

1988

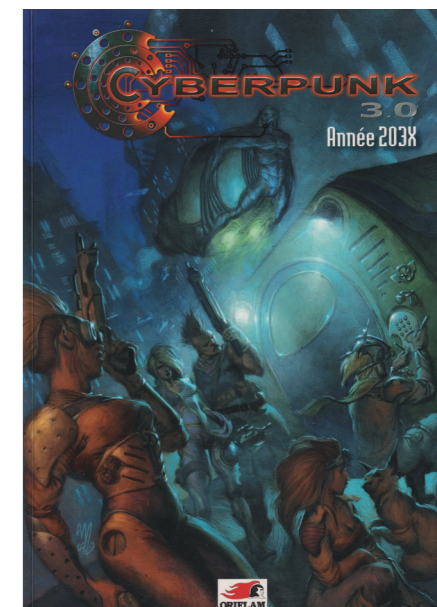
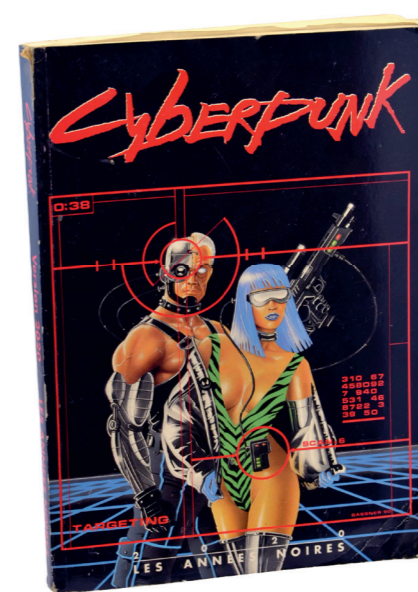
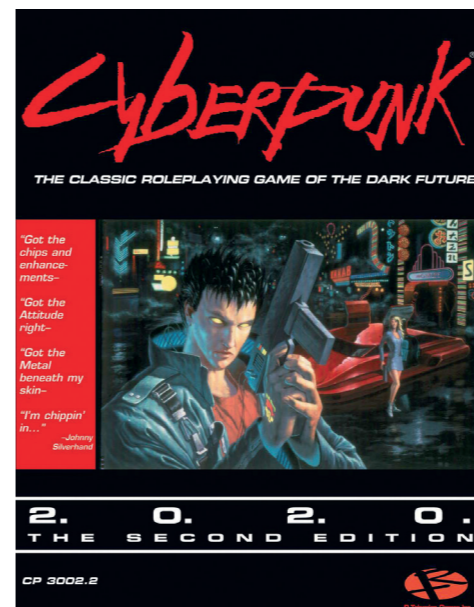
LA NOUVELLE GÉNÉRATION



En 1988, le jeu de rôle existe sous sa forme commerciale depuis presque 15 ans. Tandis que TSR peaufine la deuxième édition d'*Advanced Dungeons & Dragons*, un souffle nouveau s'apprête à balayer le marché. Les éditeurs qui n'étaient que des challengers dans les années 1980 vont bientôt passer sur le devant de la scène, tandis que de nouveaux créateurs cherchent à bousculer les habitudes des rôlistes avec des univers différents et des manières de jouer innovantes.

L'un de ces petits éditeurs porte le nom mystérieux de R.Talsorian Games. Fondé par Michael Alyn Pondsmith et son épouse Lisa en 1985, R.Talsorian se fait d'abord connaître avec des jeux inspirés des dessins animés japonais : *Mekton* s'inspire librement de *Gundam*, tandis que *Teenagers from Outer Space* (1987) cherche à recréer l'ambiance loufoque des comédies comme *Urusei Yatsura* (*Lami*). C'est également l'un des premiers éditeurs à embrasser les possibilités offertes par la P.A.O. (Publication Assistée par Ordinateur), qui permet à Mike et Lisa de réaliser eux-mêmes, sur leur Apple II, la mise en page de leurs ouvrages.

La première mouture de *Mekton* a en réalité été publiée en 1984. Il s'agissait alors d'un *wargame*, sans aucun élément de *roleplay*. Son succès inattendu convaincra les Pondsmith qu'ils peuvent vivre du jeu, ce qui débouchera sur la fondation de R.Talsorian. En 1985, une nouvelle version de *Mekton* est publiée, cette fois-ci sous la forme d'un jeu de rôle sous-titré *The Game of Japanese Robot Combat*. *Mekton II* suivra en 1987 : il s'agit d'un jeu plus abouti, motorisé par un nouveau système de règles à base de d10 baptisé « *Interlock* ». Le jeu est par ailleurs illustré par Ben Dunn, l'un des premiers dessinateurs de comics américains à s'être approprié le style *anime*. Mais c'est en 1988 que R.Talsorian publie le jeu qui va le faire passer au niveau supérieur : *Cyberpunk*. Le jeu cherche à restituer l'ambiance des écrits de William Gibson (voir



encadré), mais aussi de **Walter Jon Williams**, auteur de *Câblé*. Ce dernier, lui-même rôliste, participera d'ailleurs à plusieurs suppléments pour le jeu de R.Talsorian. Le jeu dépeint le « lointain futur » de 2013, où la violence est omniprésente et la technologie hors de contrôle. Grand fan de *Traveller*, Mike Pondsmith s'inspire de son système de *lifepath* pour la création de personnages. Les types de personnages jouables incluent le *rockboy* (musicien et rebelle contre le système), le *netrunner* (pirate informatique) ou encore le *solo* (soldat corporatiste).

Dès 1990, R.Talsorian publie la deuxième édition du jeu, *Cyberpunk 2020*, qui en est probablement la version la plus connue. Suivront le mal-aimé *Cyberpunk 3.0* en 2005 et *Cyberpunk Red* en 2019, préparant le terrain pour le très attendu jeu vidéo *Cyberpunk 2077*...

En 1993, R.Talsorian sortira un jeu qui ne connaîtra alors qu'un succès d'estime, mais qui est désormais considéré comme un précurseur des jeux « narratifs » : *Château Falkenstein*. Mélangeant *steampunk* et *fantasy*, *Château Falkenstein* dépeint une Europe alternative en 1870, dans laquelle l'invasion prussienne cache le conflit ancestral (et pandimensionnel) entre les Cours féériques, la Cour Seelie (lumière) et la Cour Unseelie (ténèbres). Louis II de Bavière, qui dans cette réalité est bien vivant, dirige l'alliance contre Bismarck depuis Falkenstein, son château merveilleux construit par Auberon de Féerie...

Outre son univers plein de charme inspiré des « romances ruritaniennes » comme *Le Prisonnier de Zenda*, *Château Falkenstein* innove par son système de jeu n'utilisant pas de dés – qui en 1870 n'étaient utilisés que par des malandrins –, mais des cartes à jouer, plus respectables. Le jeu met l'accent sur le *roleplay* et encourage les joueurs à résoudre les situations par leurs compétences sociales plutôt que par la violence.

CYBERPUNK?

Le cyberpunk est d'abord un mouvement littéraire né au début des années 1980 sous la plume de jeunes auteurs de science-fiction : parmi eux William Gibson, Bruce Sterling, Pat Cadigan, George Alec Effinger... Poursuivant le mouvement amorcé dans les années 1960 par les auteurs de S.-F. New Wave, comme Philip K. Dick, John Brunner ou J. G. Ballard, les auteurs de cyberpunk imaginent un futur proche gangrené par les problématiques du présent : émergence des multinationales, pollution, surpopulation, drogues, etc. Mais aussi des angoisses propres aux années 1980, comme la crainte d'une guerre nucléaire, la montée en puissance du Japon alors que l'économie américaine entre en récession, l'arrivée massive des ordinateurs dans les foyers, le transhumanisme. Le tout approché avec une attitude résolument rock'n'roll, dynamitant les codes de la science-fiction classique : leurs « héros » sont des criminels, des marginaux, des camés. L'œuvre emblématique du mouvement est la « trilogie de la Conurb » de William Gibson, constituée de *Neuromancien* (1984), *Comte Zéro* (1986) et *Mona Lisa s'éclate* (1988). C'est notamment dans les écrits de Gibson qu'apparaît pour la première fois le terme « cyberspace ».