("les tortues ninja" – Palladium Games, 1985), *Buck Rogers* (TSR, 1990) et *Prince Vaillant* (Chaosium, 1989).

Les créateurs se rendirent rapidement compte aussi que ce qui marchait pour les *comics* pourrait également marcher pour d'autres médias. Ainsi ils s'intéressèrent aux livres, séries télé et films.

Le choix le plus évident sur le front des livres était bien sûr Tolkien. Ainsi, Iron Crown Enterprises (ICE) ne tarda pas à produire *MERP: Middle Earth Role-Playing* (*JRTM : le jeu de rôle des Terres du Milieu*). Comme peu de séries d'heroic-fantasy avaient approché, même de loin, le succès de l'œuvre de Tolkien, la plupart des jeux de rôles qui s'en inspirèrent n'ont pas duré. Ils avaient tendance à être petits et créés avec peu de moyens afin de se raccrocher à toute série en tête des ventes de livres. À part *MERP*, le seul jeu qui eut une

longue existence est *Stormbringer*, maintenant nommé [Elric!](#), d'après les romans de Michael Moorcock ; jeu qui survécut grâce à un soutien conséquent de Chaosium. Le choix était également évident pour le grand écran. 1982 vit la sortie [du film] *La colère de Khan* et juste après vint *Star Trek : le jeu de rôle* de FASA. Le jeu était bien conçu et utilisait la quantité considérable de matériel et d'écrits sur la série pour proposer une énorme collection de suppléments. Il aurait dû être un succès. Malheureusement, des problèmes de droits causèrent son déclin avant la fin de la décennie. D'autres succès de la télé et du cinéma furent *Doctor Who*, *Robotech*, *Aliens*, *Ghostbusters*, *Star Wars*. Même *James Bond* eut son propre JdR [Ω](#). Pendant les années 80, l'exemple du film *Star Wars* fit de ce méga-succès une référence, et d'un coup tout ce qui importait dans un nouveau film était combien de pognon vous pouviez en tirer en exploitant le filon des produits dérivés. Bien que cela pourrait ne pas avoir été épatant pour le cinéma, la mentalité "gros sous" rendit les JdR sous licence bien plus intéressants. Même si peu de ces jeux furent exceptionnels, la synergie commerciale entre produits généra un flux de capitaux qui fut très important pour la grande expansion financière de la profession.



### Pour la petite histoire...

*L'abondance de JdR tirés de livres inclut des titres comme Uplift, RingWorld, Conan, Witch World, Wild Cards, Lensmen, Scarlet Pimpernel (tous des extensions pour GURPS) et Dream Park.*

Cela ne se faisait pas non plus complètement au détriment de l'aspect créatif de la profession. Car derrière cette mentalité marchande, de nombreuses firmes maintinrent aussi un fort attachement à la qualité et à la création originale. De fait, tout en transformant le jeu de rôle en un business puissant et profitable, les jeux sous licence s'avèrent aussi être le marchepied pour quelques grandes étapes de l'évolution de l'art du jeu de rôle.



### Pour la petite histoire...

*Un des pires exemples de JdR sous licence fut [Batman](#) d'après le film de Tim Burton. Mayfair Games maquilla juste un peu DC Heroes et espéra qu'il se vende aussi bien que tout ce qui portait le bat-logo.*

## ***La bande des quatre***



L'éditeur de jeux sous licence le plus prolifique était sans contestation West End Games. Il était aussi le meilleur, tous ses jeux étant à la fois excellents dans leur domaine, et incroyablement évocateurs de leur inspiration d'origine. Certaines de leurs réussites incluaient *Ghostbusters*, *Indiana Jones* et le formidable *Star Wars*. Sorti en 1987 pour le dixième anniversaire du premier film de la série, *Star Wars* (D6) est sans discussion le meilleur JdR sous licence jamais créé. Il rencontra un succès immédiat et est encore très populaire aujourd'hui.

Sa grande gamme de suppléments et l'approche des épisodes 1 à 3 indiquent qu'il devrait continuer à en être de même à l'avenir.

*Star Wars* utilisait un système simple à base de d6, qui provenait de *Ghostbusters*, et évolua finalement vers le système universel, maintes fois récompensé, connu sous le nom de *d6 system*.

Mais bien avant ça, WEG suivit, avec ses règles universelles *Masterbook*, le chemin du succès de *GURPS*. Cependant, tout en présentant ces deux systèmes comme purement génériques – que vous pouviez utiliser avec des univers et des suppléments variés – WEG continua à publier ces règles dans tous leurs nouveaux produits. Ainsi vous aviez le choix entre acheter les règles de base et puis y ajouter l'univers de votre choix, ou bien simplement sélectionner votre jeu de prédilection et jouer avec. Bien que cela impliquait de réimprimer constamment les mêmes règles, la combinaison des approches était plus flexible, et par là plus vendeuse. Maintenant, nombre de leurs produits contiennent des caractéristiques pour les deux systèmes à la fois, étendant encore leur couverture commerciale.

Palladium Games suivit une approche semblable. Eux aussi utilisèrent le même ensemble de règles pour tous leurs jeux, ce qui incluait *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Robotech*, *Palladium Fantasy*, et leur essai plutôt impressionnant de JdR de super-héros, *Heroes Unlimited*. Comme WEG, Palladium standardisa ses règles et les appliqua à toute la gamme. Cependant, plutôt que de créer un système de règles génériques à utiliser avec n'importe quel univers, ils contournèrent simplement le problème en créant un **monde** générique qui pouvait être utilisé avec n'importe quel décor ! Ce fut rendu possible par le mélange de plusieurs dimensions parallèles, les jonctions entre elles donnant son nom au jeu : *RIFTS* ("les failles"). Tout comme *Masterbook* et *GURPS* avant lui, ce jeu fut suivi par une énorme quantité de suppléments et fut par là même un succès majeur.

La puissance du système générique était immense, parce qu'il permettait aux éditeurs de se diversifier tout en maintenant un monopole. Chaque nouvelle mode ne nécessitait plus ses propres règles, son propre jeu et sans doute son propre éditeur. À partir de ce moment, elles pouvaient être insérées dans le système commun de votre jeu favori, ce qui signifiait qu'il était plus facile d'accès pour les joueurs. De plus, la familiarité croissante que les joueurs avaient avec les systèmes augmenta leur fidélité au produit. Ainsi, avec chaque nouveau film, série télé ou livre, le marché devint plus fort, plutôt que seulement plus diversifié ☺.

Ce n'est donc pas par hasard si ces trois sociétés – Steve Jackson Games, West End Games et Palladium Games – faisaient jeu égal avec TSR à la fin des années 80. Bien que plus jeunes de dix ans, elles utilisèrent le système générique pour profiter pleinement du boom financier de l'âge d'or du JdR, ce qui leur permit de goûter au même succès que le

leader du marché. TSR et SJ Games étaient partis d'un produit unique et lui avaient ajouté plusieurs couches, tandis que WEG et Palladium avaient pris plusieurs produits et les avaient assemblés en un seul jeu, mais le résultat final fut le même : une diffusion commerciale d'une ampleur sans précédent.

Dans les dix années qui constituèrent l'âge d'or, la profession avait décuplé de taille, passant d'un micro-marché dirigé par des artistes, à un secteur immensément riche et puissant. Tous les éditeurs de jeu s'organisaient à présent comme des sociétés, et les affaires fleurissaient. De plus, la bonne santé financière se transposa directement en vigueur dans tout le milieu de notre loisir ; le jeu de rôle s'était bel et bien établi comme une activité récréative majeure, dans tous les coins du monde. Et il continuait encore à croître. Mais cela ne serait jamais arrivé sans les contributions de ces quatre éditeurs visionnaires. Sans les piliers formés par ces quatre JdR, le colosse qu'est le jeu de rôle moderne n'aurait jamais été érigé.

Bien entendu, cette évolution d'une domination unique de TSR à un marché partagé changea aussi la nature profonde des jeux auxquels nous jouions. Comme mentionné au début, la fin du monopole de TSR entraîna une diminution correspondante de la concentration sur le médiéval-fantastique. Les joueurs commençaient à se désintéresser des mêmes vieilles expéditions dans des donjons dans encore le même vieil univers pseudo-tolkiennesque.

La nouvelle génération de rôlistes voulait imiter des héros d'une envergure totalement différente. Ils voulaient être Serval, Batman ou Luke Skywalker – des super-héros hors du commun, jaillissant tout droit de l'écran ou des *comics*. Ils voulaient aussi ce style super-héroïque dans leur aventures – des tonnes d'explosions, de bagarres et de cascades, de l'action à 100 à l'heure. Les joueurs commencèrent à délaisser la chasse aux orques dans les cavernes avec des épées à 1d8, en faveur de l'explosion de robots géants de 20 mètres avec leur rayons d'énergie psi à 6d6. Le principe était le même, seul le budget avait augmenté !

Mais il y avait une autre faction dans la profession. Des gens qui pensaient que le jeu devait être bien plus que simplement "Bing, paf, par ici les points d'expérience". Des personnes qui pensaient que le JdR pouvait être quelque chose de très proche d'une forme d'art. Et ils trouvaient que cette nouvelle mentalité commerciale était néfaste pour ces idées.

Quoi qu'il en soit, cet état d'esprit avait été la force motrice de l'âge d'or, la source de la nouvelle force du JdR. C'était cette force qui rendit le milieu de plus en plus ouvert à l'expérimentation, et permit aux idées de ces gens de prendre forme. Lentement, à l'arrière-plan de l'âge d'or, ils transformaient le jeu de rôle en quelque chose de nouveau et d'étonnant. Nous examinerons ces évolutions dans le prochain épisode.

Article original : [\*The History of Role-Playing, Part V: "The Power and the Glory"\*](#)

(1) NdT : Le JdR français adapta les séries de romans *La Compagnie des glaces*, *La Terre creuse*, *Les Faiseurs d'univers* (Thoan), et *Les Chroniques des Crépusculaires* (Agone). Pour la bande dessinée : *Simulacres* fut proposé avec *les aventures d'Aléf-Tan* de Jodorowski, Delcourt publia *Légendes des Contrées oubliées* ainsi que *Donjon dès en main* ; les *Métabarons* avec Jodorowski ont été adaptés en 2001. [Retour](#)

(2) NdT : Cette technique est poussée jusqu'à son extrémité avec la licence libre *d20 system*, qui permet de sortir n'importe quel univers ou scénario en mettant pour les règles : "Achetez le *Player's de D&D3*." [Retour](#)

# Sixième partie : Révolution !

© 1999 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°6](#) (février 1999), et traduit par Rappart



Le jeu de rôle est un loisir intrinsèquement créatif, et est en constante évolution. En tant que tel, il est difficile de qualifier une époque de “révolutionnaire”. Mais au milieu des années 1980, il y eut un déluge de jeux qui se succédèrent rapidement. Non seulement chacun d’entre eux apporta une quantité sans précédent de nouvelles idées, mais ils remirent aussi en cause bien des traditions établies. Chaque JdR fut révolutionnaire à sa manière, et chacun constitua une étape importante dans la métamorphose du jeu de rôle en ce qu’il est maintenant.

Mais en plus d’être révolutionnaires, tous ces jeux furent aussi excellents. En vérité, ils réunissent certains des meilleurs exemples de notre loisir jamais créés, des jeux qui incarnent la quintessence de la créativité, et évoquent les univers imaginaires les plus prenants. C’est là que l’art ludique atteint son florissant pinacle, et c’est pourquoi cette époque peut être appelée un véritable âge d’or.

Le meilleur exemple, et certainement un des meilleurs exemples de jeu de rôle, est le légendaire *Appel de Cthulhu*. Sorti en 1981, on ne peut exagérer son génie et son importance dans l’histoire du JdR ☺.

L’univers de Cthulhu vient d’une série de nouvelles d’horreur pure écrites par [H.P. Lovecraft](#) au début du XX<sup>e</sup> siècle. Ces histoires sont centrées sur les Grands Anciens, d’antédiluviennes quasi-divinités extraterrestres (Cthulhu étant l’un d’eux), qui existent à la lisière de l’univers scientifique de la Nouvelle-Angleterre post-victorienne.

Lovecraft développa ses idées en un univers détaillé et d’un réalisme saisissant, maintenant appelé le *Mythe de Cthulhu*.

C’était un décor fantastique pour un jeu de rôle, mais au début des années 80, l’idée était ridicule. La plupart des JdR de l’époque mettaient en scène des personnages traquant des monstres ou des super-vilains, puis leur réglant leur compte dans un combat sanglant. Mais si le jeu devait être fidèle aux nouvelles [de Lovecraft], cela signifiait demander aux joueurs qu’ils basculent leurs activités de la chasse aux monstres à l’enquête et à l’investigation, et que leurs personnages affrontent des créatures horribles qui étaient invincibles quelle que soit votre quantité de Points de Vie. Un concept d’histoire si révolutionnaire nécessitait un système révolutionnaire, pas juste un autre clone d’*AD&D*.

En 1979, *Runequest* avait établi de nouveaux standards de conception de jeu ☺, et ses bonnes ventes apportèrent le succès à la société de ses créateurs, Chaosium. Ce fut un membre venu tard dans l’équipe de Chaosium, Sandy Petersen, qui décida de s’attaquer à l’adaptation de Cthulhu en JdR.

Ils utilisèrent le système *Runequest* comme base, mais le poussèrent encore plus loin. Conçus en 1979, les règles de *Runequest* souffraient d'être trop détaillées et de trop de lancers de dés, en particulier pour le combat. En les adaptant au moins violent *Cthulhu*, Petersen ôta une grande part de cette complexité. Cette simplification fut appliquée du début à la fin, tout le système étant soumis à un écrémage drastique, jusqu'à obtenir un système uniforme de pourcentage. Ces nouvelles règles gardaient le charme et le réalisme de *Runequest*, mais étaient à présent bien plus faciles à apprendre et à utiliser, tout en étant suffisamment robustes pour gérer une variété d'actions complexes. Les règles de *l'AdC* équilibrent les besoins à la fois du jeu et de l'histoire d'une façon qui n'a probablement jamais été surpassée.

De même, il n'y eut jamais de système plus invisible, conçu pour encourager le roleplay en disparaissant rapidement à l'arrière-plan quand on n'en avait pas besoin.

Car c'était une des différences-clés de *L'Appel de Cthulhu* – ici, les règles n'étaient pas considérées comme nécessaires pour simuler précisément le monde, mais plutôt comme un outil pour raconter des histoires, une partie de l'arsenal du MJ qui devrait être utilisée quand et comme la partie en aurait besoin. En plus de cela, *l'AdC* fut le premier livre de JdR à expliquer comment maîtriser une vraie partie, n'expliquant pas seulement les règles et comment arbitrer avec elles, mais aussi comment utiliser les autres outils du Maître de Jeu.

C'était nécessaire, car l'avancée vraiment révolutionnaire de *l'AdC* fut que ses auteurs atteignirent leur but. Ainsi, ils écrivirent un jeu qui vous permettait de recréer les histoires de Lovecraft, dans toute leur intrigue et leur terreur. Et comme Lovecraft était un inconnu comparé à Tolkien, il n'y avait pas de compréhension implicite du genre d'histoires qui devaient être racontées – l'ambiance devait seulement venir des règles et du système lui-même.

Pour faire cela, ils devaient être absolument fidèles aux nouvelles, et cela impliquait de rejeter de nombreuses traditions de jeu établies. C'était explicitement littéraire et distinctement intelligent, centré sur les interactions entre personnages plutôt que le combat, sur l'enquête au rythme lent plutôt que l'expédition donjonesque, et sur le roleplay plutôt que le jeu de dés [*jeu de mot entre roleplaying (l'interprétation) et roll-playing (le "jeu de rouler de dés")*, NdT].

De tels changements peuvent ne pas sembler si révolutionnaires maintenant, mais il faut se rappeler que le jeu de rôle était alors très différent. Après la croissance exponentielle des années 70, le JdR s'était creusé une niche, et tandis que s'accroissait sa puissance commerciale, personne ne voulait sortir de cet état d'esprit de peur de perdre des ventes. Cinq ans après la sortie de *l'AdC*, Avalon Hill fit de l'ajout des halflings [/hobbits] au monde de *Runequest* une condition pour la publication de la troisième édition de ce jeu, simplement parce que les halflings rapportaient de l'argent...

En son temps, *l'Appel de Cthulhu* transgressa toutes les règles établies.

En 1981 aussi, Fantasy Games Unlimited fit une démarche similaire à *l'AdC*, dans deux jeux uniques. *Aftermath* présentait pour la première fois un monde post-apocalyptique réalistement hostile, et le renforça avec des règles tout aussi brutales. Les personnages étaient toujours assez puissants et les parties étaient très orientées vers le combat, mais ici

vous vous battiez pour la nourriture, ou un abri, ou juste pour rester en vie. Les règles faisaient que les personnages devaient continuellement se battre, et l'équipement, les alliés et les lieux sûrs étaient tous très rares.

Pendant ce temps, [Bushido](#) offrit une vue fascinante et réaliste du jeu de rôle dans le Japon féodal. Le décor historique était renforcé tout au long, depuis la mécanique, jusqu'aux PNJ, aux archétypes d'aventures, avec un usage intensif de mots japonais pour encourager la sensation d'y être. Pourtant, le plus formidable fut la petite variation du système d'expérience.

Ainsi, il forçait les personnages à agir de manière conforme à leur classe et à leur position dans la société nipponne. Un *gaksusho* (prêtre) avait besoin de *On* (honneur) pour devenir chef d'un temple ; quelque chose que vous ne pouviez obtenir juste en tuant un dragon.

Mais ce genre de jeu représente seulement un des nouveaux chemins défrichés par notre loisir. Un autre type de jeu prenait une direction radicalement différente – ils devenaient dingues.

Ceux qui connaissent [les 4 types de joueurs](#) savent ce qu'est le joueur timbré : le genre de joueur qui ferait n'importe quoi pour rigoler, même lancer une boule de feu à bout portant. Si les timbrés ont un chef, c'est Greg Costikyan. C'est cette désinvolture envers toutes les choses que les autres joueurs prenaient trop au sérieux qui lui permit de balayer les conventions et d'écrire des JdR révolutionnaires.

Il commença avec [Toon](#) (Steve Jackson Games, 1984), une idée encore plus folle que *Cthulhu* : un JdR basé sur l'univers (et l'état d'esprit) des dessins animés du type Tex Avery. Tout y est, jusqu'aux enclumes qui tombent du ciel. Comme *l'AdC*, il réussit d'une certaine façon à communiquer cet univers, les textes et les règles permettant aux joueurs de penser comme des héros de *cartoons*. Non pas qu'il y eût de nombreuses règles, celles qui existaient étaient incroyablement rudimentaires, merveilleusement déjantées et, nécessairement, tout à fait vagues. Ainsi *Toon* fut aussi un des premiers jeux sans structure, aux règles légères. Une autre avancée révolutionnaire.

Mais la vraie révolution était à nouveau dans l'univers de jeu – comment pouviez-vous jouer un rôle dans un monde où la mort était inexistante, où la réalité était variable, où l'humour tarte-à-la-crème était la seule constante ? Comme *Cthulhu* avant lui, *Toon* rejetait toutes les conventions existantes dans le JdR – même des principes de base comme venir à bout des épreuves pour avoir une récompense, et raconter une histoire logique et progressive.

Dans ce jeu, absolument rien n'avait d'importance sauf faire rire.

Bien que les jeux humoristiques soient maintenant plus populaires, aucun n'est aussi résolument dingue, ni aussi drôle à jouer en délirant ☺.

Le jeu suivant de Costikyan fut encore plus légendaire du point de vue du délire. Créé avec Dan Gelber et Eric Goldberg, et sorti la même année que *Toon*, [Paranoïa](#) mit aussi le monde du JdR sens dessus-dessous. Dans sa société futuriste orwellienne nommée le Complexe Alpha, la mort n'a à nouveau pas de sens car chaque personnage a plusieurs clones de lui-même au cas où l'un d'eux serait abîmé. Vous en aurez toutefois besoin, car les PJ sont des agents spéciaux de l'Ordinateur (du type "Big Brother"), choisis pour accomplir la tâche très dangereuse de débusquer les traîtres. La catégorie des traîtres

comprend ceux qui ont des pouvoirs mutants, les membres de sociétés secrètes, et toute personne qui vous regarde bizarrement.

Malheureusement, chaque personnage a un pouvoir mutant, est membre d'une société secrète, est entouré de personnes avec exactement les mêmes instructions, et des armes très puissantes.

*Paranoïa* joue avec ce monde terrifiant pour rire, en rajoutant sur les aspects sombres pour donner un univers aussi drôle que *Toon*, mais aussi plus subtil et avec une touche de satire politique. Et *Paranoïa* est toujours le seul jeu de rôle basé uniquement sur la lutte des personnages-joueurs entre eux. Les règles étaient à nouveau parfaitement adaptées pour recréer la paranoïa de cette société, et pour encourager des morts rapides et flamboyantes – euh, jouer.

Comme *Cthulhu*, *Paranoïa* est un sommet dans l'histoire des JdR, un jeu à l'éclat incomparable.

Costikyan en vint à concevoir *Ghostbusters* (avec Greg Stafford et Sandy Petersen de Chaosium), qui maintenait haut la norme à la fois de l'humour et de l'excellente conception. Il utilisait le système D6, simple mais efficace, qui sera affiné pour le *Star Wars* de Costikyan – plus sérieux mais aussi plus souple. *Star Wars* a été étudié plus tôt [dans la 5<sup>e</sup> partie]. Mais Costikyan n'était pas le seul à mener la charge.

Greg Stafford avait déjà incarné le jeu de rôle en 1979 avec *Runequest*. Il le fit encore en 1984 avec *Pendragon*. Comme tous les jeux ci-dessus, *Pendragon* mêla les règles et l'univers pour créer un jeu qui faisait puissamment partager les récits enchanteurs de la légende arthurienne. Mais *Pendragon* alla plus loin que tout autre jeu auparavant, jusqu'à la perfection. Chaque détail de ce jeu est vraiment centré sur l'ambiance, de telle façon que les joueurs sont complètement absorbés, et commencent vraiment à penser comme des chevaliers de la Table Ronde.

*Pendragon* mit aussi l'accent sur l'interprétation, en insérant les traits de personnalité et l'historique dans les personnages et en rendant ces aspects aussi importants que les valeurs de combat.

*Pendragon* bouscula aussi le JdR avec son idée de jeu en campagne. Les personnages dans *Pendragon* vieillissent énormément : en jouant une fois par semaine comme il est suggéré, les joueurs peuvent se retrouver avec leur alter ego prenant quarante ou cinquante ans de plus au bout d'un an. Ce procédé ingénieux fait que les personnages doivent avoir une vie hors des aventures, et grandissent et se développent comme des personnes, les rendant ainsi plus importants et plus réels pour les joueurs.

*Ars Magica* (Lion Rampant, 1987) utilisa aussi très bien cette idée de passage des années, mais à sa façon. Les personnages-joueurs d'*Ars Magica* sont des magiciens très puissants dans une version du Moyen Âge très réaliste. Leur puissance est cependant tellement grande qu'elle doit être rééquilibrée par le temps qu'ils passent dans leur laboratoire. Pour contrer cela, *Ars Magica* fait créer aux joueurs une variété de personnages qui gèrent les diverses situations que les *magi* ne peuvent pas, et les joueurs alternent les personnages qu'ils jouent à chaque aventure. Et plutôt que de raconter l'histoire de quelques PJ, la force motrice d'une campagne est la vie de toute la communauté [l'Alliance] sur de nombreuses années. En termes de jeu, la communauté et son infrastructure sont traitées

comme un personnage partagé, un acte révolutionnaire qui assure une dynamique de groupe forte entre personnages.

## Pour la petite histoire...



*Ars Magica défia aussi le monde la création de JdR avec un des meilleurs systèmes de magie jamais conçus, qui était à la fois contrôlé et sans règle.*

À la même époque, Games Workshop cessa de produire des wargames suffisamment longtemps pour nous donner le formidable [Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique](#). Le système de [WJRF](#) était bon et brutal. Son système d'expérience et de carrière, intelligent et prenant, était particulièrement génial. Il trouvait un juste milieu parfait à la fois entre la création de PJ basée sur les classes et la création libre, et aussi entre le style héroïque et la vie médiévale réaliste. Mais l'univers était encore meilleur. Panachage de conspirations de l'époque d'Elisabeth 1<sup>er</sup> et d'horreur noire, les aventures de [Warhammer](#) sont célèbres pour leur intensité effrayante.

À l'époque, l'innovation était à la mode, et tout le monde pouvait s'y lancer. Et comme le mouvement se poursuivait, tout sembla possible – même enlever les dés ! [Ambre](#) et [Everway](#) sont les deux plus fameux pionniers du JdR sans dés. [Ambre](#) (basé sur les romans de Roger Zelazny) se passe dans un univers de réalités mouvantes et de possibilités infinies, et donc requiert un système de règles léger, ouvert à l'interprétation. Dans ce cas, enlever complètement les dés n'était plus une perspective effrayante, et le jeu fut un succès.

De même, les cartes sont bien adaptées aux systèmes sans dés, et la nature épique et cérébrale des histoires d'[Everway](#) fait un usage très approprié de cartes semblables au Tarot pour simuler les destinées.

[TORG](#) (West End Games, 1990), un jeu multi-genres exaltant, utilisait à la fois les cartes et les dés dans son système universel. Le [Drama Deck](#) (talon de cartes d'événements) n'offrait pas seulement des avantages aléatoires aux PJ, comme des bonus aux dés, mais permettait aussi d'interagir avec l'histoire, à l'aide de cartes introduisant des intrigues secondaires à la discrétion des joueurs, comme de vieilles rancœurs ou de nouveaux liens sentimentaux. Au même moment, [Lace & Steel](#) arriva avec un astucieux système de cartes pour simuler les nombreux paramètres de l'escrime, ce qui était un point très important dans leur univers Renaissance. Les jeux gagnant en intensité, il semblait que ce n'était qu'une question de temps avant que quelqu'un n'aille jusqu'au bout et ne bazarde tout par dessus-bord, et joue pour de vrai.

## Pour la petite histoire...



TORG ajouta aussi l'élément psychologique au combat, quand une bonne insulte est aussi efficace qu'une attaque rapide.

Cependant, le jeu de rôle Grandeur Nature avait en fait commencé bien plus tôt. Aux États-Unis, il débuta en 1981, lorsque quelques étudiants de Boulder (Colorado) créèrent l'association *Dreampark*, donnant naissance à *International Fantasy Gaming Society* (la Société Internationale de Jeux Fantastiques). Mais elle ne démarra pas aussi vite qu'en Angleterre. Quelques années plus tard, *Treasure Trap* apparut dans ce pays, une baston donjonnesque qui avait l'avantage de se situer dans un vrai château. Bien qu'il y eût un peu d'opposition au départ, l'esprit révolutionnaire des années 1980 accueillit bien cette nouvelle voie.

Ainsi l'innovation fit son chemin. J'ai juste abordé ici quelques-unes les plus célèbres ; à la fin des années 80, chaque jeu était révolutionnaire d'une manière ou d'une autre. Au début de la décennie, presque tous les jeux faisaient jeter 3d6 pour les caractéristiques et mettaient en scène des halflings, parce que c'était ce que faisait *D&D*. À la fin, un jeu ne se vendait tout simplement pas s'il ne promettait autant un nouvel univers enthousiasmant que de nouveaux systèmes révolutionnaires pour aller avec.

Bien que ce besoin d'innover fût surtout dicté par le marché, il fut la marque de la plus grande ère de l'histoire du JdR jusqu'alors. Car parmi ces changements de surface, il y avait des idées qui transformèrent fondamentalement les bases des jeux de rôles. Combinées, ces idées changeraient les conceptions des gens sur les JdR. Ils étaient passés des wargames du type *une figurine = un personnage* à un exercice intensif de narration, peut-être même un exercice intellectuel. Cette évolution s'est poursuivie, mais rien n'a été comparable à l'âge d'or révolutionnaire des années 80.

Article original : [The History of Role-Playing, Part VI: "Revolution!"](#)

(1) NdT : En 2008, on en était à la 6<sup>e</sup> édition de *L'Appel de Cthulhu*, qui a connu une version d20 en 2002. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Voir le [chapitre 3](#) [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Costikyan a écrit la bible du JdR déjanté dans son premier article publié, *Flippancy in FRP*. [\[Retour\]](#)

# Septième partie : De nouvelles manières de jouer

© 1999 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°7](#) (avril 1999), et traduit par Rappar



Avec le succès commercial du secteur des JdR dans les années 1980, une poussée similaire traversa tout le spectre du domaine ludique. L'essor de différentes façons de jouer ne partagea pas le loisir en coterie divisées, mais le renforça et l'élargit en en faisant un secteur économique puissant. La nouvelle donne du jeu de rôle se répandit à tous les autres jeux, reliant les différentes sphères, jusqu'au point où les échiquiers et les JdR étaient vendus côte à côte. Ainsi l'histoire du reste du secteur ludique doit constituer un chapitre de toute histoire du jeu de rôle. Et comme pour le jeu de rôle, ce secteur donna lieu à bien des nouvelles manières de jouer dans les années 80.

Le plus grand nom dans le monde du jeu était et reste [Games Workshop](#). Ils n'éditent plus de JdR, mais ils dominèrent un temps tous les aspects de ce loisir, surtout en Angleterre. Aujourd'hui, avec des magasins dans le monde entier, ils sont le plus bel exemple de réussite du milieu.

GW débuta lorsque trois colocataires rassemblèrent péniblement 50 livres sterling chacun pour fonder leur propre société d'édition de jeux de plateau. John Peake était le créateur, ses deux partenaires étaient Ian Livingstone et Steve Jackson [l'Anglais ; pas Steve Jackson l'Américain de Steve Jackson Games] ; deux hommes qui devinrent synonymes de la scène ludique britannique.

Pour soutenir leur société, Livingstone lança un magazine nommé *Onl and Weasel* ("Hibou et Belette"). En 1977, ils le changèrent en *White Dwarf*, et c'est sous ce titre qu'il est devenu le plus fameux magazine de wargame à ce jour. La même année, ils rencontrèrent le célèbre sculpteur de figurines Bryan Ansell et constituèrent [Citadel Miniatures](#). En 1979, ils devinrent l'unique distributeur de *D&D* en Angleterre et, s'appuyant sur ce succès fulgurant et leur nouveau wargame fantastique *Warhammer Battle*, la compagnie devint florissante. Au début des années 80, ils étaient un élément solide de la sous-culture, organisant des conventions et ouvrant des magasins. GW allait amener encore d'autres choses.

En 1981, Jackson et Livingstone publièrent le tout premier livre dont VOUS êtes le héros. Nommé *Le Sorcier de la montagne de feu*, c'était une tentative ingénieuse de retranscrire une pratique de jeu de rôle solo sous forme d'un roman. Le combat et les autres actions physiques étaient gérés avec un simple jet de 2d6 ; ses conséquences et celles de divers autres choix que vous faisiez étaient résolues en se rendant à la section adéquate du livre. Cette idée fut si populaire qu'elle donna naissance à d'innombrables imitations, et

ce genre reste très populaire chez les lecteurs les plus jeunes.

Mais en 1981, c'était nouveau et son succès alla bien au-delà des rêves de ses créateurs. La première édition fut épuisée en moins de 3 semaines. En 1983, le *Sorcier* et ses deux suites, *La Citadelle du chaos* et *La Forêt de la malédiction* étaient numéros 1, 2 et 3 dans une enquête nationale sur la lecture en Grande-Bretagne. Plus de 30 livres ① de la série ont été publiés depuis lors. On a dit que Jackson et Livingstone avaient réintroduit la lecture comme loisir pour les jeunes garçons, estimant que des millions d'adolescents dans le monde dévorèrent leurs livres.

Parmi ceux-ci, des millions de rôlistes virent le jour. Car malgré leurs limitations, les livres étaient profondément enracinés dans l'état d'esprit rôliste. Sans aucun doute, ce furent les limitations de ces livres qui encouragèrent les joueurs à rechercher des méthodes moins limitées pour obtenir la même sensation. Dans les livres plus tardifs de la même collection, des systèmes simples de JdR furent esquissés, permettant aux lecteurs de franchir le pas sans efforts. Ainsi ces livres-jeux sont, plus que tout autre produit, responsable de plus d'introduction de nouvelles personnes aux jeux de rôles ②.

Cependant ceci n'est pas le fait des seuls Jackson et Livingstone. Beaucoup d'autres firent leurs propres remarquables contributions au genre. Le premier d'entre eux est [Joe Dever](#), dont la série [Loup Solitaire](#) était aussi populaire [et bien meilleure, NdT] que *Défis Fantastiques*. Dever publia également bien plus de 30 livres, qui lui valurent de nombreux prix.

Quelques années plus tard, Games Workshop trouva un autre moyen d'initier les gens au jeu de rôle quand il publia le jeu de plateau [Talisman](#). À nouveau, ce fut à la fois très populaire et profondément influencé par le JdR, en particulier *D&D*, et il donna le coup d'envoi d'un petit boom du marché des jeux de plateau. De plus en plus de jeux apparurent qui amenaient des éléments de jeu de rôle aux plateaux, parfois au point où les deux jeux étaient quasiment impossibles à différencier.

Ceci comprenait un jeu officiel de la gamme *AD&D*, *Dungeonquest* de Games Workshop et [Heroquest](#) de MB, au succès immense. Conçu par Steve Baker, il utilisait un plateau en 3 dimensions avec des vignettes de murs et de portes en carton pour simuler un donjon, et un joueur devait diriger la partie comme le ferait un Maître de Jeu. *Heroquest* fut un des premiers jeux de ce type à être vendu dans des magasins de jeu et des supermarchés. C'était alors une autre force puissante pour attirer des rôlistes, et en retour, cette touche de rôle dans le jeu de plateau donna au marché des JdP une nouvelle et fructueuse dimension.

Il restait toutefois encore de nouvelles voies à explorer. Dans les années 80, le monde découvrait une manière de jouer totalement nouvelle. C'était l'aube de l'âge du micro-ordinateur.

Les jeux sur ordinateur ont existé depuis aussi longtemps que les ordinateurs, mais l'histoire attribue le tout premier jeu d'aventure, un jeu introduisant une tentative de dimension narrative, à messieurs Crowther et Woods. Nommé *Adventure*, il était codé en Fortran sur un terminal en 1976. Il avait une simple interface de commande en mode texte, et faisait se déplacer le joueur dans un environnement de type "donjon", lui faisant trouver des objets et combattre des créatures. D'un certain point de vue, rien n'a tellement changé.

D'un autre côté, presque tout a changé. Ces vingt dernières années, la révolution de l'informatique nous a donné des graphismes, de la vitesse, de la complexité et des capacités de traitement d'informations presque au-delà de l'imagination. Bien que cela n'ait pas toujours conduit à des avancées révolutionnaires en terme de jouabilité et de création, cela a changé notre façon de penser les jeux.

Des possibilités comme la réalité virtuelle et l'Intelligence Artificielle ouvrent de nouveaux espaces à explorer, et de plus en plus de gens se tournent vers les ordinateurs pour se distraire. En fait, après l'industrie du cinéma, les jeux vidéo représentent le plus riche secteur du divertissement du monde.

Et encore une fois, cela s'est révélé être une formidable nouvelle pour le secteur du jeu en général, et le JdR en particulier. Car très souvent les jeux vidéo inspirés de JdR ont été des porte-drapeaux pour cette nouvelle technologie – et même parfois une source d'inspiration pour elle, les concepteurs cherchant constamment des moyens pour mieux reproduire la liberté de choix du jeu de rôle. Par exemple, le genre "aventure" fut popularisé par des jeux inspirés de D&D comme la série des *Zork*, la série des *Bard's Tales* et des *Kings Quest*, qui fit de *Sierra* un nom commun. Plus tard, Sierra tenta même sa chance dans le JdR avec ses jeux "*So You Want To Be A Hero*".

Un des jeux vidéo d'aventure les plus populaires, et dont la longue histoire retrace presque toute l'histoire des jeux vidéo, est l'impressionnante série des *Ultima*. *Ultima 1* sortit en noir et blanc en 1980, et eut 7 suites, chaque version utilisant la technologie de pointe de son époque. Ce décompte n'inclut pas les deux jeux *Ultima Underworld*, qui remplacèrent la traditionnelle vue du dessus par la vue en 3D-perspective, ce qui était alors révolutionnaire. [En 1999], *Ultima* s'est transporté dans le monde du JdR en ligne, que nous examinerons plus loin.

Mais en 1988, un jeu survint qui détrôna *Ultima*, changea la face du jeu d'aventure, et fit de son auteur une légende. L'éditeur était Strategic Simulations Incorporated (SSI), et le jeu était *Heroes of the Lance*. Le décor était tout droit sorti des pages de la série à succès *Dragonlance* de TSR. Tout y était, y compris vos personnages favoris.

Cependant, ce qui fit réellement la différence, était que la jouabilité était une proche modélisation d'une partie d'*AD&D*. Vous contrôliez un groupe de 8 PJ, tous ayant des attributs reconnaissables d'*AD&D*, comme des sorts, des Points de Vie et des TAC0. Vous guidiez ces personnages dans une énorme expédition donjonnesque, débordant de monstres, de pièges et de trésors. Elle réussit étonnamment bien à recréer le frisson du jeu de rôle, et fut ainsi une expérience captivante, et une pierre blanche dans le monde du jeu vidéo et du jeu de rôle.

La même année, SSI sortit *Pool of Radiance*. Ce jeu était situé dans les tout aussi populaires *Royaumes Oubliés*, et réussit également à recueillir une grande part de l'esprit de *AD&D*. *Pool...* alla cependant bien plus loin, avec une jouabilité presque équivalente au JdR. Vous tiriez les caractéristiques de votre personnage aux dés, choisissiez une classe et un nom, achetiez l'équipement et puis ils partaient à l'aventure, gagnaient de l'expérience et des niveaux à chaque victoire. Tout cela était géré de la même façon que dans le JdR. Le combat fonctionnait exactement de la même façon : pas de pousse-bouton de jeu d'arcade, juste un jet de dé contre la Classe d'Armure, et puis un jet de dommages pour votre arme. Mais ici, l'ordinateur jetait les dés pour vous, et vous pouviez vous concentrer sur la baston des monstres.

*Pool of Radiance* accomplit ainsi l'impossible : il améliora *Heroes of the Lance* étant même encore plus divertissant, et amenant le jeu de rôle à l'ordinateur à un niveau jamais atteint jusque-là.

SSI fit bien d'autres jeux de cette veine, et eut beaucoup de succès, mais aucune autre société ne prit la suite avec d'autres JdR.

Quoi qu'il en soit, certaines idées dans les mécanismes de jeu – comme la création de personnages et le mélange d'aventure et de stratégie – se répandirent à nouveau dans d'autres jeux, et de même avec des mondes d'heroic-fantasy. D'autres parties de la sous-culture rôliste se raccrochèrent aussi – des auteurs comme Raymond E. Feist, Terry Pratchett et Douglas Adams ont écrit des jeux. Encore une fois, la touche de jeu de rôle affermissait le secteur alentours.

Comme les jeux sur ordinateur progressent sans cesse, il arrive très souvent que la dernière avancée soit très en rapport avec le jeu de rôle. Deux notables avancées récentes sont *Fallout* et *Thief : The Dark Project*. Ils vantent leurs intrigues non-linéaires, exhaustives, avec des intrigues secondaires et des fins multiples, des PNJ autonomes et des environnements extrêmement interactifs. Et dans l'avenir, qui sait quelles prouesses étonnantes les ordinateurs seront capables d'accomplir ?

Les effets de la révolution informatique sur le jeu ne s'arrêtèrent pas là. Elle nous donna aussi Internet, et comme tant d'avancées technologiques, elle fut utilisée presque tout de suite pour le divertissement. Le jeu par correspondance (Play By Mail) devint le jeu par e-mail (Play By EMail). Les jeux de stratégie purent être joués face à face en ligne. Et le jeu d'aventure donna naissance au MUD.

Le MUD, ou *Multi-User Dungeon* [Donjon multijoueurs], est un terme générique pour un jeu de rôle en ligne simultanée. L'environnement de *chat* (tchat) par Internet ajoute un important élément social au jeu d'aventure, et donc est indiscutablement plus proche du "vrai" jeu de rôle. Les MUD sont aussi connus sous les noms MUG (*multi-user games* – jeux multi-joueurs), MUSH (*shared hallucinations* – hallucinations partagées) et MOO (indiquant une approche Orientée Objet) <sup>5</sup>. Mais MUD est le terme qui est resté. C'est un grand hommage à son origine : le premier MUD éponyme.

En 1979, les étudiants en informatique Roy Turbshaw et Richard Bartle découvrirent le jeu *Adventure* susmentionné. Ils aimaient bien l'idée, mais voulaient avoir plusieurs joueurs, et ainsi naquit le MUD. Après l'université, Bartle créa une version commerciale du jeu. La popularité se révéla rapidement trop forte, et il dut concevoir une version plus étendue, MUD II. En 1989, MUD II avait plus de 2000 joueurs, un chiffre impressionnant étant donné qu'Internet était encore très peu connu.

Avec la croissance d'Internet, les MUD ont proliféré jusqu'à l'omniprésence. Certains sont gratuits, d'autres très chers ; certains utilisent des images, d'autres du texte, et ils couvrent tous les genres, univers et styles. Cependant, ces innombrables MUD sont liés de bien des manières à la conception du MUD original qui persiste dans des habitudes communes. Ainsi celle d'appeler "magiciens" les concepteurs au sommet de la hiérarchie, et un système d'expérience permettant à des joueurs de parvenir à cette position.

Le plus grand MUD [en 1998] est *Ultima Online*. Bien que ce jeu soit critiqué pour sa conception bâclée et qu'il soit perturbé par plein de *player-killers* [joueurs qui tuent les persos

*des autres joueurs, NdT*], il s'est avéré être un grand succès. Encore une fois, c'est une bonne introduction au monde du jeu de rôle pour les joueurs de jeu vidéo. Sans aucun doute, les MUD sont maintenant tellement dotés d'ubiquité qu'ils sont joués par un grand nombre de gens qui ne feraient jamais de jeu de rôle sans cela. Le potentiel des MUD pour amener de nouveaux rôlistes dans l'exploration de nouvelles frontières du Jeu en fait de loin l'aire de jeu du futur.

Les MUD doivent une grande part de leur popularité actuelle au travail préparatoire accompli par celui qui fut un temps leur contemporain : *F.I.S.T. Fantasy Interactive Scenario by Telephone* (aventure fantastique par téléphone) était une idée concoctée par Steve Jackson de GW : tout simplement l'enregistrement d'un des romans des *Défis Fantastiques*, où les joueurs choisissaient leurs actions à chaque embranchement en appuyant sur une touche de leur téléphone. Le combat était aussi géré par l'appui sur des touches, et accompagné des fracas d'acier appropriés – et la froide évidence de la tonalité du téléphone si vous périssez ! Les enregistrements étaient faits par des acteurs professionnels et incluaient des bruitages très réalistes, et la possibilité de sauvegarder votre personnage impliquait que vous pouviez jouer chaque fois que vous aviez quelques minutes pour téléphoner.

À l'arrivée de *FIST 2*, quelques copies concurrentes poussaient la porte : *Lone Wolf Phone Quest* ("La quête de Loup Solitaire par téléphone") et *Dial Dr Dark* ("Appelez le Dr Dark"). Quoi qu'il en soit, le prix se révéla dissuasif, et alors que les MUD devenaient plus populaires, le JdR par téléphone disparut dans l'ombre. Bien qu'il n'ait existé que quelques années, et ne fut vraiment populaire qu'en Grande-Bretagne, ce procédé est une part importante et intéressante de l'histoire de notre loisir, qui est trop souvent oubliée.

Le jeu par téléphone montra aussi la force du secteur tout entier. À la fin des années 80, la profession était assez prospère pour permettre à des créateurs de produire et commercialiser n'importe quelle nouvelle idée qu'ils pouvaient avoir, car il y aurait toujours une sous-culture pour la soutenir. Plus important était le fait que le secteur était suffisamment rentable pour ne pas être gêné si le jeu ne se vendait pas ; les éditeurs ou les créateurs ne s'élevaient et ne plongeaient plus selon le destin d'un seul produit.

De fait, le marché du jeu en général eut tellement de succès que bientôt il allait menacer le marché des JdR. Comme nous le verrons dans la prochaine partie, cela marquera la fin de l'âge d'or du jeu de rôle. Mais pour tout le loisir ludique, cela ne faisait que commencer. Dans toute l'histoire, l'importance et la puissance du marché, l'esprit de créativité et d'expérimentation de concepts n'ont jamais été aussi grands qu'à ce moment. Et tandis que la technologie continue d'aller toujours de l'avant, nous savons que nous trouverons encore et encore de nouveaux moyens de jouer.

Article original : [The History of Role-Playing, Part VII: "New Ways to Play"](#)

(1) NdT : La collection *Fighting Fantasy*, publiée par Penguin Books après 1981 compta 59 titres. 58 furent traduits par Gallimard jusqu'en 1997 dans la série *Défis Fantastiques*. [Retour](#)

(2) NdT : Il était une fois : [choisir ma propre aventure](#) (p<sup>g</sup>p<sup>b</sup>) jette un regard attendri sur ce genre de livres. [Retour](#)

(3) NdT : Il s'agit également de jeux de mots ; MUD = boue, MUG = chope, MUSH = Bouillie et MOO =

meuh !! [Retour](#)

# Huitième partie : L'âge des ténèbres

© 1999 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°8](#) (juin 1999), et traduit par Rappap



Enfin, on était dans les années 1990. Grâce à l'âge d'or des années 1980, le jeu de rôle avait atteint des hauteurs incroyables, à la fois comme jeune secteur vigoureux et comme nouvelle forme d'expression créative. Néanmoins, le temps passant, les choses commencèrent à stagner. Le genre cinématique surboosté était copié *ad nauseam* et la qualité des JdR chutait. On avait besoin d'une nouvelle idée pour faire éclater l'obsession du milieu avec ce monde en quadrichromie sur papier glacé. Un monde de ténèbres, peut-être...

Le début du mouvement “dark” dans le jeu de rôle remonte toutefois un peu plus loin. En 1984, William Gibson révolutionna la science-fiction avec [Neuromancien](#) et rapidement, les jeux de rôles intégrèrent cette vision sombre du futur. L'année 1988 vit la naissance du [Cyberpunk](#) de R.Talsorian Games ; [Shadowrun](#) de FASA suivit l'année d'après et il y en eut beaucoup d'autres.

*Shadowrun* était particulièrement créatif, ajoutant impeccablement à ce monde futuriste des morceaux d'heroic-fantasy comme la magie, les elfes et les dragons. Le système de réserve de dés de *Shadowrun* menait à des actions plus spectaculaires et des personnages plus puissants, un fait qui explique sans doute une grande part de son formidable succès. Grâce à un suivi solide et régulier de grande qualité, *Shadowrun* survécut en fait à la plupart de ses concurrents et la [quatrième] édition sortit en 2005.

On se doit aussi de mentionner [GURPS Cyberpunk](#) dont la petite histoire raconte qu'il fut saisi lors d'une descente des [services secrets](#) dans les bureaux de Steve Jackson, parce qu'on croyait que c'était “un manuel de piratage informatique”. La vérité est que la perquisition faisait suite à une enquête sur les activités privées d'un de leurs employés. On ne trouva aucune preuve, mais les agents des services secrets confisquèrent quand même de nombreux documents, des fichiers, même des ordinateurs, ce qui causa de graves problèmes financiers à Steve Jackson Games. En examinant toutes ces pièces, le manuscrit de *Cyberpunk* retint leur attention et fut mal interprété. Pour des raisons inconnues – mais peut-être pour justifier la perquisition initiale – le livre fut accusé de bien des choses, y compris du crime ci-dessus, et les services secrets tentèrent bel et bien d'empêcher sa publication par la suite. Cependant, ceci est très certainement dû à l'inertie bureaucratique plutôt qu'à une croyance réelle dans le potentiel néfaste de ce jeu [U](#).

Le genre Cyberpunk inspira bientôt le genre Steampunk, qui déplace les mêmes thèmes sombres à un univers d'Europe victorienne, où une révolution industrielle débridée et poussée bien plus loin remplace la révolution informatique de son cousin moderne. À nouveau, les JdR suivirent rapidement, bien qu'en bien moins grand nombre. Le meilleur

exemple de Steampunk est certainement [Space: 1889](#). On proposa [Castle Falkenstein](#) aux amoureux des aspects plus picaresques de l'ère victorienne. Ce JdR, comme *Shadowrun*, ajoutait la magie au mélange, où brillaient de délicieux mécanismes à base de cartes et un astucieux système de création de personnages-joueurs qui commence par l'élaboration d'un journal intime pour votre personnage.

Tant le Cyberpunk que le Steampunk ont fortement varié en popularité depuis, mais ils ne sont jamais vraiment sortis de la niche de leurs sous-cultures respectives. Ils ont cependant ouvert la voie à un tout nouveau type de JdR.

À la GenCon de 1991, Mark Rein-Hagen dévoila un JdR qui changea le jeu de rôle pour toujours, et un éditeur qui s'enrichirait grâce à lui. Le jeu était [Vampire : la Mascarade](#), et l'éditeur était White Wolf. Rein-Hagen avait précédemment travaillé sur *Ars Magica* et il y avait apporté certaines de ses idées saisissantes de *conte épique*. Cependant *Vampire* était bien plus que cela. Il capturait l'horreur inhumaine de *L'Appel de Cthulhu*, le tranchant rude, paranoïaque et sombre du genre cyberpunk, de plus il y figurait des héros inhumains surpuissants qui étaient encore dans l'air du temps. Mieux encore : il puisait directement au sein de la sous-culture gothique ("goth").

Apparaissant au moment où des choses comme [The Crow](#), [Entretien avec un vampire](#) et [Batman : Dark Knight](#) poussaient les médias gothiques sous les projecteurs, *Vampire* rencontra une vague populaire et surfa dessus tout au long. Il devint rapidement très populaire dans le milieu du JdR, mais était encore plus impressionnant pour les non-rôlistes. Parce qu'il était directement issu d'une nouvelle culture bourgeonnante, *Vampire* amena encore plus de nouveaux joueurs au JdR que *Star Wars* lui-même.

*Vampire* fut si populaire qu'il inspira quatre clones aux thématiques similaires : [Loup-Garou : l'Apocalypse](#), [Mage : l'Ascension](#), [Wraith : le néant](#) et [Changeling : le Songe](#). Tous ensemble, ils constituaient le "Monde des Ténèbres". Chacun de ces JdR rivalisait avec *Vampire* par son approche sombre et dramatique, et par son univers incroyablement riche. Ces jeux engendrèrent aussi une énorme quantité de suppléments, traitants des types de personnages, des personnalités, des décors, des affaires politiques vampiriques, de l'histoire et de "l'atmosphère" de chaque JdR. Seul *AD&D* (et peut-être *GURPS*) peut prétendre avoir davantage de matériel de jeu.

*Vampire* peut aussi prétendre à autre chose, qui était jusque-là réservé au seul *AD&D* : ce sont les deux seuls JdR à avoir inspiré des programmes télévisés. *D&D* bien sûr donna naissance à la série de dessins animés terriblement puérile *Le Sourire du dragon*. De son côté, *Vampire* inspira aux studios d'Aaron Spelling la clinquante série grand public (du genre *Melrose Place*) : [Kindred : le clan des mandits](#). Malgré son approche plus adulte, elle fut aussi mal réalisée que le dessin animé, et la réaction des rôlistes fut exactement la même : ils la détestèrent. La série s'arrêta après un petit nombre d'épisodes seulement. Quoi qu'il en soit, le simple fait que l'idée ait existé prouve à quel point *Vampire* était devenu incroyablement populaire et commercialisable, et comment son association avec la sous-culture "goth" avait, en quelque sorte, projeté le jeu de rôle dans la culture dominante. Ce fut une étape importante dans l'histoire de notre loisir.

*Vampire* ouvrit aussi de tout nouveaux espaces au jeu de rôle. Avant *Vampire*, on pouvait classer les [principaux] genres du JdR en : heroic-fantasy, science-fiction, JdR de super-héros et une toute petite partie consacrée à l'horreur. Après *Vampire*, le "gothique-

punk” fit partie de cette liste pour toujours.

Après avoir assisté au succès des jeux du Monde des Ténèbres, les autres éditeurs firent des pieds et des mains pour rentrer dans la danse. Des JdR comme *WitchCraft (Sorcellerie)*, *Nephilim, In Nomine* [version américaine], *Nightbane*, *Warlock*, *Immortal*, *Armageddon*, *Trinity*, *The Everlasting*, *The Whispering Vault* et plus tard, *Unknown Armies*, tous doivent quelque chose à *Vampire*. Bien sûr, *Vampire* doit aussi beaucoup à ses sombres prédécesseurs du JdR d’horreur sombre comme *Chill*, et *Blood*, et ne fut pas le seul jeu “dark” cette année-là ; *Kult* et *Dark Conspiracy* suivaient aussi le même air du temps.

Il n’y avait pas que l’univers de jeu de *Vampire* qui était populaire. La plus grande contribution de *Vampire* au JdR (et d’ailleurs, aussi son legs le plus destructeur, comme nous le verrons plus tard) fut peut-être que sa popularité encouragea beaucoup de monde à copier ses règles et son style autant que son univers. Cela causa une autre révolution mineure dans le JdR.

Les règles de *Vampire* étaient ingénieuses, élégantes et assez simples (hormis le système de combat alambiqué), où tout était astucieusement agencé pour créer une atmosphère forte et un jeu marquant. *Vampire* rappelait le précurseur *Pendragon* dans son apport de pathos et d’émotion à ses personnages et ses histoires. *Vampire* renforça également l’attention portée par *Ars Magica* sur le roleplay élaboré et continu. Ce qui le mettait vraiment à part était l’univers de jeu extrêmement détaillé, rivalisant avec ceux de *Tékumel* ou *Glorantha*. Et pour la première fois, ceci était plus important que les règles.

Aucune de ces idées n’était révolutionnaire en soi. Mais le fait de les présenter dans cet emballage bien léché et hautement commercial fit se propager ces idées comme un feu de brousse. On ne toléra plus les JdR aux règles et concepts confus, trop compliqués ou mal conçus. De même, pour qu’un jeu se vende, ses principes de réalisation devaient être professionnels : l’écriture, la rédaction, la présentation, et tout particulièrement les illustrations, devinrent des préoccupations de premier plan. De tels aspects avaient été mineurs à une époque, les tout premiers livres de règles n’ayant souvent que leur inaccessibilité à faire valoir.

Cependant, cet accent mis sur la forme plutôt que sur le fond eut la conséquence logique de réduire d’une certaine façon le fond. Les JdR du Monde des Ténèbres pèchent particulièrement sur ce point. Alors que chacun de leurs livres est une œuvre d’art visuelle, l’attention prêtée à la qualité du contenu effectif et des règles ne supporte souvent pas la comparaison.

Une autre critique qui visa ces JdR est leur dévotion à l’univers de jeu. Encore une fois, c’est un domaine où ils excellent. Le Monde des Ténèbres est un univers incroyablement évocateur, riche en détails et en intensité dramatique, à partir duquel on peut construire une quantité infinie d’histoires fortes. Néanmoins, tout comme le *Tékumel* de Barker ou le *Glorantha* de Stafford, c’est justement son pouvoir d’évocation qui le limite. Jouer correctement à ces JdR requiert une immersion complète dans le paradigme et l’argot de ce monde exotique – ce qui n’est ni facile ni attirant pour les débutants <sup>②</sup>. *White Wolf* a en quelque sorte comblé ce manque par une grande quantité de suppléments sur l’univers, mais cela a aussi fait empirer les choses, car cette abondance de nouvelles informations n’a fait que renforcer la complexité de l’univers.

À eux seuls, ces défauts ne seraient pas un problème, mais comme ces idées se sont répandues dans un milieu désireux de copier les succès de White Wolf, elles sont devenues des normes. *Vampire* nous a amené l'âge de l'univers de jeu, une ère où nous sommes encore. À une époque, les JdR avaient tous le même univers, et seul importait le type de règles. Après *Vampire*, un JdR ne se vendra que s'il a un univers riche et évocateur. Un univers plein d'interactions politiques complexes et qui résonne comme d'anciens mythes, tout en développant une forte mythologie propre. Un univers qui puisse être illustré par un graphisme artistique très impressionnant et surtout, un univers qui permet d'éditer d'innombrables suppléments pour l'expliquer entièrement ③.

Bien que cette ère ait produit quelques nouveaux mondes étonnants et ait fait grandement avancer certains aspects de la création de JdR, dans le même temps, elle a aussi été quelque peu destructrice pour la recherche d'une meilleure conception des systèmes de règles, et pour la profession en général. L'idée que le jeu de rôle devait être de ce style-là marginalisa les autres styles. Toutefois, un ostracisme encore plus grand vint d'un autre point sur lequel White Wolf insistait.

*Vampire* amena une ère de jeu de rôle "sérieux". De l'effort requis pour évoquer correctement l'univers, découla naturellement l'idée que le jeu de rôle devait être une forme d'art collectif, où les joueurs et le MJ créaient une histoire racontée à quelqu'un d'absent. À nouveau, c'était une idée formidable qui éleva le JdR à un palier complètement nouveau. Mais, à nouveau, l'idée étant copiée, cela créa des problèmes parce qu'il fut admis que c'était la seule manière de jouer. Les JdR furent jugés uniquement sur leur potentiel de *création de récits dramatiques* [NdT : *dramatic storytelling, ou "Art du Conteur sérieux", opposé au hack-and-slash, au style bourrin du "Porte-Monstre-Trésor"*]. Le "jeu bourrin" devint une expression péjorative.

Pire : White Wolf fit savoir sans ambiguïté qu'ils croyaient fermement à cette idée. Leurs produits exhalaient un sentiment de supériorité, voire d'arrogance, émettant des affirmations grotesques, comme quoi ils sortaient tous les JdR de la puérité et sauvaient le loisir de lui-même. Cela créa un énorme retour de flammes contre White Wolf par ceux qui se trouvaient ne pas être du même avis. On se rallia autour du slogan que les JEUX de rôles étaient sensés être amusants, pas sérieux. White Wolf tint alors le rôle d'empire maléfique opposé à TSR, devenant la cible d'innombrables parodies ④ et d'injures.

Cette réaction mena à une nouvelle tendance dans la création de JdR, où les rôlistes se remémoraient les joies simples du matraquage de monstres qui était si populaire dans les années 80. L'appel à la simplicité ne s'étendit cependant pas seulement aux univers.

Une nouvelle vague de JdR aux règles allégées débarqua sur le marché, dans une tentative de faire connaître d'autres nuances de profondeur et de complexité. Dans les années 80, la mode était aux lourds tomes remplis de règles complexes couvrant chaque aspect possible du combat. Ce qui importait maintenant était d'avoir des règles rustiques et efficaces qui permettaient aux joueurs d'oublier leurs calculatrices et de revenir au débitage des sbires et des voyous.

Pour les fanas de films d'action, nous avons eu l'astucieux *Hong Kong Action Theatre*, et le belliqueux *Extreme Vengeance*. Les mangas ont inspiré *Bubblegum Crisis* et *Big Eyes, Small Mouth*. On ramena le classique JdR de super-héros *Champions* à sa plus simple expression afin d'utiliser le système *Fuzion*, plus simple. *GURPS* aussi sortit une version "allégée" de

ses règles, et d'autres éditeurs suivirent. Mais le roi de tous les JdR d'action en Technicolor était et reste [Feng Shui](#).

Élaboré par Robin D. Laws, il possède un système à la fois simple et pourtant solide. Il saisit parfaitement l'atmosphère des films d'action asiatiques, allant très loin pour encourager les personnages-joueurs à faire des cascades de trompe-la-mort. De plus, il fournit un arrière-plan bien pensé, qui a suffisamment de profondeur pour soutenir le jeu en campagne, ce à quoi très peu de JdR d'action peuvent prétendre.

Des JdR hybridés avec les wargames firent aussi leur retour, avec des produits comme [Heavy Gear](#) et [Warzone](#) réussissant le bon mélange. Nous avons aussi eu d'excellents JdR satiriques comme [HOL](#) et [Macho Women with Guns](#). Ces JdR célébrèrent explicitement la mentalité bourrine et se moquèrent des règles de JdR en général. Ils étaient les équivalents de *Toon* en plus violent, se débarrassant de tout ce qui était admis sur le JdR, et retournant aux massacres de monstres. Bien qu'elle ne soit très populaire que depuis peu, la BD [Les Chevaliers de la table de salon](#) de Jolly Blackburn – qui célèbre de même cette manière de jouer –, apparut aussi à cette époque.

Un autre jeu qui se débarrassa des règles fut [Over the Edge \(Conspirations\)](#). Se situant sur une île psychédélico-surréaliste où toutes les théories des conspirations possibles sont vraies, un système de règles sans entraves est une obligation. *Over the Edge* jeta donc presque toutes les règles par la fenêtre, les joueurs définissant eux-mêmes les noms des caractéristiques et des compétences de leurs personnages pour que ceux-ci correspondent à leurs désirs, quels qu'ils soient. Cette idée se rapproche de la nouvelle tendance de "métajeux" – des outils de création plutôt que des règles complètes – dont le plus notable est le révolutionnaire [FUDGE \(Freeform Universal Do-it-yourself Gaming Engine](#) – "Dispositif de Jeu À-faire-soi-même Universel et Léger") [*jeu de mots* : fudge = *dérobade, trucages, bidouiller*, NdI]

[Unknown Armies](#) [sorti en 1998] est un exemple emblématique de l'état actuel du JdR, étant le résultat de ces deux tendances. Il combine l'arrière-plan sombre, adulte et complexe de *Vampire* avec les effets spéciaux hollywoodiens de l'action de *Feng Shui*. De même, il essaye de combiner un *art du conte dramatique* avec plein de fusillades et d'empoignades furieuses. Pour accompagner son univers et ses règles uniques et originales, il ajoute aussi la fluidité des règles de *Over the Edge*, et y glisse un peu de l'ingéniosité de *L'Appel de Cthulhu*. Bien que indiscutablement original, il est aussi très clair que c'est un produit de son temps, le sommet de toutes les tendances lourdes.

Cette approche "décontractée" devint inévitablement tout aussi étroite et exagérée que ce qui l'avait inspiré, et donc tout aussi destructrice. Pour la première fois, la communauté rôliste fut divisée en deux factions distinctes, dont chacune détestait l'autre. Et ainsi quand le JdR sembla décliner pour toujours, et qu'un nouveau loisir concurrent arriva, chacun s'empressa de blâmer l'autre. Nous examinerons ceci en détail dans le chapitre (vraiment) final de l'histoire des JdR.

Le jeu de rôle a aussi bouclé la boucle. Dans les années 80, les JdR compliqués pleins de règles étaient ceux qui étaient le plus touchés par le dévouement bourrin grosbillesque. Tandis que les JdR plus cérébraux et sérieux rejetaient la complexité et les règles comme étant l'antithèse du roleplay dramatique. Cette inversion de la situation passée prouve le peu de pertinence du clivage actuel. Et pourtant le milieu continue trop souvent de suivre

les courants, clonant les nouveautés qui marchent *ad nauseam*, étrangeant la créativité et l'innovation. Ces idées continuent de fixer les orientations de la profession, où le format d'un JdR est seulement imposé par la niche commerciale qu'il doit remplir.

La vérité est que la forme, le style et le système de règles sont autant une question de goût que l'univers de jeu. Même le but et la nature même des jeux de rôles varient tellement qu'ils en sont pratiquement impossibles à définir. Que nous nous engagions dans des expéditions donjonnesques massacreuses d'orcs et dignes de wargames, ou que nous essayions de créer un espace de construction de récits adultes et sombres, ou quoi que ce soit entre les deux, nous faisons toujours du jeu de rôle. Il y a un million de manières de jouer, et la façon de jouer de qui que ce soit n'est en aucune sorte supérieure aux autres.

Le jeu de rôle est une idée extraordinaire, et ne peut pas être mis dans des petites cases ou mesuré à l'aune d'une norme arbitraire. Et à cet égard, les rôlistes non plus.

Article original : [\*The History of Role-Playing, Part VIII: "Dark Times"\*](#)

(1) NdT : Tous les détails de cette affaire pour les étudiants en droit à [SI Games vs. the Secret Service](#). Le jugement est rentré dans la jurisprudence du droit d'Internet, car il conclut pour la première fois qu'un hébergeur de forums n'est pas responsable de ce que les gens y postent. [Retour](#)

(2) NdT : Le traducteur ne peut que [rémoigner](#) de la difficulté d'approche du MdT pour un débutant. [Retour](#)

(3) NdT : Vous aussi, copiez cette politique éditoriale en écrivant un [JdR mythique du nouvel âge réminiscent](#) (p&gpb) [Retour](#)

(4) NdT : Parodies comme le [danbook : rôliste](#) [Retour](#)

# Neuvième partie : La fin et le commencement

© 1999 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°9](#) (août 1999), et traduit par Rappaport



Les années 90 avaient amené de grands changements dans le milieu du jeu de rôle. *Vampire* avait capté les cœurs et les porte-monnaies des rôlistes aussi bien que des non-rôlistes, révolutionnant le processus de commercialisation des JdR tout entier. C'était le seul JdR depuis *D&D* à faire autant sensation sur la totalité du marché du divertissement, et il devint presque aussi célèbre. En conséquence, comme pour *D&D*, on copia *ad nauseam* ses approches du design et du jeu, introduisant une révolution dans le contenu et la manière de concevoir les jeux de rôles.

Mais la réaction contre ce mouvement fut tout aussi puissante. Elle ouvrit la voie à tout un courant de jeux de rôles qui déplacèrent l'accent de l'aspect dramatique ("adulte") vers l'"action" ("puérile"). Le milieu rôliste se divisa en deux camps, chaque faction dénigrant l'autre. Bien que moins marquée de nos jours, cette bipolarisation est toujours fréquente.

Mais tandis que les rôlistes se chamaillaient, un outsider arriva et vola les marchés des deux factions et les feux de la rampe. C'était quelque chose d'étonnamment unique, qui changea entièrement le monde ludique. Quelque chose de si incroyablement populaire et commercial, qu'il semblait créer de l'argent à partir de rien. C'était *Magic(c)que*...

Il était une fois, Richard Garfield, un simple mathématicien new-yorkais avec un talent pour la création de jeux. Il créait un jeu pour tuer le temps perdu dans les files d'attente aux conventions, lorsqu'il eut une idée :

*"Magic naquit entre autres grâce au fait que je passais plein de temps dans des magasins de jeux et des boutiques spécialisées, et ils ont souvent des comics et des cartes à collectionner. Ces cartes étaient fascinantes... [mais] elles m'apparaisaient toujours frustrantes, parce qu'on aurait dit que vous devriez pouvoir faire quelque chose avec ces trucs qui étaient si beaux et avaient des motifs si sympas... Je ne voyais tout simplement pas à quoi ça menait..."*

*"Si on pouvait faire quelque chose avec elles, jouer un jeu par exemple, je pensais qu'il y aurait quelque chose de spécial sur l'aspect collection."*

Ainsi, fin 1993, vint au monde le premier Jeu de Cartes à Collectionner (JCC), *Magic : l'Assemblée*. Garfield se représentait initialement la nature révolutionnaire de son idée d'une manière parfaitement exacte :

*"Je trouvais que c'était un jeu vraiment cool, et si je ne me trompais pas, il pourrait être un*

*nouveau genre de jeu, un peu comme l'apparition du premier jeu de plateau.”*

Cependant, Garfield ne s'attendait pas à ce que *Magic* devienne si populaire si rapidement. Il ne s'attendait absolument pas non plus à ce que le jeu fasse l'objet d'une telle collectionnisme, ni que les valeurs des cartes s'envolent. Son idée de l'aspect "à collectionner" était très différente.

*“Je ne m'attendais certainement pas à ce que quiconque se fasse une collection complète de cartes d'édition de base... Ce serait quelque chose de très difficile à obtenir – c'était rendu délibérément difficile parce que je pensais que cela augmenterait la valeur du jeu. Je pensais qu'il était sympa que, aussi longtemps que vous jouiez, il y aurait encore des choses dans le jeu que vous ne connaissez pas. J'ai été atterré de voir des gens inverser complètement l'idée et dire "Nous allons tout simplement essayer de tout avoir".”*

Garfield n'a peut-être pas beaucoup d'affinités avec le côté "collection" du jeu (il ne possède même pas de collection complète lui-même), mais cela l'a rendu très riche. Il en fut de même pour son éditeur, Wizards of the Coast, qui est devenu une des plus grosses firmes jamais vues dans le domaine ludique, grâce aux ventes de *Magic*.

À sa 6<sup>e</sup> édition lors de l'écriture de cet article, *Magic* est toujours en tête du marché des JCC, et a des douzaines d'extensions. Des millions de gens y jouent dans le monde, et plus de 4 milliards de cartes ont été vendues. *Magic* a des tournois et des classements, tant nationaux qu'internationaux, et les prix des cartes ont atteint les milliers. En tant que phénomène ludique, *Magic* est peut-être inégalé. Ce n'était que le début. Quelque chose d'aussi énorme inspira immédiatement une armée d'imitateurs, avec des degrés d'originalité variables. Garfield lui-même se mit à travailler à trois autres JCC, dont le très intelligent *Netrunner*. Comme pour les JdR dans les années 80, chaque film, série télé, BD ou JdR devait avoir son propre JCC. Nous eûmes des produits dérivés de *Star Wars*, *Star Trek*, *Babylon 5*, *AD&D*, *Vampire*, *Loup-Garou*, *L'Appel de Cthulhu*, la Terre du Milieu ; des comics Marvel ; de *The Crow*, *Highlander*, *Hercules*, *Xena*, *James Bond* et d'innombrables autres. Deux d'entre eux, *Shadowfist* et *Legend of the Five Rings* en arrivèrent à inspirer des jeux de rôles, et certains JCC étaient conçus pour être partie intégrante de systèmes de règles de JdR. Quelques-uns, comme *Dragon Storm* et *Arcadia: The Wyld Hunt*, introduisirent même des éléments de roleplay dans leur mécanismes.

## Pour la petite histoire...



Garfield a mentionné le vieux jeu de plateau [Rencontre Cosmique](#) comme une de ses plus grandes sources d'inspiration pour la conception de *Magic*.

La folie collectionniste inspira alors le Jeu de D s   Collectionner. TSR commença avec l'ingénieux wargame *Dragon Dice*, qui fut suivi d'une plus petite suite de clones, comme *Dicemaster*, *Chaos Progenitus*, et encore un autre produit dérivé de *Star Trek*. Toutefois, le genre ne décolla pas vraiment, et seul *Dragon Dice* n'a pas complètement disparu. Les JCC se révélèrent plus résistants, mais eux aussi ont vu leur popularité diminuer. Presque tous les jeux sortis lors de la ruée de la moitié des années 90 ont sombré dans le néant. La popularité de *Magic* est bien sûr restée constante, comme l'ont été les adaptations les plus populaires comme *Star Wars* et *Star Trek*, et des nouveaux venus vigoureux continuent d'arriver sur le marché. Le genre ne s'éteindra pas rapidement, mais sa prééminence sur le marché pourrait disparaître.

Ces nouvelles idées de jeux engendrèrent un intérêt renouvelé pour l'utilisation de cartes et de dés, et générèrent ainsi un essor de la production de jeux plus traditionnels <sup>①</sup>. Elles se révélèrent aussi utiles en attirant de nouveaux joueurs vers le JdR, mais au milieu des années 90, beaucoup de rôlistes ne pouvaient voir les nouveaux venus que comme des envahisseurs. Tandis que les JCC prenaient d'assaut le milieu rôliste, ils occupèrent rapidement des séances, des clubs, des conventions et des étages habituellement dévolus au jeu de rôle. Tout comme les wargames avaient été mis sur la touche par l'attaque du JdR, ce fut alors notre tour de nous sentir dépassés.

Mais bien pire que la perte de popularité fut la perte de profits, car pour beaucoup, cela signifiait la destruction de notre loisir tout entier.

Personne n'est certain de ce qui causa l'effondrement du secteur du JdR. Il est simpliste de faire porter toute la faute à la marée montante des JCC ; néanmoins elle a dû avoir un effet considérable, puisque l'énorme dépense en achats de cartes limita directement les dépenses en JdR. Quelle qu'en soit la cause, les ventes du marché du JdR déclinèrent notablement au milieu des années 90. Ce n'était certainement pas assez pour signifier la fin du secteur, mais c'était un souci sérieux. On eut besoin d'un bouc émissaire, et le JCC était le plus évident.

Un coup terrible fut porté lorsque Wizards of the Coast annonça en 1996 qu'il abandonnait entièrement le JdR pour se recentrer uniquement sur la vente de JCC.   l'époque, Wizards soutenait des JdR pointus très appréciés comme *Ars Magica*, *Everway* et *Talisanta*. Pour certains, cette trahison totale de leur loisir était haïssable, et fournissait la preuve définitive du potentiel destructif de ces cartes envahissantes.   ce moment-l , Wizards devint l'empire maléfique de la profession, encore plus méprisé que White Wolf. Cependant, m me les plus grands prophètes de malheurs et opposants aux cartes n'auraient pas pu prédire ce qui arriva ensuite. En 1997, TSR, le plus grand, le plus vieux et le plus vénéré de tous les  diteurs, fit faillite. Tandis que certains bl mèrent simplement le manque de sens des affaires et la dispersion des ressources sur de trop nombreuses lignes de produit <sup>②</sup>, cela envoya un message effrayant   tous les joueurs du monde. Si *AD&D* pouvait chuter, tout le monde le pouvait.

West End Games, un autre g ant, fit bient t de m me, et c'était la tendance de l'époque. Des  diteurs plus petits disparurent <sup>③</sup>, des magazines cessèrent de paraître, des boutiques furent obligées de se recentrer massivement sur les JCC pour se maintenir   flots. Mais ceci a lentement commencé    voluer.   la fois TSR et WEG sont revenus, et plein de nouvelles gammes et d' diteurs sont apparus dernièrement. Le secteur est en train de

fleurir une fois de plus.

Mais les rôlistes ont tiré une leçon importante de cette crise. Nous savions qu'il était difficile de gagner de l'argent dans la profession, mais supposons que les poids lourds étaient à l'abri. En effet, on critiquait bien souvent les gros éditeurs pour leur attitude commerciale, le postulat étant qu'ils se préoccupaient davantage de vendre que de créer des bons jeux. Mais à ce moment, les plus grands et les plus méchants éditeurs avaient fait faillite. Nous cessâmes tous de considérer la dure réalité des affaires comme un aspect secondaire. Nous sommes à présent plus conscients des vicissitudes de la gestion d'un éditeur de JdR, et avons par là un regard plus juste sur les mécanismes économiques du secteur dans son ensemble.

La disparition de TSR conduisit aussi à une forte pression commerciale, où le marketing (et donc la survie de l'éditeur) devint une considération prioritaire dans la production de JdR. Certains JdR commencèrent à utiliser des intrigues s'étendant sur plusieurs suppléments, et des univers de jeu extrêmement détaillés pour rendre les suppléments indispensables. Dans quelques cas, les rôlistes ne peuvent maintenant plus se contenter d'acheter juste un ou deux livres mais doivent se coller toute une gamme pour exploiter pleinement leur jeu. Cette évolution a bien entendu été critiquée, mais la plupart des JdR évitent d'aller aussi loin. Et lorsque cette approche est suffisamment mesurée pour permettre aux rôlistes de choisir et de piocher ce qui leur plaît le plus, c'est en fait très avantageux pour la profession. À présent, un JdR à succès mène automatiquement à une gamme qui se vend bien et donc à un éditeur qui gagne de l'argent, et qui fabrique plus de jeux. Lorsque nos étagères se remplissent de produits, cela ne fait que renforcer la profession, ce qui est toujours bon.

Pendant, la nouvelle approche peut être dissuasive pour les nouveaux venus, et bien qu'elle encourage la fidélité à une gamme, elle restreint la variété et l'esprit de nouveauté. Tandis que l'approche "Voulez-vous en savoir plus ? Alors achetez tel autre supplément." devient de plus en plus commune, et que les critiques de celle-ci se font de plus en plus entendre, le milieu du JdR est peut-être en train de développer un nouveau clivage. Les conséquences de cette situation restent encore à estimer.

Un autre aspect de la pression des affaires fut un intérêt renouvelé pour les JdR commerciaux dérivés. Bien que *The Babylon Project* (Babylon 5) ne se soit pas révélé une poule aux œufs d'or, le JdR *Star Trek: The Next Generation* rencontra un grand succès et donna un grand coup d'accélérateur à la profession, avant que son éditeur ne fasse faillite. D'autres JdR métissés comme *Hercules & Xena* et *Sailor Moon* marchent aussi très bien.

Il y eut aussi un essor des JdR "rétros", un retour des grands succès commerciaux du passé. *GURPS* ressuscita de vieilles légendes comme *Traveller* et *Bunnies and Burrows* et d'autres JdR plus spécifiques ont été réédités. TSR en particulier regarda en arrière, vers les aventures classiques, les créatures, et les suppléments. Cela s'intensifia lorsque TSR et le jeu de rôle eurent tous deux 25 ans, avec des sorties d'"édition spéciale anniversaire d'argent", y compris leur campagne la plus populaire de tous les temps, *les Chroniques de Dragonlance*.

Mais de nouveaux genres et de nouvelles idées foisonnent aussi. Des JdR comme *Fading Suns*, *Alternity* et *Trinity* ont ramené la science-fiction sous les projecteurs. *Deadlands*, suivi de près par *Werewolf: Wild West*, est le premier JdR "western" depuis quinze ans, et possède

un des univers les plus originaux. Le monde de *Cthulhu* s'est considérablement étendu lorsque Pagan Publishing nous donna l'univers moderne de *Delta Green*, et *Conspiracy X* offrit à la génération *X-Files* un JdR de choix. Ces JdR, ainsi que *Don't Look Back*, donnèrent au JdR d'horreur une nouvelle jeunesse.

*Noir* nous a fait jouer dans le monde de Sam Spade et Mickey Spillane (4). Steve Jackson Games mit courageusement pied dans le monde des démons et des anges avec *In Nomine*. Dream Pod 9 a maintenu en vie le genre post-apocalyptique avec *Tribe 8*.

AEG, un nouveau venu impressionnant, a repris le monde du Japon féodal dans *Legends of the 5 Rings*, [en 1999] ramena sur le devant de la scène le genre cape et épée avec *7th Sea*. Sans oublier Archon Games et le remarquablement original *Unknown Armies*, à qui aucun autre JdR ne ressemble.

Le jeu de rôle est aussi devenu plus international. Le sus-mentionné *In Nomine* est basé sur un JdR français, tout comme le *Nephilim* de Chaosium. Des traductions à venir du florissant milieu du JdR français comprennent *Bloodlust* [finalement non traduit, NdT], et *Polaris* [finalement non traduit, NdT] (5).

## Pour la petite histoire...



*Il est intéressant de savoir qu'on a vendu plus d'exemplaires de la 3<sup>e</sup> édition de Runequest en France qu'aux États-Unis !*

On a parlé de jeux de rôles originaires de Scandinavie, d'Allemagne, du Japon et du Brésil. Cela a mené à une meilleure compréhension des marchés et des idées étrangères aux anglophones, ce qui ne peut conduire qu'à des JdR meilleurs.

Pendant ce temps, de vieilles enseignes comme Steve Jackson Games, Chaosium, White Wolf et WotC/TSR continuent de produire leurs gammes de grande qualité. On a sorti de nouvelles éditions de *L'Appel de Cthulhu* et de *Vampire*, et les suppléments pour *GURPS* sortent toujours à un rythme incroyable, le supplément *Discworld* étant très populaire, et étant même devenu jeu indépendant. TSR continue d'agrandir et d'approfondir ses gammes, et a fait un énorme pas en éditant un nouveau système de règles en presque 20 ans.

Le système SAGA, apparu dans le nouveau *Dragonlance: The Fifth Age* et *Marvel Superheroes*, utilise des mécanismes à base de cartes et ne ressemble en rien à *AD&D*. C'était une extension remarquablement risquée pour TSR, mais elle a été payante (6). Bien sûr, la profession est toujours dirigée par les dynamiques du marché. La tendance du moment est à la reprise des JdR de super-héros, avec divers éditeurs tentant de capturer ce marché. TSR nous a donné *Marvel*, le nouveau produit de White Wolf est *Aberrant*, et Pinnacle sortit en 1999 *Brave New World*. West End Games, reprenant la licence de DC comics, nous donne *DC Universe RPG*, que Mayfair [qui perd la licence] ramène sous une

nouvelle forme. Mais la créativité inhérente à la profession résiste toujours aux modes de l'époque.

Par de nombreux aspects, la profession aujourd'hui est très semblable à ce qu'elle était il y a vingt ans. Bien que nous soyons encore largement à l'ombre d'un très grand succès, nous sommes passés de la simple copie de *Vampire* à la création utilisant ses points forts. Nous avons atteint un point où une partie de cet édifice crée quelque chose de complètement nouveau par rapport à sa base. Peut-être sommes-nous à la frontière d'un nouvel âge d'or, et que le jeu de rôle va atteindre, dans les prochaines années, des hauteurs que nous ne pouvons imaginer. On ne peut que l'espérer.

Mais quelle décennie ça a été. Nous nous sommes aperçus que l'empire maléfique de TSR avait des pieds d'argile, et vu l'empire maléfique de Wizards of the Coast prouver à quel point ils aiment le JdR en le ressuscitant. Nous avons vu l'empire maléfique de White Wolf diviser le milieu rôliste en deux factions destructrices, et dans le même temps porter le jeu de rôle à de formidables sommets financiers et artistiques. Nous avons encaissé le tir de barrage des troubles financiers et des invasions des JCC, et en sommes ressortis plus forts.

De tout cela, nous avons appris qu'il n'y a pas d'empire maléfique œuvrant contre nous, et que rien, même pas les JCC, ne peut signifier la fin des JdR. Le jeu de rôle est quelque chose au-delà des marchés et des modes, des firmes et des rivalités, et continuera d'exister quels que soient nos concurrents ou nos infortunes. Si l'histoire de notre loisir nous a appris quelque chose, c'est que le jeu de rôle est toujours changeant mais ne mourra jamais, pas même par les croisades religieuses ou la débâcle financière. Bien que nous ayons parcouru un long chemin depuis *D&D*, le concept fondamental est toujours le même, et c'est un concept qui durera.

Et quelle Histoire nous avons ! Nous sommes partis des premiers jours de *D&D* et *T&T*, aux révolutions de *RuneQuest*, *Cibulhu* et *Warhammer*, en passant par la puissance commerciale de *Champions*, *Star Wars*, *Dragonlance* et *RIFTS*, jusqu'à l'ère moderne, avec les tragédies sérieuses de *Wraith* et le fun bourré d'action de *Feng Shui*. En chemin, nous avons vu l'horreur brutale de *Kult*, la bonté pelucheuse de *Fuzzy Heroes* ☺, la popularité universelle de *GURPS*, l'éclat momentané de *Skyrealms of Jorun*, l'intelligence subtile de *Mage*, la stupidité caricaturale de *Macho Women with Guns*, l'aspect repoussant de *HOL*, la sainteté de *Dragonraid*, la complexité de *Rolemaster*, la simplicité de *FUDGE*, le chaos de *Toon*, la précision de *Pendragon*, l'abomination de *Synnibar* et le génie de *Paranoia*... C'est un défilé vertigineux d'incroyables réalisations dans le domaine du divertissement. Et tout ça en seulement 25 ans ; nous ne faisons que commencer.

Notre 25<sup>e</sup> anniversaire est une bonne occasion de nous retourner vers cette histoire, d'être fiers et, encore plus important, d'apprendre les leçons qu'elle nous a données. Pour vraiment comprendre d'où nous venons, afin de mieux comprendre le présent, afin que nous puissions voir plus clair quand nous envisageons notre avenir.

Bien sûr, quand nous envisageons l'avenir, nous ne devrions jamais oublier que nous nous tenons sur les épaules de géants. Mais il est de loin plus important de se souvenir que, bien que notre histoire soit incroyable, le futur du jeu de rôle sera de loin encore plus excitant.

Article original : [\*The History of Role-Playing, Part IX: "The End and the Beginning"\*](#)

- (1) NdT : Jeux à l'aspect relativement traditionnel, avec des "cartes pas à collectionner", comme *Guillotine, Élixir, Il était une fois*, etc. [\[Retour\]](#)
- (2) NdT : Vous pouvez lire le point de vue de Gygax sur la faillite de TSR [ici](#). [\[Retour\]](#)
- (3) NdT : GDW coula en 1996. Mayfair Games (1997), WEG (1998), ICE (racheté) et FASA (1999) suivirent. En France SPSR et Ludis (1998). [\[Retour\]](#)
- (4) NdT : [Sam Spade](#) est le détective du Faucon Maltais. Mike Hammer est celui des romans de [Mickey Spillane](#). [\[Retour\]](#)
- (5) NdT : [Rêve de Dragon](#) et [Agone](#) ont été traduits. [\[Retour\]](#)
- (6) NdT : Le système SAGA a été abandonné, pour se concentrer sur la licence d20 (encore plus payante !). [\[Retour\]](#)
- (7) NdT : [Fuzzy Heroes](#) : un croisement de JdR/wargame qui utilise vos animaux en peluche en guise de figurines. [Jorune](#) : un jeu culte, au monde complexe. [HOL](#) : une parodie trash de JdR. [Dragonraid](#) : une variante "chrétienne" de D&D. [Synnibar](#) : considéré comme un des pires JdR du monde. [\[Retour\]](#)

# Postface

© 1999 Steve Darlington

*Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°9](#) (août 1999), et traduit par Rappar*



Eh bien, avec ce numéro de PTGPTB, l'Histoire du jeu de rôle est enfin finie. Dieu merci. Peut-être que maintenant je peux reprendre une vie normale.

Mon intention initiale était que l'Histoire soit juste en trois parties, mais elle a muté au-delà de tout contrôle, en une énorme bête dévoreuse de vie, requérant de loin plus de travail que ce que j'aurais jamais pu imaginer. D'un autre côté, elle a aussi attiré bien plus d'attention, de soutiens et de louanges que ce que j'aurais jamais pu imaginer. Les gens nous ont inondés d'e-mails de remerciements pour l'Histoire, ce dont je vous remercie tous beaucoup. De nombreuses pages web ont établi des liens vers elle ; elle est apparue (sous forme abrégée) sur d'autres sites, et a même été traduite en danois ! À de nombreuses occasions, j'ai eu envie de laisser tomber toute l'Histoire, et c'est ce formidable soutien qui m'a fait aller jusqu'au bout.

Vous avez aussi tous été très charitables en ce qui concerne le flot apparemment interminable d'erreurs qui figuraient dans l'Histoire. Et vous avez été très patients, tandis que l'Histoire grossissait de toujours plus de parties à chaque numéro de PTGPTB. Je vous remercie d'être restés attachés à l'Histoire et à moi-même pendant si sacrément longtemps.

En fait, l'Histoire a eu un effet d'attraction si positif, que je ne sais pas ce que nous allons faire sans elle. L'Histoire a fait partie du zine depuis le premier jour, et PTGPTB est devenu ce qu'il est aujourd'hui en grande partie grâce à elle. Elle nous a donné encore et encore de nouveaux lecteurs et des fans passionnés, et a aussi fait que les gens continuent de revenir. Et s'il n'y avait pas eu la pression constante de l'engagement de "finir la foutue Histoire des JdR", j'aurais peut-être abandonné ce zine-qui-bouffe-ma-vie depuis un bail.

Mais c'est fini maintenant, alors j'ai pensé que ce serait une bonne occasion pour prendre du recul et considérer ce que c'était et comment ça l'est devenu.

J'ai initialement décidé d'écrire l'Histoire avant tout parce que je ne l'avais simplement pas vue écrite auparavant. J'avais lu pas mal d'articles qui prétendaient être des histoires de notre loisir, mais ils s'arrêtaient invariablement avant les années 80. Ils ne racontaient que le tout début de l'Histoire, et je pensais qu'il était temps que quelqu'un aille plus loin.

Pourquoi je décidai de faire ça au même moment où j'entrepris la tâche immense de débiter mon propre fanzine n'est pas clair. J'incrimine la fatigue mentale entraînée par la fin de ma thèse à l'époque. Quoi qu'il en soit, ce n'était pas malin, et parfois je me demande comment je suis arrivé à survivre aussi longtemps en menant ces deux activités. Mais au début, je n'avais pas réalisé à quel point il pouvait être difficile d'écrire une Histoire, donc je relevai naïvement le défi.

Mon idée de départ, comme je l'ai dit, était de faire l'Histoire en trois parties, chaque

partie étant ciblée sur une décennie. Cependant, après avoir écrit la première partie, je pris conscience que cela devrait être un peu plus long, et je révisais mes estimations à cinq parties. Malheureusement, je découvris alors que la deuxième partie s'étendit en partie deux et trois, nous poussant à six chapitres. Ce genre d'incident continua de se répéter, comme auront pu l'observer de fidèles lecteurs.

La raison principale de cela était que mes compétences en recherche grandirent en même temps que l'Histoire. Ainsi, quand j'en venais vraiment à écrire ce qu'à l'origine j'estimais prendre un paragraphe, j'avais souvent trois fois plus d'informations que je m'y étais attendu. Bien sûr, à partir de ce moment j'utilisais cette nouvelle norme pour mes prévisions, avec pour seul résultat la répétition du problème initial. À la fin, je commençai à enlever des infos dans l'espoir de raccourcir tout ça, mais je décidai alors que ce n'était pas assez bon. Quel que soit le temps que cela prenne, je devais au nombre croissant de fans de l'Histoire de boire la coupe jusqu'à la lie.

Pour les trois premières parties, tout se passa relativement en douceur. Ceci parce que je pouvais m'appuyer sur de nombreuses sources – les autres Histoires mentionnées ci-dessus, qui couvraient les choses dans le détail. Il s'agissait donc simplement de compiler les informations et de le présenter avec mes propres mots. C'est aussi la raison pour laquelle j'ai passé si longtemps à examiner seulement six jeux : j'avais tant d'infos sur eux que je ne pouvais m'empêcher de faire du verbiage. Et en bonus, ce pour quoi je tirais à la ligne était si ancien et si généralement méconnu du lecteur moyen, que je n'avais pas à trop me préoccuper de mon exactitude. Ceci changea beaucoup par la suite, bien sûr.

Ma source principale ici fut l'excellent livre *Shared Fantasy*, par Gary Alan Fine. Cette thèse de sociologie sur le jeu de rôle comme sous-culture de loisir offre une remarquable vision sur l'évolution du jeu de rôle à l'époque où il l'écrivit, en 1982. Si vous vous intéressez un tant soit peu à cet aspect de notre loisir, je ne peux trop recommander le livre de Fine. C'est probablement la meilleure chose qui ait été écrite sur le JdR.

Je devrais aussi mentionner *Fantasy Roleplaying Games* de J. Eric Holmes, une introduction affreusement puérile pour les nouveaux-venus, écrite en 1983. Son panorama des JdR sur le marché à l'époque s'est révélé inestimable pour les deuxième et troisième parties. Cependant, ce livre est aussi la cause de l'énorme erreur sur James Egbert dans la quatrième partie [U](#), donc je ne peux le recommander en tant que source fiable.

En plus de la surabondance d'informations dans les trois premières parties, je les ai aussi trouvées faciles à écrire. Comme je listais simplement des faits et des dates, je n'avais pas besoin de développer de quelconque thèse ou de donner de sens/problématique à mes œuvres. La première partie est une simple chronologie et une interview piquée dans le livre de Fine, et la deuxième partie est à peine plus qu'un passage en revue de trois jeux. Ainsi ce ne fut que lorsque j'étais vraiment en train d'écrire la troisième partie que je commençai à concevoir le format et le fil de l'Histoire. C'est alors que j'en suis venu à l'idée que les années 80 représentaient l'âge d'or du jeu de rôle.

Pour le non-historien que j'étais alors, découper franchement l'Histoire en périodes parut constituer un pas plutôt impressionnant, mais cela marcha, et cela a donné une *sens* et une ambiance à l'Histoire, pour la majorité des parties suivantes. Quand je compris que j'avais tiré le bon numéro, je décidai de ne pas trop faire appel à ma chance en tentant d'en trouver une autre. Aussi je me cramponnai à cette thèse pour le reste de la série. Quand

j'en eus fini avec les années 70 cependant, je m'aperçus que j'avais très peu d'informations sur la décennie suivante. J'en connaissais cependant un rayon sur l'histoire de BADD, alors je décidai de me concentrer d'abord là-dessus. Je connaissais aussi quelques bonnes pages Web sur le sujet, qui naturellement me menèrent à d'autres encore, me fournissant une montagne de détails. À part la grosse erreur du début, je pense que la quatrième partie est la plus fouillée de toutes, et donc la plus intéressante.

À partir de là, je m'aperçus pour la première fois qu'Internet pourrait beaucoup m'aider dans mes recherches. Je pistai les sites des éditeurs et obtins leurs historiques où je le pouvais, et leur e-mailai des demandes de renseignements supplémentaires là où je ne le pouvais pas. J'étendis mes antennes à des amis internautes, cherchant quiconque en saurait plus que moi. Comme on pouvait s'y attendre, il y en avait beaucoup.

Ainsi je dois remercier toutes les personnes qui m'ont aidé à rassembler mes données. Ceci comprend Dan Davenport, Steve Dempsey, Sarah Hollings, Jim Ogle, Kevin Powe, Eric Rowe de Chaosium, et la personne de chez West End Games qui m'a écrit (désolé, j'ai perdu vos coordonnées). Je dois remercier en particulier Gary Gygax lui-même, qui a été extrêmement serviable. Tant que j'y suis, je devrais aussi remercier tous ceux qui m'ont écrit avec des corrections à l'Histoire, notamment Peter Lewerin, Shaun Hately et Sergio Mascarenhas. Grâce à tous ces gens, nous avons rétabli les faits, et nous avons tous fait en sorte d'en apprendre un peu plus.

Arrivé là, la quantité d'e-mails que nous avons reçus m'avait convaincu du degré de sérieux auquel les gens tenaient l'Histoire, et après la grosse erreur de la quatrième partie, la pression était vraiment là. À partir de la cinquième partie, mes recherches gravirent un degré dans l'exactitude, car traiter d'événements plus récents et avoir davantage de lecteurs impliquait qu'aucune erreur ne passerait inaperçue. Je dois confesser que je me suis souvent senti opprimé et déprimé – lorsque, après mon si dur labeur, la première volée d'e-mails qui suivait la publication soulignait inévitablement mes dernières fautes.

Mais cette observation toujours plus minutieuse me fit encore une fois prendre conscience de combien de peu d'informations je disposais pour les parties suivantes. Je connaissais les bases, mais rien de concret, et Internet ne suffisait pas pour remplir les blancs. L'Histoire semblait condamnée.

Puis une sorte de miracle se produisit. Tandis que je farfouillais dans un présentoir d'occasions à une convention, je tombai sur une grande boîte de vieux magazines de JdR britanniques. Ils s'appelaient *GM* et plus tard *Games Master International*, et avaient été édités de 1988 à 1992. Non seulement ils me donnèrent de formidables tuyaux sur cette époque, mais ils contenaient aussi souvent des rétrospectives sur le passé des JdR. En bref, ils étaient exactement ce dont j'avais besoin.

Presque toutes les informations des cinquième, sixième et septième parties vinrent de ces magazines, aidés un peu par les rétrospectives parues dans le magazine britannique plus récent *Arcane*. Sans eux, je n'aurais jamais pu assembler les morceaux d'histoires de jeux comme *GURPS*, *Champions*, *Star Wars*, *L'Appel de Cthulhu*, *Pendragon* et d'autres encore, pour ne rien dire de firmes comme Games Workshop et West End Games. Mais la plus grande aide que m'apportèrent les magazines *GM* fut leurs informations sur les jeux vidéo et les MUD pour la septième partie. Réellement posséder des numéros qui critiquaient des jeux vidéo comme *Pool of Radiance* lorsqu'ils étaient des sorties récentes/nouveautés s'avéra

être une ressource étonnante, pour ne pas dire de merveilleux souvenirs.

Les cinquième et sixième parties s'avèrent être les plus agréables à écrire de toutes, ne consistant en fait en rien de plus que de longues louanges de certains de mes JdR préférés. La plus grande difficulté de leur rédaction fut de m'obliger à arrêter de faire de longs discours sentimentaux. La sixième partie s'avéra spécialement source de problèmes à cet égard, parce que je fus forcé d'allouer à certains des plus grands JdR de l'histoire – *Paranoia*, *Pendragon*, *Warhammer* – rien de plus qu'un paragraphe pour exprimer leur génie. C'était très ennuyeux, mais si j'avais davantage déblatéré, l'Histoire n'aurait pas été finie du tout.

Je dois cependant m'excuser pour le peu de données sur le jeu de rôle grandeur nature. Encore une fois, le problème était le manque d'information. À part leur origine, comme écrit dans la sixième partie, je ne pus rien trouver d'autre, alors je fus forcé de faire l'impasse sur ce sujet. Si quelqu'un ici a plus de renseignements sur l'histoire du JdRGN, j'aimerais beaucoup la connaître.

Ne sachant rien sur l'histoire du jeu vidéo, c'est en écrivant la septième partie que j'en appris le plus. Cependant, le manque d'informations bloqua mes efforts une fois de plus dans les huitième et neuvième parties. Mais j'eus de la chance : nous arrivions enfin à une période durant laquelle j'avais été un joueur passionné ; l'histoire moderne, enfin ! En conséquence, les huitième et neuvième parties ne furent en fait que des observations personnelles que n'importe qui aurait pu écrire, et donc sont probablement les parties les moins satisfaisantes de la série, de mon point de vue.

Les huitième et neuvième parties, néanmoins, soulevèrent aussi le problème des controverses. J'étais arrivé au point où je traitais de thèmes modernes au sujet desquels les rôlistes étaient à la fois passionnés et très partagés. En particulier, je dus éviter d'offenser à la fois les fans et les adversaires de White Wolf lors de mon opus sur l'impact de *Vampire: the Masquerade*. Ce fut un vrai défi de mettre de côté mes sentiments personnels et d'évaluer l'ensemble de la situation en adoptant une perspective historique. Constatation amusante : malgré la controverse et le fait que je ne faisais en fait que pontifier ma propre perception des débats sur RPGNet, nous n'avons reçu aucune plainte à propos de ces parties... du moins, jusqu'à maintenant !

Ce qui nous amène à la fin. Tout mon difficile travail est fini, et à mon grand étonnement, l'Histoire est faite. En y repensant, l'idée même que j'aie pu me lancer dans quelque chose d'aussi énorme que l'Histoire paraît fantastique. Et pourtant, nous y sommes : neuf parties et plus de vingt-cinq mille mots plus tard, je l'ai faite.

Une grande partie de mes informations a dû être extraite et rassemblée de livres complètement dépassés, de vieux magazines poussiéreux, et de pages web peu dignes de confiance, sans parler de vagues souvenirs, oui-dires, légendes, et de purs mensonges. Tout cela a dû être filtré, poli et martelé en une sorte de démonstration, puis présenté par un historien naïf et malhabile dans une prose lisible. Mais malgré mes sources souvent insuffisantes et mes compétences encore plus insuffisantes, j'ai bel et bien réussi à obtenir tous les faits – exacts pour la plupart d'entre eux – et à tous les transformer en une *Histoire du JdR* convenable. J'ai couvert quasiment tous les aspects du jeu de rôle des vingt-cinq dernières années, et ai même inclus des analyses des tendances du milieu, ainsi que leurs causes et leurs effets.

C'est loin d'être parfait, mais cela couvre le sujet. Et c'est en soi la vraie réussite. Parce qu'une Histoire de cette envergure est plutôt unique. Malgré la taille, l'âge et la diversité de notre loisir, presque personne ne s'est sérieusement attelé au travail de rassembler et présenter toute son histoire (bien que j'aie maintenant entendu parler d'un livre nommé *Heroic Worlds* qui traite d'un domaine similaire mais il n'est pas aisément disponible). Et d'après ce que nous avons vu, les rôlistes le ressentent comme une négligence ; ils veulent vraiment en savoir plus sur leur loisir et ses origines.

Alors je suppose que tout mon difficile travail – et avoir passé nuit après nuit de stress à désespérément essayer de trouver en quelle année précisément Chaosium avait publié le JdR *Prince Valiant* – a payé. Je n'ai pas tout à fait écrit un chef-d'œuvre, mais ce que j'ai fait est quelque chose que presque personne d'autre n'a eu l'énergie de faire, tant c'est une tâche si grande et si touffue. Mais c'était quelque chose qui devait être fait, et quelque chose que beaucoup de gens voulaient vraiment lire. Alors j'en suis très fier, et je suis très fier de tous les formidables compliments que j'ai reçus pour l'Histoire. Merci encore.

Personnellement cependant, ce dont je suis le plus fier est d'avoir écrit vingt-cinq mille mots sur l'Histoire du jeu de rôle sans mentionner une seule fois *Musclor RPG* [*He-Man RPG*].

## ***Les remerciements du traducteur***

Il était tentant, lors de la traduction de l'Histoire du JdR, d'actualiser un peu les informations, d'expliquer et de préciser certains concepts, et d'établir des parallèles avec le milieu français – même si cela a donné lieu à d'envahissantes notes de traducteurs. C'est ce que j'ai fait, en collaboration avec les personnes suivantes :

– Steve Darlington qui, bien qu'il déclare officiellement avoir abandonné toute idée de mise à jour de son Histoire, a gracieusement répondu aux appels à l'aide, expliquant certains de ses passages un peu elliptiques ou trop marqués culturellement, et décidant avec *fair-play* de ce qui était recevable dans les remarques que nous lui faisons remonter.

– Toute l'équipe des traducteurs de PTGPTB (y compris le rédacteur en chef actuel de la VO, Steve Dempsey), a relu, corrigé, fait les recherches, et participé à la mise à disposition de cet important document aux internautes francophones. On ne peut les citer individuellement, car nous ne savons plus qui a fait quoi, alors nous nous citons collectivement.

– Il mérite un remerciement spécial, je le proclame membre d'honneur de la VF de PTGPTB, ce héros c'est [Lottès Loukoum](#) ! Aidé par sa connaissance encyclopédique du JdR et une minutie à la limite de la manie, notre "consultant" s'est évertué à débusquer des erreurs qui avaient échappé à des hordes d'experts anglophones, et en a même remonté à l'auteur sur certains détails.

Comme on pouvait s'y attendre, cet effort collectif et coordonné a permis de peaufiner l'Histoire du JdR ; c'est pourquoi nous sommes fiers de pouvoir affirmer

que la version francophone est plus exacte et plus à jour que la version anglophone.

Janvier 2003

Article original : [\*The History of Role-Playing: Author's Addendum\*](#)

(1) NdT : Steve crut d'abord qu'il y avait deux "suicidés" alors qu'il s'agissait du même. Il dut réécrire la quatrième partie. [Retour](#)

# **ANNEXES**

*Articles traduits sur PTGPTB(vf)*

# Greg Costikyan

## Présentation

Greg Costikyan est un auteur et collaborateur prolifique de jeux (plus de 30) : jeux de plateau (*Pax Britannica...*), de rôles (*Toon, Star Wars D6, Ghostbusters...*), jeux vidéo en ligne et pour téléphones portables ; dont certains ont été récompensés. Il écrit fréquemment sur les jeux, la création de jeux et les problèmes du marché du jeu pour le *New York Times*, le *Wall Street Journal Interactive*, et d'autres publications. [Cette page](#) donne de nombreux liens vers ses articles sur le milieu de l'édition.

Greg Costikyan a fondé plusieurs sociétés pour développer et promouvoir une industrie du jeu indépendante et viable. Il a aussi écrit des romans et des nouvelles.

## Articles traduits sur PTGPTB (vf)

**Remarque :** Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/auteurs/greg-costikyan/>

[Je n'ai pas de mots et je dois créer](#)

Définir le jeu et en créer d'autres

[Que signifient tous ces "Crédits" ?](#)

Le qui fait quoi dans la création d'un jeu

[Comment faire plein de brouzoufs en écrivant des histoires de nelfes et de nains](#)

Au passage, il ne vous est jamais venu à l'esprit que *Le Seigneur des Anneaux* est une allégorie d'un match de basket ?

[Là où l'histoire finit et où le jeu commence](#)

Les bonnes histoires font-elles de bonnes parties ?

[Une brève histoire du jeu de simulation papier, 2e partie](#)

2<sup>e</sup> partie – Les jeux de rôles, les jeux de rôles grandeur nature, les jeux de cartes à collectionner, les aventures interactives

# Ben Robbins

## Présentation

Ben Robbins est le tenancier du site [lamemage](http://www.lamemage.com), à partir duquel est également hébergé son très riche blog (<http://www.lamemage.com/blog/>). Il est également l'auteur de nombreux suppléments pour *Mutants & Masterminds* et de JdR qu'il diffuse et vend à partir de son site. Il vit à Seattle.

## Articles traduits sur PTGPTB (vf)

**Remarque :** Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/auteurs/ben-robbins/>

### [Intéressez-vous](#)

Y a-t-il un personnage-joueur dans votre partie qui ne vous intéresse tout simplement pas, ou qui vous indiffère ? Il y a un problème.

### [Le Yin et le Yang de la maîtrise](#)

Deux pulsions conflictuelles cohabitent en chaque MJ, deux forces en conflit destructeur... : l'envie de raconter aux joueurs une histoire... et l'envie de faire en sorte que les joueurs soient actifs.

### [Une Règle, une description](#)

Comment des descriptions cohérentes du MJ améliorent la compréhension des règles

### [Monologue de personnage](#)

Demander aux joueurs de décrire le ressenti de leur personnage : un petit truc pour contribuer à l'ambiance, l'immersion, et la communication.

### [Le Point de vue du figurant](#)

Et si vous mettiez vos joueurs dans la peau des PNJ ? Une façon originale de donner des informations aux joueurs ou de jouer des interludes entre vos parties...

### [Apprenez à expliquer les échecs](#)

Comment faire de la malchance votre amie. Les jets de dés ratés sont inévitables en jeu de rôle. Ils sont aussi une formidable opportunité de rebondissements scénaristiques – apprenez à les utiliser !

### [Maintien de la paix](#)

Quoi faire lorsqu'un joueur dérape ? Et comment le remettre dans le droit chemin ?

# Places to go, people to be (VO)

**Remarque :** Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/tag/ptgptb/>

## *Dans le numéro 1*

[Fichez la paix à votre MJ !](#)

Rappel : un MJ heureux est un bon MJ.

[AD&D est l'instrument du démon](#)

(En février 1998, année charnière), l'auteur tente de s'expliquer avec sa haine pathologique d'AD&D et de tout ce qu'il représente.

[Maîtrisez comme un Homme !](#)

Les MJ doivent être beaucoup plus que de simples conteurs.

[Magie : un peu de méthode !](#)

Quand on en vient à la magie, cela aide vraiment de savoir ce que l'on fait.

[Retour aux confins du pays](#)

L'auteur se rappelle ses vertes années de modules de base, de bastons de donjon, et de persécutions religieuses.

## *Dans le numéro 2*

[Mecs et Poupées](#)

Mon cousin, ce héros

[Berger sans troupeau](#)

Les années perdues d'un jeune joueur solitaire

[Mais qu'est-ce que tu fiches ?](#)

Pour maîtriser une bonne partie, cela aide vraiment de se poser cette question essentielle.

[À la recherche d'une définition](#)

Comment s'y prendre avec ces silences inconfortables dans la conversation, et pourquoi les JdR sont mieux que les femmes

[Pilule bleue ou pilule rouge ?](#)

Ce qui constitue vraiment le jeu de rôle, et pourquoi cela nous échappe si souvent.

## *Dans le numéro 3*

[Machines à rêves](#)

La question est "Les jeux vidéo peuvent-ils être des jeux de rôles ?" La vraie réponse est qu'ils l'ont été depuis le début.

[Une floraison tardive](#)

Découvrir le jeu de rôle un peu plus tard que la plupart peut être une quête longue, et bien souvent difficile.

## ***Dans le numéro 4***

### [Une distraction intéressante](#)

Où l'auteur avoue qu'il préfère la réalité à l'imaginaire

### [JdR Par E-mail – Out of Character](#)

Une introduction à une forme de JdR virtuel

### [La honte du jeu de rôle](#)

Un regard cinglant sur les préjugés de ceux à l'extérieur de notre loisir et ceux à l'intérieur.

### [J'aurais voulu être un héros](#)

L'héroïsme et la tension dramatique sont les pierres angulaires de l'expérience rôliste ultime.

## ***Dans le numéro 5***

### [Choisir ma propre Aventure](#)

Les premières expériences qui ont lentement attiré l'auteur dans une vie de rôliste. Souvenirs de Livres-dont-Vous-êtes-le-héros, première maîtrise...

### [Conversion aux conventions](#)

Le jeu est le propre de l'homme, mais participer aux conventions est divin.

### [Pourquoi trop de créativité peut être une mauvaise chose](#)

Ces démons infernaux qui menacent de détruire n'importe quelle partie de jeu de rôle : les joueurs

### [Au commencement : des suggestions réalistes pour débiter une aventure](#)

L'auteur nous tend la main pour démarrer du bon pied.

## ***Dans le numéro 6***

### [Tout est de la faute de ma mère](#)

C'était l'été 1972. C'était ce que tous les parents redoutent. Les enfants avaient quitté l'école depuis seulement deux semaines et déjà résonnait le terrible refrain "Je m'ennuie".

### [Jeu ou Jeu de rôle ?](#)

JdR traditionnel et JdR sur ordinateur sont incompatibles.

### [La disparition de James Dallas Egbert III \(1<sup>re</sup> partie\)](#)

Pour la première fois, "Jeu de rôle" se retrouva associé à "Suicide d'un jeune homme". Dans quelles circonstances ?

## ***Dans le numéro 7***

### [Aujourd'hui votre sous-culture – demain le monde !](#)

Comment relancer tout le marché du JdR

### [Mon histoire rôlistique et autres bizarreries](#)

Des armes pleines de pointes aiguisées. Des ninjas. Des arts martiaux. Encore des ninjas. Des mitrailleuses. Un peu plus de ninjas. Le Pied. Et les quatre Tortues.

### [La disparition de James Dallas Egbert III \(2<sup>e</sup> partie\)](#)

Re-création de l'itinéraire de Dallas Egbert, et origine de la folie médiatique qui entoura sa disparition.

## ***Dans le numéro 8***

### [“Moi, le Nain”](#)

Le pourquoi et le comment d'être Nain

### [Une action vaut mieux que de longs discours](#)

Quelques conseils pour que vos scènes d'action soient bien plus que de simples jets de dés.

### [Ficelles du métier](#)

Conseils pour l'écriture et la maîtrise d'une partie de convention. Quelques paroles de sagesse fondées sur une expérience tortueuse.

### [La mort inopportune du joueur occasionnel](#)

À l'époque qu'évoque l'auteur, une partie de JdR était aussi rapide et demandait aussi peu d'investissement que mettre une cartouche dans la console de jeu. Du coup, même les non-rôlistes y jouaient.

## ***Dans le numéro 9***

### [Jouer pour s'amuser](#)

Pourquoi il faut laisser sa chance à la jeunesse

### [La Loi et l'Ordre dans les Mondes Imaginaires : 1re partie : Les sources de la Loi](#)

La plupart d'entre nous mènent leurs parties de jeu de rôle sans beaucoup de considération pour les lois et les gouvernements qui constituent la toile de fond de leurs mondes...

## ***Dans les autres numéros***

### **PTGPTB 10**

### [Pitié pour les pauvres diables](#)

Ce qu'il nous faut, c'est un grand et formidable melting-pot de joueurs.

### [Accepter la créativité des joueurs](#)

La créativité des joueurs est l'alliée du MJ, pas son ennemie.

### [La Loi et l'Ordre dans les Mondes Imaginaires : 2e partie : la procédure judiciaire](#)

Les différentes manières d'attraper – et de poursuivre en justice – un voleur.

### **PTGPTB 11**

### [Le pouvoir des parents](#)

Il est temps que nous les rôlistes, étudions combien nous devons vraiment à nos parents.

### [Chair fraîche](#)

Pourquoi et comment ajouter de nouveaux joueurs à son cheptel

### [Fiction jouable ?](#)

Les histoires dans la littérature et celles dans les jeux de rôles sont des choses totalement différentes.

### [Techniques pour l'improvisation](#)

Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet

### [La Loi et l'ordre dans les mondes imaginaires – 3e partie : Les Forces de l'Ordre](#)

Les nombreuses et intéressantes manières de discipliner et de punir

## **PTGPTB 12**

### [Mais est-ce un Art ?](#)

J'avais vous dire quequ'chose. J'ai détesté *Boogie Nights*.

### [Prendre le... canoë... au bond ?](#)

Souvenirs de création de personnages, de recherche de campagnes, de canoës, et d'un MJ comme on aimerait tous en avoir.

### [La création de scénarios, première partie](#)

Guide pour concevoir des aventures de qualité

### [Définir nos termes](#)

Racontons-nous une histoire ou jouons-nous à un jeu ?

## **PTGPTB 13**

### [Dans le Nord-Ouest](#)

Souvenirs de la Montagne de feu, de la Grotte du Sorcier, de duffle-coat pourpre, d'un MJ qui prenait un plaisir sadique à tuer les personnages joués par des filles tandis qu'un autre exigeait de l'argent d'un air menaçant.

### [L'important, c'est la technique](#)

Des Techniques, hein ? Tu veux dire, des trucs comme le Rythme, la Symbolique, la Mise-en-Scène et Liam Neeson ?

### [Une vie de chien \(de guerre\)](#)

La grande variété d'aventures que peuvent apporter les périodes de guerre

### [Contes tordus : Architecture prédatrice](#)

Une intrigue montrant ce qui se passe quand le voisinage se détraque

### [La création de scénarios, deuxième partie](#)

Comment combiner tout ce que nous avons vu

## **PTGPTB 14**

### [Une route longue et tortueuse](#)

Même mon fils de 4 ans adore quand mon groupe débarque. Il lance les dés comme un pro. D'accord, je lui fais lancer un dé à 20 faces de la taille de son poing, mais il héritera un jour de la collection de plus...

### [Contes tordus : Qui perd, perd](#)

Une aventure du côté surréel de la vie

## **PTGPTB 15**

### [Tout à coup, humains](#)

Remettez en cause vos postulats. À votre prochaine partie, que vous soyez MJ ou joueur, essayez de voir le monde comme entièrement rempli de PJ, et voyez où cela vous mène.

### [Jouer en compétition](#)

Un peu de saine compétition peut, en fait, être salulaire.

### [Des médias au média : réclamer une place pour les JdR](#)

Débat sur la question “Est-ce de l’art ?”

### [Contes tordus : Prison Sexe](#)

Une histoire de “loyal mauvais”

### [Il était une fois Avant Gygas](#)

L’Histoire secrète des JdR

## **PTGPTB 16**

### [Le jeu de rôle c’est pour les perdants](#)

Les gagnants ne prennent pas de drogues – et ne jouent pas aux jeux de rôles.

### [Systèmes de défense](#)

Le jeu de rôle pousse au suicide ? Non, au contraire : il protège du suicide. Un témoignage.

### [Créer un matriarcat dans vos mondes](#)

Les tenants et les aboutissants d’un matriarcat pour vos campagnes

## **PTGPTB 17**

### [Introduction aux parties de super-héros](#)

“Alors, que diriez-vous d’une partie de JdR de super-héros ?”

### [Changer les rôles](#)

Lorsque le MJ délègue certains de ses pouvoirs aux joueurs

### [Pourquoi les fous se déplacent en diagonale et autres questions stupides](#)

Le but des règles soi-disant réalistes

### [Ancré dans la fantasy](#)

Quand *Magie* mène aux jeux de rôles

## **PTGPTB 18**

### [Le droit d’entrée](#)

Un loisir hors de prix

### [La compétence, c’est surfait](#)

Ô vous les insignifiants, vous les fascinants d’insignifiance...

### [Pas de règles ? Pas de problème](#)

Première expérience du JdR sans règles

## [Mon Meccano pour votre campagne](#)

Comment améliorer la “forme” d’une campagne. Avec la “règle de trois” dont se servent les scénaristes télé !

### **PTGPTB 19**

#### [La lutte des classes dans D&D3](#)

Regardez bien, et les classes de persos sont en fait des déclinaisons de rôles sociaux médiévaux...

#### [Sagesse conventionnelle](#)

L’art de mener une bonne partie de convention

#### [Facteurs de motivation](#)

On m’a FORCÉ à jouer à *Donjons & Dragons* !

### **PTGPTB 20**

#### [Jamais plus jamais MJ](#)

Non, il ne peut plus maîtriser. Et il vous raconte pourquoi.

#### [Le jeu de rôle collaboratif : entretien avec Ian Millington](#)

Une expérience de jeu de rôle sans MJ

#### [L’injustice à votre table](#)

Soyez immoraux. Vos joueurs le méritent.

### **PTGPTB 21**

#### [Partie en couille !](#)

Rattraper une partie... partie en couille !

#### [La gloire du jeu de rôle](#)

5 raisons d’aimer le JdR

### **PTGPTB 22**

#### [La Force de l’histoire](#)

Retrouvez l’excitation des films de *La Guerre des étoiles* avec des conseils qui mettent dans l’ambiance et donnent envie de tout faire exploser !

#### [Je le jure devant Dieu !](#)

Si je vois encore un de ces ersatz de *GURPS*, je me tire une balle dans la tête.

#### [Comment je suis rentré dans le jeu de rôle](#)

Highway to Hell ?

#### [La tombe de Dazhdbog](#)

De son mythe aux idées d’aventures

### **PTGPTB 23**

### [Faux départs et fins heureuses](#)

La polarde se lance dans le JdR.

### [Ressaisis-toi, mon gars !](#)

Recentrage du débat sur  $D \leftrightarrow D$

### [Trop d'impro tue l'impro](#)

Un peu de préparation vous facilite l'improvisation.

### [Comment organiser une campagne de grandeur-nature](#)

Cet article sur une "campagne de GN" ne se limite pas au Monde des Ténèbres, et peut même servir au JdR sur table.

### [L'importance de la nourriture](#)

Des idées d'aventure autour de la table

## **PTGPTB 25**

### [Trouver des nouveaux joueurs tout en jouant](#)

Partage de 18 ans de souvenirs de formation de groupes de JdR.

### [Comment trouver de nouveaux groupes de rôlistes quand vous déménagez](#)

La quête d'un groupe de rôlistes

### [Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis](#)

La formation d'une communauté (rôliste) en réaction à une "panique morale"

## **PTGPTB 26**

### [Les Narrativistes : une nouvelle race de grosbills ?](#)

Les grosbills reviennent-ils avec un nouveau masque ?

### [Théorie101 – 1re partie : le système et l'espace imaginaire commun](#)

Si vous ne voulez pas savoir comment les jeux de rôles fonctionnent réellement, il est temps d'arrêter votre lecture.

### [Confessions d'un joueur à l'ancienne](#)

Le dinosaure s'assume.

### [Écrire de la science-fiction crédible](#)

Cet article traite de la façon d'écrire de la SF crédible. Cela n'implique pas que la bonne SF doit être crédible, ni que toute SF crédible soit bonne.

## **PTGPTB 27**

### [Théorie 101 – 2e partie : Le Truc Impossible Avant Le Petit Déj'](#)

Si une personne a le contrôle total des personnages principaux de l'histoire, comment quelqu'un d'autre peut-il contrôler l'histoire ?

### [À quels JdR je veux jouer ?](#)

Éloge argumenté de mes JdR préférés

### [L'Avatar, l'Audience et l'Auteur](#)

Les trois rôles du rôliste : une autre formulation de la théorie LNS

## **PTGPTB 28**

### [Théorie 101 – 3e partie : Les propositions créatives](#)

Pourquoi jouons-nous ?

#### [Osez être stupide](#)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

## **PTGPTB 29**

### [Une Explication du narrativisme](#)

En réponse à “Narrativisme, une nouvelle sorte de grosbills ?”, qui accusait cette préférence d’être un moyen snob de grosbilliser...

#### [Le problème de l’armure](#)

Ramener dans le rang les joueurs qui abusent du système des armures...

#### [Résumez-le !](#)

Votre personnage en mots et phrases-clés

# Steve Darlington

## Présentation

Steve Darlington est un rôliste australien. Il s'ennuyait tellement vers la fin de sa thèse de statistiques, qu'il fonda PTGPTB, et se lança simultanément dans l'écriture d'une quantité d'articles de fond, dont l'Histoire du JdR. Il a beaucoup écrit sur, réfléchi sur, et critiqué le jeu de rôle, avant de réaliser son rêve en contribuant à de nombreux suppléments, dont *Warhammer 2*, tout en conservant les derniers lambeaux de sa santé mentale. Il pense que *Paranoïa* est le meilleur JdR de l'univers.

## Articles traduits sur PTGPTB(vf)

**Remarque :** Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/auteurs/steve-darlington/>

### Dans les numéros 1 à 9 de PTGPTB

[Fichez la paix à votre MJ !](#) (PTGPTB 1)

Rappel : un MJ heureux est un bon MJ.

[Maîtrisez comme un Homme !](#) (PTGPTB 1)

Les MJ doivent être beaucoup plus que de simples conteurs.

[Magie : un peu de méthode !](#) (PTGPTB 1)

Quand on en vient à la magie, cela aide vraiment de savoir ce que l'on fait.

[Berger sans troupeau](#) (PTGPTB 2)

Les années perdues d'un jeune joueur solitaire

[Machines à rêves](#) (PTGPTB 3)

La question est "Les jeux vidéo peuvent-ils être des jeux de rôles ?" La vraie réponse est qu'ils l'ont été depuis le début.

[Conversion aux conventions](#) (PTGPTB 5)

Le jeu est le propre de l'homme, mais participer aux conventions est divin.

[Aujourd'hui votre sous-culture – demain le monde !](#) (PTGPTB 7)

Comment relancer tout le marché du JdR

### Dans les autres numéros de PTGPTB

[Le pouvoir des parents](#) (PTGPTB 11)

Il est temps que nous les rôlistes, étudions combien nous devons vraiment à nos parents.

[Définir nos termes](#) (PTGPTB 12)

Racontons-nous une histoire ou jouons-nous à un jeu ?

[Tout à coup, humains](#) (PTGPTB 15)

Remettez en cause vos postulats. À votre prochaine partie, que vous soyez MJ ou joueur, essayez de voir le monde comme entièrement rempli de PJ, et voyez où cela vous mène.

[Le jeu de rôle c'est pour les perdants](#) (PTGPTB 16)

Les gagnants ne prennent pas de drogues – et ne jouent pas aux jeux de rôles.

[Systèmes de défense](#) (PTGPTB 16)

Le jeu de rôle pousse au suicide ? Non, au contraire : il protège du suicide. Un témoignage.

[La gloire du jeu de rôle](#) (PTGPTB 21)

5 raisons d'aimer le JdR

[La Force de l'histoire](#) (PTGPTB 22)

Retrouvez l'excitation des films de *La Guerre des étoiles* avec des conseils qui mettent dans l'ambiance et donnent envie de tout faire exploser !

[L'Avatar, l'Audience et l'Auteur](#) (PTGPTB 27)

Les trois rôles du rôliste : une autre formulation de la théorie LNS

[Osez être stupide](#) (PTGPTB 28)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

[Résumez-le !](#) (PTGPTB 29)

Votre personnage en mots et phrases-clés

## ***Ailleurs***

[Les Filles de l'Exil, la révision](#)

Après la soumission d'un JdR de concours, les avis du jury tombent et l'auteur doit revoir son œuvre – et remettre en question ses choix fondamentaux...

[Jeu de rôle et "The Righteous Mind"](#)

Le monde est votre source d'inspiration. Utilisez-le. Utilisez par exemple cette étude sur les 5 principes-clés de moralité que nous acquérons de façon innée...

[Construisez votre propre Boîte à jouets de campagne](#)

Après avoir lancé plus de 40 propositions de campagnes/JdR originales dans les genres et dans les styles, Steve révèle ses trucs pour que vous ayez les outils pour créer vous aussi des concepts chouettes pour vos parties.

[Les Filles de l'Exil, le Making-of](#)

Que se passe-t-il dans la tête d'une personne qui a une semaine pour écrire un JdR pour un concours ? Quelles sont les allées et venues de l'approche des thèmes ? Comprenez la genèse du jeu de 9 pages qui s'ensuit.

[Les Filles de l'Exil, le JdR](#)

Un jeu de rôle d'amour, de devoir et de révolte.

[Joueurs contre la misogynie](#)

Les membres masculins ont fait du milieu du jeu, année après année, un endroit toxique, hostile et dangereux pour les femmes. Et ce n'est pas juste mauvais pour les femmes, ou pour nous, mais c'est mauvais pour le jeu en général.

[\(Ne pas\) en faire toute une scène](#)

Les créateurs contemporains de JdR sont tellement occupés à essayer de mettre en avant leur point de vue, qu'ils en oublient que beaucoup d'éléments étaient déjà en place bien avant qu'ils ne commencent à y réfléchir...

[Règles et "immersion" ou le Manifeste du Pétard](#)

Il y a une tendance à considérer que les règles ne font qu'empêcher l'immersion. Or l'immersion peut aussi se faire grâce à elles. Prenez de la perspective.

### [Comment je maîtrise les scénarios d'enquête](#)

Comment Steve mène ses scénarios d'enquête : rapides, sans attente, centrés sur les personnages, inspirés par les séries télé.

### [Vieillir](#)

Et si on inversait la courbe de progression des PJ ? Est-ce que cela dégoûterait les joueurs ? Comment transformer cela en un excitant challenge mélo.

### [Les Justifications Manifestement Absurdes](#)

Le grand défi de la création de JdR – et de la maîtrise – consiste à décider d'abord ce qui est le mieux pour le jeu, et à ne le justifier qu'après.

### [Les Probabilités magiques](#)

L'essentiel, c'est le pourcentage de succès de jets de dés que les gens aiment avoir. Au final, la simulation n'importe pas vraiment.

### [Ghostbusters RPG](#)

Critique d'un jeu de rôle à part : le JdR idéal pour les débutants, où l'on apprend le JdR en jouant

### [La feuille de perso n'est pas votre amie](#)

Partagez votre feuille de perso. Mettez-la au centre de la table, tiens.

### [Modes de jeu cachés et création](#)

On peut aussi prendre du plaisir à jouer seul avec les à-côté du JdR... en créant son perso, en écrivant son background, avec des aventures solo... Les créateurs feraient bien de penser à ces aspects aussi.

### [Modes de jeu cachés et création, la suite](#)

Quels sont les jeux "cachés" dans les JdR les plus vendus ? La gamme du Monde des Ténèbres fait très joli sur vos étagères. *D&D* est un JCC à collectionner, en mieux. Et dit autrement : sachez concevoir un JdR qui se vend.

### [Les Survivants](#)

Le concept de "Je suis une légende" est incroyablement puissant ; les persos sont... seuls au monde. Et si vous essayiez le concept dans votre campagne med-fan ?

### [Ascension vers le monde du Dessus](#)

Prenez votre classique descente de donjon et inversez simplement la direction. Faites du monde souterrain le foyer sûr, et le monde au-dessus le lieu du danger. Une inversion de perspective pour les aventures d'heroic-fantasy.

### [Yaka, fokon, faire une convention](#)

7 idées lumineuses pour une organiser une convention réussie. Vous n'aviez pas pensé au tank amphibie, ni à Wonder Woman ?

### [Une rapide ovation pour \*Spirit of the century\*](#)

L'auteur présente une règle amusante pour créer un historique et lier les personnages-joueurs, tout en restant dans le thème de la partie. En voici la déclinaison "pulp".

### [L'étincelle de l'Avatar](#)

Steve ne se mettra jamais aux wargames, parce qu'il les trouve trop compétitifs et qu'il s'identifie à tous ces gens qui meurent. L'étincelle de l'avatar devrait-elle "allumer le feu" ?

### [Nous sommes au \*\*xxi\*\* siècle et les rôlistes sont toujours des billes en économie](#)

Ne m'insultez pas en me disant que j'essaie de vous rouler, parce que j'essaie de gagner ma vie.

### [Style et structure](#)

Quelques réflexions au débotté sur le style et la structure : deux éléments constitutifs d'un JdR qui peuvent faire son succès. Ou le faire tourner en rond.

## Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de *Places to go, People to be (pf)* ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



*Nos gazouillis [@PTGPTB\\_vf](https://twitter.com/PTGPTB_vf)*

## **Recevoir les derniers articles**



*[Nos flux RSS :](#)*

*Recevez directement nos mises à jour dans votre boîte mail ou votre lecteur RSS*

*Et n'oubliez pas : PTGPTB(vf), c'est une mise à jour par trimestre.  
Alors, rendez-vous les **1<sup>er</sup> janvier, 1<sup>er</sup> avril, 1<sup>er</sup> juillet et 1<sup>er</sup> octobre !***

# Les ebooks Places to go, People to be (VF)

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans les autres ebooks *Places to go, People to be (VF)*.



*Ebook n°1 : Le plaisir de la table*

*Ebook n°2 : Les grosbills, ces incompris ?*

*Ebook n°3 : Transmettre la flamme du rôlisme*

*Ebook n°4 : La théorie... c'est pratique*

*Ebook n°5 : Dirty PJ*

*Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (1<sup>er</sup> mars, 1<sup>er</sup> juin, 1<sup>er</sup> septembre et 1<sup>er</sup> décembre), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB(fr). Alors restez connecté.*

# Crédits

**Textes :** Greg Costikyan, Ben Robbins, Steve Darlington

**Traducteurs :** Rappaport, Esthane

**Contributeurs :** Benoit Huot, Esthane, Rappaport

Ce livre numérique a été réalisé à l'aide de [Sigil](#) (un éditeur open source d'ePub) et [Notepad++](#) (un éditeur de code source).

Si vous souhaitez apprendre à réaliser des ePub facilement avec Sigil, vous pouvez vous procurer [Créer des ebooks avec Sigil](#) aux éditions Walrus. Cet ebook a été rédigé par votre serviteur afin d'expliquer clairement et simplement comment réaliser des ePub professionnels. Il est disponible au prix de 1,99 €, sans DRM.

**Rappel :** Tous les textes de ce livre numérique sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTB(vf).