

Designers & Dragons



Shannon Appelcline

La magie des débuts

L'aube de l'industrie du jeu fut magique, comme le début d'une nouvelle année ou la naissance d'un enfant. Un événement brillant et prometteur se déroulait sous nos yeux écarquillés par la surprise et attirés par la moindre nouveauté. C'était comme si nous avions un nouveau jeu tellement génial que nous commençâmes à jouer avant même de connaître les règles.

J'étais plongé jusqu'au cou dans ce courant. Je venais de déménager en Californie et ma fille venait de naître. Me voilà, jeune père dans un nouvel endroit, et cherchant à s'établir. Tous les choix étaient disponibles. Toute décision avait des conséquences à long terme que nous ne connaissions pas.

C'est incroyable, mais la magie aida vraiment à fonder Chaosium, qui fut comme un autre enfant pour moi. Je n'avais pas prévu de fonder une compagnie et de participer à la formation d'une industrie. J'avais créé mon premier jeu uniquement pour satisfaire ma passion. La magie prit pour moi la forme d'une lecture de tarot qui m'ordonna de fonder une compagnie dans une industrie qui n'existait pas encore. Je me suis lancé la dedans : sans savoir ce dont j'avais besoin, principalement guidé par ma passion. J'ai publié mon jeu, et me suis mis à le vendre. Les détails de cette quête courageuse et naïve sont donnés dans l'historique de Chaosium par Shannon, avec de nombreuses merveilleuses informations sur la formation de notre industrie.

Les faits et informations précis ne sont pas aptes à communiquer l'excitation de ces débuts. A ma première convention, sponsorisée par Avalon Hill, j'ai découvert que je n'étais pas le seul à avoir cette passion. La découverte d'autres maisons d'édition de jeux fut étourdissante. Je savais qu'AH serait là, ainsi que TSR et Archive Miniatures, dirigée par mon ami Neville Stocken, qui gagnait de l'argent à foison pour sa série de figurines Star Wars. Je fut particulièrement amusé de découvrir une compagnie dirigée par un gars nommé Bizarre, et qui publiait le jeu d'un autre gars nommé Symboliste (en réalité bien entendu

Soutenez le projet sur <http://fr.ulule.com/designers>

Bizar et Symbolist, de FGU, à l'époque de la sortie du monumental Chivalry & Sorcery). Scott Bizar rencontra ma femme et, dans un élan exubérant d'élégance demanda : « Avez vous une sœur ? ». Plus tard, il devint mon beau-frère.

A l'exception d'une compagne distante et d'une silhouette sombre, tout était amitié lumineuse et chaleureuse amitié. Je rencontrais plus de gens que je ne peux m'en souvenir, dont deux anglais qui dormaient dans mon hôtel au même étage que moi et fondèrent plus tard la première maisons d'édition anglaise de jeux de rôles, Games Workshop. TSR gardait ses distance, mais c'était apparemment une décision de la direction ; en effet Tim Karsh (éditeur du magazine The Dragon), les angles et mois passèrent une très bonne après-midi assis sous un chêne, à rire aux éclats et à échanger nos rêves, blagues et histoires. Cette amitié dura des années.

Il y avait quelqu'un une génération au dessus de nous, qui sommes maintenant les Grands-pères de l'industrie du jeu. Lou Zocchi était là, comme il l'est depuis à chaque convention majeure. Lou a fait publier certains de ces jeux, et il est célèbre pour son dé mondialement connu. Nous lui avons tous acheté nos dés, et je pensais que son dé polyédral resterait peut-être dans l'histoire sous le nom de Zocchis. Mais ni ses jeux ni son dé ne sont les raisons pour lesquelles il est l'arrière-grand-père de l'industrie. Ce n'est pas non plus du fait qu'il a vendu des jeux depuis sa voiture pendant des décennies, tel un colporteur avec sa hotte sans fond d'amusements et de frivolités. Non, ce n'est pas parce qu'il nous a divertis pendant 38 ans avec sa scie musicale, ses tours de magie et son cher ami Woody. Ni grâce à sa lutte chevaleresque pour débarrasser notre industrie de la sombre figure mentionnée plus haut. C'est parce que le cœur de Lou a toujours été au bon endroit. Sa générosité et son envie de partager la moindre connaissance dont nous avons besoin pour lancer cette folie furent pour nous des modèles. Son attitude bénévole nous toucha tous à l'époque et nous poussa à partager tout ce dont nous avons besoin pour nous lancer dans les affaires.

D'autres conventions des débuts firent surgir les autres figures majeures de l'aube de l'industrie. Rick Loomis était une figure presque aussi établie que Lou mais dans la vente postale de jeux avant que ne sorte son premier JDR, Tunnels and Trolls, par Ken St Andre. Frank Chadwick et Marc Miller apportèrent leur premier jeu spatial de science-fiction, Traveller, presque avec timidité. Je me souviens surtout de Peter Fenlon d'I.C.E. qui sortit son premier JDR, Rolemaster, en me disant fièrement qu'il avait une table pour toutes les interactions possibles au combat. « Petite griffe contre armure complète, j'ai.

-Cool. Notre nouveau JDR n'a aucune table. », répondis-je. Il s'agissait bien sûr de RuneQuest.

A cette époque, tout le monde donnait des exemplaires de ses derniers produits à tous les autres éditeurs. Notre industrie était assez petite pour que nous nous le permettions, et chacun le faisait avec générosité, même quand les jeux étaient excessifs et avaient peu de chance de succès.

Tout n'était pas amusant et parfait, bien sûr. L'ennemi mentionné plus haut ? C'était Dave Casciano, que je rencontrai à ma première convention Origins assis sur un drapeau nazi, en train de nettoyer une arme à feu. Je me souviens avoir pensé : « Eh, dans quoi est-ce que je me suis fourré !? » Il avait l'habitude de faire la publicité de jeu et de prendre de l'argent, mais sans jamais publier les produits. Il fut éjecté avant que la convention ne commence. Mais il continua à revenir sans cesse, comme l'herpès de l'industrie. Une nouvelle fois ce fout notre Héros Lou Zocchi qui se débarassa de lui. Lui et moi fûmes attaqués par ce salopard, mais Lou ne compta pas son argent dans sa croisade pour la vertu dans le milieu du jeu. Il dépensa des milliers de dollars pour réunir des témoins afin de témoigner devant le tribunal fédéral avant que la justice ne reconnaisse que Casciano était un pirate, un voleur, et une « pomme pourrie au milieu de nous. » Merci Lou.

Après la charge effrénée des années 70, notre industrie changea. La première vague était presque entièrement formée de créateurs-éditeurs tels Chaosium. Ensuite, nous embauchâmes de vrais hommes d'affaires, comme des comptables et des vendeurs ; et une association commerciale se forma. Lentement, nous passâmes d'un « milieu de jeu » à une « industrie ». Notre petit groupe initial d'éditeurs passionnés grandit.

Même si je suis nostalgique de ces débuts, je ne vais pas me plaindre de l'aspect commercial. De telles transformations sont naturelles et nécessaires pour que l'industrie grandisse assez pour rentrer dans la culture américaine au point d'apparaître dans des médias aussi divers que X-Files et Futurama. Le germe initial a grandi et muté, et est devenu une forêt de créativité. Le merveilleux enfant est devenu un média de divertissement mature qui a résisté aux attaques des jeux vidéos et des jeux de cartes à collectionner. Nous avons joué au jeu de « L'Industrie du Jeu » avant qu'il n'ait des règles, et nous nous sommes amusés. En plus de ce glorieux passé, il y a toujours un futur radieux devant nous.

Ca me plaît.

Greg Stafford
25 Novembre 2013

Préface :

Les années 1970

Ce livre traite de l'industrie du jeu de rôle à ses tout débuts. Il parle du jeu de société dans les années 70. Il parle plus spécifiquement de 13 maisons d'éditions différentes qui commencèrent à publier dans les années 70, de TSR elle-même jusqu'aux compagnies fondées spécifiquement pour éditer des jeux de rôles, en passant par les maisons d'édition de wargames et les fabricants de figurines qui se lancèrent dans cette industrie.

L'industrie du jeu de rôle est très créative, bâtie par des rêveurs capables d'imaginer différents mondes. C'est aussi une petite industrie, ce qui la rend vulnérable à bon nombre de désastres. C'est ce que vous découvrirez au cœur de ce livre, derrière les tendances et sous la peau des compagnies : l'histoire de designers et de leurs dragons.

Il y a des designers en abondance dans ce livre.

Ceux venus de TSR sont parmi les plus connus : Dave Arneson et Gary Gygax, qui à eux deux créèrent Dungeons & Dragons ; Jeff Perren Et Dave Wesely, qui posèrent certaines de ses bases ; et Eric Holmes, Tom Moldvay, David « Zeb » Cook et Frank Mentzer, qui ont tous rebâti le jeu.

Mais l'histoire de certains créateurs d'autres compagnies n'est pas moins importante, par exemple celles de : Ken St. Andre, qui eut le courage de créer le deuxième JDR de fantasy ; Greg Stafford, qui créa un jeu pour dépeindre le monde qu'il avait imaginé depuis longtemps, Glorantha , Bob Bledsaw, qui croyait dans les suppléments de JDR ; et Dave Hargrave, qui voulait partager sa propre vision de D&D.

Quant aux dragons, ils sont là aussi, hélas. Leur nid est sur le toit du vieux Dungeon Hobby Shop.

Soutenez le projet sur <http://fr.ulule.com/designers>

Dans l'historique de TSR, nous nous penchons sur dix poursuites ou menaces de poursuites judiciaires, à savoir : Dave Arneson vs. TSR (deux fois), TSR vs. Heritage Models, Elan Merchandising vs. TSR, TSR vs. Mayfair Games (deux fois), TSR vs. New Infinities Productions, TSR vs. GDW (deux fois) et TSR vs. Tout internet. Et c'était juste la partie émergée de l'iceberg, laissant de côté bien des conflits ordinaires comme le procès fait à TSR par Rose Estes et Will Niebling au sujet des droits sur les stock options.

TSR affronta aussi d'autres races de dragons, dont des disputes à la direction, des évictions de présidents, des exils en Calibornie, des décades d'une décennie, des cabales secrètes, des médias hystériques et un long combat contre une minorité moralisatrice. Les dragons ont toutes sortes de tailles et de formes, vous savez.

N'allez pas penser que le reste de l'industrie fut laissé tranquille. D'autres historiques laissent voir de véritables nuées de dragons, dont des imprimeurs corrompus, des changements de direction brutaux, des nouvelles versions mal accueillies, des sur-impressions massives, des conflits de copyrights, des désaccords au sujet de contrats, des presque-banqueroutes, des partenaires voleurs, et bien d'autres.

Des 13 maisons d'édition décrites ici, seules trois ou quatre (selon comment vous comptez) sont encore en activité, et l'une d'entre elles est entièrement sortie du jeu de rôle. Pour les autres : elles sont toutes les fantômes de ce qu'elles étaient à leur sommet. Vous voyez, les dragons ont de l'endurance ; ils continuent de rogner les compagnes et leurs designers, comme la mer contre les berges. A la fin, ils gagnent toujours.

L'histoire n'est pas dans la victoire ou la défaite, mais dans la bataille.

Venez lire l'histoire des 13 premières compagnies notables à entrer dans l'industrie du JDR, l'histoire de leurs créateurs et de leur combat contre les dragons.



A propos du logo : Le logo de Daniel Solis pour les années 70 est une paire d'épées croisées. Il représente les origines dans le wargame de l'industrie, ainsi que le jeu Dungeons & Dragons lui-même, qui commença comme un jeu de massacre de monstres dans des donjons.

Une future histoire du jeu de rôle

Même si ce livre se concentre sur les compagnies ayant commencé à publier dans les années 70, l'histoire de beaucoup d'entre elles a continué après cette période. Ainsi, des tendances plus tardives ont affecté ces éditeurs pionniers. Les plus importantes des ces tendances sont brièvement décrites ci dessous.

✘ ***La croissance et la récession des JDR (1980-1983)***. Il y eut au début des années 80 une forte croissance du JDR, à une époque d'attention médiatique accrue. Malheureusement, elle se transforma en forte récession en 1982 ou 1983. Ainsi, de nombreux éditeurs des débuts disparurent. Ceux qui restèrent furent obligés d'accroître la qualité de leurs produits pour survivre.

✘ ***La révolution narrative (1984)***. Avant 1984, la majorité des JDR étaient basés sur l'exploration d'un lieu. De nombreuses publications de cette année (dont Lancedragon, Paranoïa et Toon) tournèrent l'attention vers un jeu plus narratif. D'autres jeux suivirent par la suite.

✘ ***La révolution de l'édition assistée par ordinateur (1985)***. L'ordinateur Mac apparut en 1984, et un an plus tard l'édition assistée par ordinateur était devenue possible. Cela permit à de nombreuses nouvelles maisons d'édition à petit tirage de se créer, vers 1985.

✘ ***La révolution cyberpunk (1988)***. R. Talsorian Games changea le visage du jeu de rôle de science-fiction en éditant Cyberpunk(1988). Il mit fin pendant au moins une décennie à la création de nouveaux jeux space opéra et poussa de nombreux éditeurs à se lancer dans leur propre JDR cyberpunk.

✘ ***L'expansion et la récession des jeux de cartes à collectionner (1993-1996)***. Quand Wizard of the Coast publia Magic : the gathering (1993), ils créèrent le genre du jeu de cartes à collectionner. Le marché était bien plus lucratif que celui de l'édition de jeux de rôle, et beaucoup d'éditeurs de JDR créèrent leurs propres JCC. Parallèlement, les distributeurs commencèrent à mettre leur argent dans les JCC plutôt que les JDR. Malheureusement, l'intérêt initial était pour la plus grande partie une mode passagère, et les éditeurs qui investirent trop dans ce courant en furent désolés.

○ ***L'expansion et la récession du D20 (2000-2004)***. Wizard of the Coast changea de nouveau toute l'industrie à la sortie de Dungeons & Dragons third edition (2000) avec une licence qui permettait à n'importe qui de créer des suppléments au jeu. Des centaines de nouvelles compagnies surgirent pour le faire, et beaucoup d'anciens éditeurs investirent également cet espace nouveau et lucratif. Les éditeurs pré-existants qui refusèrent d'agir ainsi eurent du mal à garder la tête hors de l'eau. Comme pour les JCC, une régression suivit rapidement l'expansion.

○ *La Révolution indé (2001+)*. Beaucoup des idées sur la narration des années 80 et 90 renaissent ces dernières années dans le monde du jeu indé. De petits éditeurs publient des jeux qui leur importent, et ils sont souvent centrés sur les histoires, la morale, les émotions ou d'autres thèmes aux enjeux profonds – pas juste des bagarres contre des gobelins.

Note aux lecteurs de la première édition

Si vous avez lu le monolithe noir qu'était la précédente édition de Designers & Dragons, vous remarquerez que les informations données sur les années 70 ont été largement augmentées. Les historiques de Judges Guild, Metagaming et TSR ont tous été très développés, grâce à de nombreuses nouvelles sources auxquelles j'ai eu accès (principalement plus de magazines de cette époque).

De plus, les cinq derniers historiques de ce livre sont entièrement inédits : Gamescience, Heritage Models, Grimoire Games, DayStar West media et Midkemia Press. La première annexe est inédite aussi.

Enfin, les informations concernant les quelques compagnies de l'époque encore en activité ont été mises à jour.

Que vous ayez connu une édition de ce livre avant ou que vous soyez un nouveau venu dans Designers & Dragons, j'espère que vous prendrez plaisir à lire ces nombreux récits des débuts de l'industrie du jeu de rôle.

Shannon Appelcline

6 janvier 2013



Première partie :

Les fondations

(1953-1974)

Soutenez le projet sur <http://fr.ulule.com/designers>

Avant 1974, il n'y avait pas d'industrie rôliste. L'industrie du jeu de société existait, mais elle se concentrait sur un autre genre de jeux : les wargames. L'histoire de ces jeux de guerre remonte au moins au 17^e siècle, mais ce n'est pas avant 1953 qu'ils devinrent vraiment populaires parmi les passionnés américains de jeu, grâce à un homme nommé Charles Roberts.

Roberts créa le premier wargame grand public, *Tactics* (1953), puis décida de transformer le succès du jeu en quelque chose de plus ambitieux : la première maison d'édition de wargames. Avalon Hill fut à la tête de l'industrie pendant de nombreuses années et attira de nombreuses autres compagnies, dont SPI et bien d'autres éditeurs que nous rencontrerons quand ils entreront dans l'industrie du JDR au cours de trois vagues successives.

Entre-temps, une autre tendance prenait de l'ampleur aux Etats Unis. *The Lord of the Rings* de J.R.R. Tolkien fut publié dans plusieurs éditions différentes pour le marché de masse à partir des années 60. Ce fut une des œuvres littéraires majeures des années 60, et on trouvait souvent des pins « Frodo Lives » aux manifestations love and peace de l'époque.

L'histoire des jeux de rôle est aussi l'histoire de comment ces tendances se rencontrèrent : comment deux joueurs de wargame de figurines intéressés dans les guerres médiévales et les royaumes de fantasy créèrent un nouveau jeu et un nouveau genre. Ces passionnés de wargame étaient Gary Gygax et Dave Arneson, et leur jeu *Dungeons & Dragons* (1974). C'était l'état de l'industrie quand TSR, la première maison d'édition de jeux de rôles, commença à publier des JDR, en 1974.

Société	Années d'activité	Premier JdR	Page
TSR	1973-1997	<i>Dungeons & Dragons</i> (1974)	X

TSR : 1973-1997

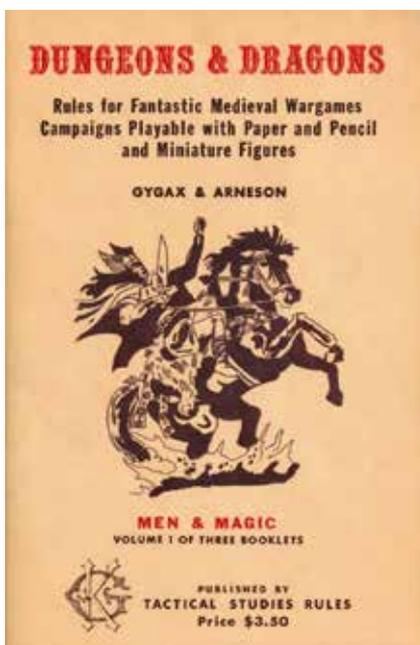
TSR a fondé l'industrie du JDR et a régné sur elle pendant presque 25 ans.

Une brève introduction : 1958+

L'histoire de TSR démarre avec deux hommes, Gary Gygax (du Lac Genève dans le Wisconsin) et Dave Arneson (des Twin Cities dans le Minnesota), qui allaient créer le premier jeu de rôle au monde. Ils entrèrent tous deux dans le domaine du jeu de société grâce au même produit, le wargame Gettysburg d'Avalon Hill (1958), et à partir de là devinrent vite des figures directrices de la communauté wargame.

Mais avant de rencontrer ces hommes, nous devons d'abord nous intéresser aux sources de leurs histoires. Les informations sur les débuts de TSR sont souvent floues, principalement parce que les principaux acteurs ont donné des informations divergentes d'une interview à l'autre. Des souvenirs différents se sont alors créés, parfois venant des mêmes personnes.

Plus récemment, Jon Peterson a fait un effort héroïque pour décrire en détails les premières années de l'industrie dans son propre livre *Playing at the World* (2012), un gros ouvrage qui traite principalement de la scène des wargames avec figurines et de TSR jusqu'en 1977. En creusant des sources difficiles d'accès de l'époque, Peterson put mettre des dates sur les événements, et clarifier beaucoup de



Soutenez le projet sur <http://fr.ulule.com/designers>

faits. Sur ses premières années, cet historique de TSR suit dans l'ensemble la chronologie de *Playing at the World*, mais ajoute des détails issus de nombreuses autres sources quand cela est approprié.

Cela dit, revenons à nous deux gentlemen créateurs.

Gary Gygax & Chainmail : 1967-1971

L'ascension de Gygax dans les cercles de wargame commença en 1967, quand il aida à réformer l'International Federation of Wargamers (IFW), une société formée l'année précédente pour faire la promotion des wargame d'Avalon Hill. Peu après, il commença à contribuer à de nombreux magazines sur le wargame.

A la Gen Con I de l'IFW (1968), Gygax vit une démonstration d'un jeu de figurines se passant au Moyen-Âge, « *Siege of Bodenberg* » de Henry Bodenstein (1967). Cela mena Gygax à s'intéresser à la fois aux wargame de figurines et à ceux se déroulant à une époque pré-Napoléonienne, un domaine majoritairement négligé par la plus grosse maison d'édition de wargames de l'époque, Avalon Hill. Gygax commença à travailler sur son propre wargame, *Little Big Horn* (1968), sorti via la War Game Inventors Guild de l'IFW. Sa version révisée d'*Arbela* de Dane Lyons (1968), un « vieux wargame », est peut-être plus notable, car Gygax la distribua au nom de sa propre compagnie : Gystaff Enterprises.

En 1970, Gygax forma un club de jeu de figurines pour soutenir sa nouvelle passion : la Lake Geneva Tactical Studies Association. A sa création, elle était composée de sept membres : Gary Gygax, Donald Jaye, Rob Kuntz, Jeff Perren, Michael Reese, Leon Tucker et soit Ernie, le fils de Gygax, soit Terry, le frère de Kuntz, selon la source. Ce groupe devint le cœur d'un autre groupe au sein de l'IFW, la Castle & Crusade Society, qui s'intéressait à la guerre médiévale.

C'est en fait Jeff Perren qui lança le mouvement de ce qui allait devenir D&D avec un ensemble de quatre pages de règles pour figurines médiévales. Quand Gygax découvrit ces règles, il décida de les éditer et de les développer, une tendance qui se répétera par la suite. Le résultat, par Perren & Gygax, fut publié sous le titre « *Geneva Medieval Miniatures* » dans le fanzine *Panzerfaust* de Don Greenwood (avril 1970), puis augmenté sous le titre « *LG TSA Miniatures Rules* » dans le n°5 (juillet 1970) de *The Domesday Book*, le périodique de la Castle & Crusade Society. Ce genre de publications amatrices de nouvelles règles était très commun à l'époque, et en générale montrait à quel point le domaine des figurines était amateur, mais créatif. Heureusement, Gygax allait bientôt pouvoir toucher un public bien plus large.

Ce fut grâce à Don Lowry, un ancien capitaine de l'aviation qui avait fondé Lowry's Hobbies, une boutique de commande en ligne de wargames, en 1970. Il avait aussi commencé à publier ses propres jeux, dont des « *Fast Rules* » (1970) pour les combats de tank, par Tucker et Reese de la LG TSA.

Lowry rencontra Gygax à la Gen Con III (1970) : cette relation se révéla importante quand Gygax perdit son travail alimentaire deux mois plus tard. En effet, Lowry était en train de créer Guidon Games, afin de publier plus de jeu (et de le faire plus professionnellement). Désormais disponible, Gygax put aller travailler avec Guidon afin d'éditer et produire des règles pour wargames de figurines, dans une série intitulée Wargaming with Miniatures.

Le premier livre de Guidon, produit en mars 1971, fut Chainmail (1971), une nouvelle extension des règles pour figurines médiévales de Perren et Gygax. Cette version contenait deux nouvelles sections particulièrement notables.

Les règles de « combat au corps à corps » furent la première étape cruciale sur la route vers Dungeons & Dragons. Alors que le jeu original de Perren avait une échelle de 1/20 et la version LGTSA une échelle 1/10, les nouvelles règles proposaient une échelle 1/1 qui n'avait été utilisée auparavant que pour les dirigeants des armées. En d'autres termes, elle proposait des règles de combat d'un genre qui serait au cœur des JDR.

Le « Fantasy Supplement » de Chainmail fut peut-être encore plus important. En 14 pages, il décrivait comment introduire des héros individuels, des super-héros et des mages dans une partie de Chainmail. Les mages avaient même différents sorts tels les boules de feu, les éclairs, les forces spectrales, les ténèbres, et autres.

Même si Chainmail fut clairement la publication la plus importante de Guidon pour la future industrie du jeu de rôle, la série inclut par la suite des écrits de nombreuses personnes qui allaient devenir des figures majeures du JDR, dont Lou Zocchi, Tom Wham...et Dave Arneson.

Dave Arneson & Black Moor : 1969-1972

Revenons en 1969 et retrouvons Dave Arneson jouant avec Dave Wesely, un créateur amateur de jeux qui était particulièrement intéressé par les jeux à fin ouverte, dirigés par un arbitre, et pouvant accueillir plus de deux joueurs. Wesely réunit ces idées dans son propre jeu de figurines Napoléonien, Braunstein. Dans une partie, les joueurs avaient l'occasion plutôt unique d'interpréter des individus avec des objectifs spécifiques. En fait, il s'impliqua tellement sur ces différents rôles que Wesely n'en vint jamais à l'aspect proprement wargame à sa première partie de Braunstein !

Au moment où Arneson commença à participer aux parties de Braunstein de Wesely, il devint aussi plus impliqué dans la communauté wargame au sens large, participa à la Gen Con II (1969) où il rencontra Gary Gygax, et joignit l'IFW. Vers fin 1969, Arneson utilisa ces nouveaux contacts pour mener une partie pour des joueurs éparpillés au travers du pays (dont, à terme, Gary Gygax, Don Kaye et Rob Kuntz). La Napoleonic Simulation Campaign d'Arneson utilisait la variante pour parties stratégiques à grande échelle de Gary Gygax pour le jeu napoléonien Diplomacy, mais aussi des règles de jeux de figurines pour gérer les batailles individuelles. Dave Wesely fournit les règles des batailles terrestres, et Arneson et

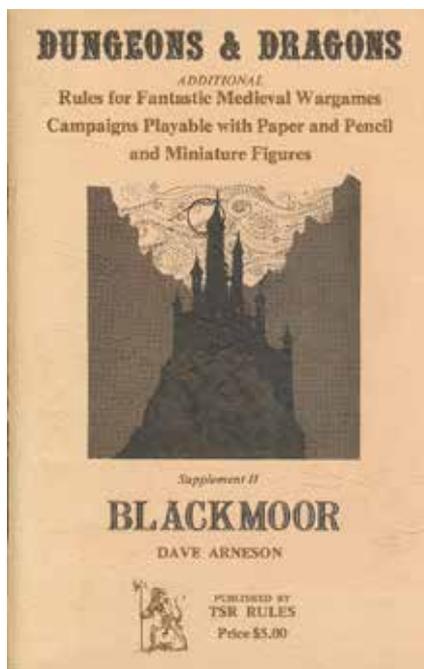
Gygax celles des batailles maritimes. Ces dernières furent par la suite publiées sous le titre *Don't Give Up the Ship* (1971), un autre livre *Wargaming with Miniatures* de Guidon, et la première collaboration notable entre Arneson et Gygax.

Pendant ce temps, Wesely mena peut-être trois parties supplémentaires de Braunstein, dont la dernière fut un jeu dans le style de Junta, en impliquant les joueurs dans un coup d'état au sein d'une république bananière. Puis l'armée de réserve de Wesely fut envoyée en intervention en octobre 1970. Les parties de Braunstein continuèrent cependant : de nouvelles variantes* furent apportées par un certain nombre de joueurs au cours des années à venir.

Le 17 avril 1971 (probablement : les désaccords sont nombreux sur les premières dates concernant *Black Moor*), Arneson fit quelque chose de totalement nouveau à partir de cette idée. Il s'était alors lassé de son jeu Naôpéonien, et était frustré par les disputes sur les détails historiques. Il décida donc de mener un « Braunstein médiéval », qu'il intitula

« *Black Moor* », respectant la convention des noms instaurée par Wesely. Le jeu utilisait les règles de combat du tout nouveau *Chainmail* de Gygax et Perren, mais comme dans Braunstein, les joueurs interprétaient des personnages individuels – eux-mêmes, dans un monde médiéval.

A la différence des autres parties de Braunstein, celles de *Black Moor* étaient menées comme des campagnes : les joueurs finissaient par gagner de l'expérience d'un épisode à l'autre. En 1971, le groupe d'Arneson mena des batailles typiques des jeux de figurines, affrontant les forces de l'« Oeuf de Coot ». Puis, fin 1971 ou début 1972, les héros se déplacèrent vers un nouveau champs de bataille : les donjons sous et autour du Château *Blackmoor*, château inspiré par un kit en plastique de château sicilien que possédait Arneson.



« Rapidement, [Castle Blackmoor] devint trop limité pour l'échelle que je voulais. Mais c'était un bon kit et je ne voulais pas le laisser tomber, la seule solution était donc de descendre. »

Dave Arneson, « A conversation with Dave Arneson »,
Kobold Quarterly #9 (printemps 2009)

Figurines vs jeux de plateau

Dungeons & Dragons et l'industrie rôliste émergèrent en grande partie de l'industrie du wargame qui précéda. Mais dans les années 70, cette industrie était en fait séparée en deux parties que l'on peut facilement confondre.

D'un côté, il y avait les wargames de plateau. C'était l'industrie professionnelle qui avait démarré en 1958 quand Charles Roberts était entré à Avalon Hill et avait publié Tactics II (1958). Dans les années 70, les wargames de plateau étaient devenus une activité importante pour Avalon Hill et sa concurrente croissante, SPI. Il y avait aussi de nombreux éditeurs à petit tirage ou semi-professionnels, dont Gamescience sous sa forme originale fut un des premiers.

De l'autre côté, il y avait les wargames de figurines. Plutôt que de déplacer des pièces sur un plateau, les joueurs déplaçaient des figurines dans des tables couvertes de sable ou tout autre terrain ouvert. Les wargames de figurines commencèrent à peu près vers la même époque que ceux de plateau, avec la publication de War Games Digest de Jack Sbrucy (1957-1962), le premier des nombreux magazines amateurs sur ce hobby. Mais ce domaine ne connut pas la même croissance que les wargames de plateau. Il resta petit et semi-professionnel, dépourvu de tout gros éditeur ; les règles étaient plus souvent données par un fan dans un magazine plutôt que par une « figure d'autorité ». Il y avait de bonnes raisons au fait que les wargames de figurines soient restés un petit domaine : ils demandaient plus de temps, d'efforts et de créativité. C'était une niche dans une niche – ce n'était pas fait pour tout le monde.

Même si les créateurs de Dungeons & Dragons (1974) commencèrent par des wargames de plateau, ils passèrent vite tous deux à ceux de figurines, plus créatifs. TSR fut fondée avec l'intention de publier des jeux de figurines, et Dungeons & Dragons provenait directement de règles pour figurines.

Puis, alors que croissait l'engouement initial pour les jeux de rôles, les fabricants de jeux de plateau prirent le train en marche. C'était logique, puisqu'ils avaient déjà les infrastructures professionnelles (ou semi-professionnelles) nécessaires pour la publication, ce qui manquait largement aux créateurs de jeux de figurines, plus petits et orientés vers une communauté précise. Dans les années 70, les plus petits éditeurs de wargames de plateau arrivèrent donc (Chaosium et GDW par exemple), puis dans les années 80 les géants (SPI et Avalon Hill) vinrent à leur tour.

Dans Designers & Dragons, « wargame » est souvent utilisé pour dire « wargame de plateau », car il s'agissait du pendant commercial de ce domaine. Ironiquement, dans les années 70, il était aussi devenu trop gros (et trop statique et conservateur) pour publier quelque chose de vraiment novateur. Dungeons & Dragons ne pouvait venir que de ces amateurs et fans imaginatifs issus de la plus petite communauté des wargames de figurines.

C'est quoi cette histoire d'échelle !?

Les premières éditions de Dungeons & Dragons contenaient des notes plutôt cryptiques disant : 1 pouce = 10 pieds à l'intérieur, et 1 pouce = 10 yards à l'extérieur. L'utilisation du pouce comme unité de mesure montrait les origines dans les wargames du jeu ; c'était une unité de mesure standard sur les tables de jeu.

La différence d'échelle entre l'intérieur et l'extérieur était une conséquence de la double origine de D&D. Chainmail utilisait une échelle 1 pouce = 10 yards car Gygax pensait que c'était une échelle idéal pour mener des batailles sur une table de cinq pouces sur dix. Quand Arneson remplaça Chainmail dans les donjons de Blackmoor, il passa à une échelle 1 pouce = 10 pieds.

Cela prêta à confusion surtout dans les premiers temps de D&D, et Gygax dut écrire un article entier sur ce sujet dans The Dragon #15 (juin 1978). La situation fut un peu clarifiée dans AD&D (1977-1979).

La créativité immense de la communauté des wargames de figurines de la fin des années 60 et du début des 70 est clairement visible quand on observe les concepts de jeu aller d'un créateur amateur à l'autre. Jeff Perren a créé des règles pour figurines médiévales, qui furent développées par Gary Gygax et devinrent Chainmail. Dave Wesely créa les Braunsteins puis Dave Arneson combina Chainmail et Braunstein pour créer Blackmoor. Puis John Snider et d'autres dirigèrent leurs propres variantes de Blackmoor tandis que David Magarry condensa l'essence de l'exploration de donjon de Blackmoor dans un jeu de plateau qu'il nomma The Dungeons of Pasha Cada.

Et nous en arrivons au dernier maillon de la chaîne créative qui allait donner naissance au jeu de rôle moderne.

Fin 1972 Dave Arneson et Dave Megarry allèrent au Lac de Genève pour faire une démonstration de Blackmoor (et de The Dungeons of Pasha Cada) à Gary Gygax, Rob Kuntz, et d'autres membres de la LGTSA. Gygax fut impressionné et dit à Dave Arneson qu'il voulait collaborer sur une version étendue de ses règles, comme il l'avait fait avec Perren quelques années plus tôt. Ils intitulèrent provisoirement cette collaboration...« The Fantasy Game ».

Publication du jeu de fantasy : 1972-1973

Sur bien des aspects, c'était le moment parfait pour Gygax pour se lancer dans un gros projet. Comme nous l'avons déjà dit, il avait perdu son travail alimentaire en 1970. En 1971, il réparait des chaussures dans sa cave (avec une certaine popularité)...et éditait des règles de figurines pour Guidon Games. Mais fin 1972 Don Lowry déménagea dans le Main. Le travail de Gygax sur la série des Wargaming in Miniatures s'arrêta peu après.

Gygax avait donc beaucoup de temps pour travailler sur son dernier projet. Le premier jet des règles de son jeu de fantasy fut probablement terminé fin 1972 et faisait entre 50 et 100

pages. Une deuxième version suivit vers mai 1973, après de nombreux mois de tests au Lac de Genève et aux Twin Cities. Il faisait peut-être jusqu'à 150 pages. Dans les deux cas, la date et le nombre de page change au fil du temps et des interviews, et ces manuscrits ont depuis longtemps été perdu dans les limbes du temps.

Mais la découverte récente de Mornard Fragments (1973) et de « Dalluhn Manuscript (1973?) » laisse imaginer ce à quoi ces premiers manuscrits ressemblaient, même si la paternité du dernier n'est pas prouvée.

Quand Gygax montra ces deux premiers jets de ses règles de fantasy à des amis et des créateurs, ils ne s'appelaient pas *The Fantasy Game*. Gygax savait que ce n'était pas un titre très accrocheur, il chercha donc de meilleurs noms pour le jeu. Il le fit en faisant deux colonnes remplies de mots évocateurs, puis fit un sondage parmi ses joueurs. Le jeu aurait pu s'appeler *Swords & Spells*, *Men & Magic* ou *Treasures & Trolls* mais tout le monde (ou peut-être seulement la fille de Gygax, ou bien encore sa femme, selon l'interview) préféra *Dungeons & Dragons* – c'est donc le nom que Gygax et Arneson utilisèrent.

La deuxième version de *Dungeons & Dragons* était assez aboutie pour que Gygax soit prêt à la vendre (en compagnie du jeu *Dungeons* de Megarry, dont il était désormais le représentant). Il essaya d'abord à Guidon Games, mais elle était en processus de rapetissement et ni le jeu de plateau de Megarry, ni le gros ensemble de règles *Dungeons & Dragons* ne l'intéressa. Gygax proposa peut-être aussi le jeu à Avalon Hill, même si ce point est discutable. S'il le fit, ce fut sans succès. Tout cela aurait pu décourager Gygax si un groupe jouant au prototype de *Dungeons & Dragons* n'était pas venu à la Gen Con VI (1973). Les joueurs furent enthousiasmés par ce jeu, un fait que Don Kaye, ami d'enfance de Gygax, remarqua avec intérêt. Il suggéra à Gygax de former leur propre compagnie pour publier le jeu eux-mêmes.

Le premier octobre 1973, Gygax et Kaye créèrent *Tactical Studies Rules* (nommé en partie d'après la *Lake Geneva Tactical Studies Association*), principalement grâce à 1 000\$ que Kaye réunit en empochant son assurance vie. Ce n'était pas suffisant pour imprimer *Dungeons & Dragons*, organisé en un ensemble de trois gros livres. La première publication de la nouvelle née, TSR, fut plutôt *Cavaliers and Roundheads* (1973), un autre jeu de figurines créé par Gygax et Perren. Ils espéraient l'utiliser pour se lancer dans la production plus coûteuse de D&D.

Malheureusement, les gains de *Cavaliers and Roundheads* ne suffirent pas ; plus d'argent était nécessaire pour publier D&D. En décembre 1973, Brian Blume rendit cela possible. C'était un joueur qui avait rencontré Gygax à la Gen Con VI (1973), pour rejoint la *Lake Geneva Tactical Studies Association*. Il donna les 2 000\$ nécessaires pour publier les mille premiers exemplaires de D&D ; il fut vite accepté comme troisième partenaire de *Tactical Studies Rules*.

Alors que la structure corporative de la compagnie se mettait en place, Kaye prit les postes de président et de trésorier, Blume de vice président et de responsable des ventes, et Gygax d'éditeur et de responsable de la publicité. Il faut noter que Dave Arneson n'était pas partenaire dans TSR. Même s'il était le cocréateur de D&D, il n'avait pas d'argent pour contribuer ça à la compagnie, et on ne lui proposa donc aucune part. En fait, il ne rejoignit même pas la compagnie à plein temps avant 1976.

Il y avait déjà eu des tensions entre Gygax et Arneson pendant le développement de Dungeons & Dragons, Arneson ayant parfois l'impression d'être négligé quand Gygax fonçait tête baissée dans le processus de création. Cette isolation prolongée d'Arneson après la sortie du jeu allait mener aux problèmes qui hanteraient Dungeon & Dragons pendant les 25 années suivantes.

Vente du jeu de fantasy : 1974-1975

Grâce à Brian Blume, D&D fut disponible à la vente en janvier 1974 sous forme d'un boîtier de trois livres petit format. 150 exemplaires se vendirent en février. En été, la moitié de tous ceux imprimés était partie, et à la fin de l'année TSR imprima 1 000 nouveaux exemplaires. De très nombreuses photocopies des règles s'ajoutèrent à ces chiffres dans les premiers temps de D&D, principalement parce qu'il n'y avait que peu de réseaux de distribution pour les jeux de société à l'époque. Doucement, le jeu commença à marcher.

Ca coûtait combien !?

Quand Dungeons & Dragons sortit, une des plaintes les plus récurrentes fut qu'il coûtait trop cher, 10\$ (45\$ actuels). En fait, quand des photocopies de D&D commencèrent à circuler, ce n'était qu'en partie dû à la difficulté à trouver le jeu. Il y en avait d'autres qui ne voulaient tout simplement pas y mettre le prix. Mais ces plaintes ne découragèrent pas TSR, qui sortit l'année suivante Empire of the Petal Throne (EPT), encore plus coûteux, avec ses 25\$ (103\$ actuels).

Ce coût est souvent considéré comme ayant handicapé EPT, mais clairement pas D&D ; Si les prix avaient été un réel souci pour les premiers joueurs, alors Tunnels & Trolls de Flying Buffalo, qui coûtait trois malheureux dollars (12\$ actuels) aurait pu dominer. T&T marcha assez bien dans les années 70, mais ce fut bien entendu D&D qui domina le marché.

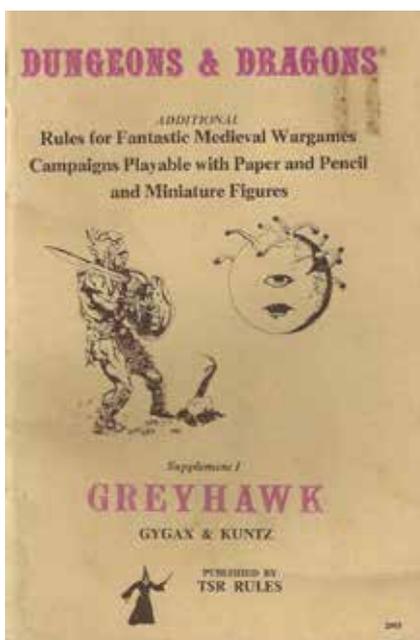
Mais les choses auraient pu se passer autrement. Décrire allégrement la trajectoire ascendante des ventes de D&D revient à négliger les nombreux défis affrontés la première année. Pour commencer, c'était un type de jeu entièrement nouveau et différent. Même Arneson et Gygax n'étaient pas certains que leur jeu aurait du succès, ou s'il s'agissait juste d'un stupide pétard mouillé.

Les communautés existantes de joueurs de wargames aidèrent D&D à attirer l'attention (et à se distribuer), mais cette route était aussi emplie de périls. Certains puristes

pensaient qu'il ne fallait pas introduire d'éléments de fantasy dans les wargames médiévaux. D'autres étaient très heureux avec leurs wargames napoléoniens et ne voyaient pas l'intérêt d'un jeu médiéval tout court.

De plus, TSR avait toujours des problèmes financiers, et cela l'empêcha de faire beaucoup de publicité officielle à son nouveau jeu. Mais le bouche à oreille marcha tout de même. D'ami en ami, de groupe de jeu en groupe de jeu, de ville en ville. La rumeur se répandit au travers des conventions. Gary Gygax écrivit des articles sur D&D dans différents magazines de wargame, et même *The Space Gamer* s'éloigna de sa thématique habituelle, la science-fiction, pour parler de D&D dans le n°2 (1975). La Gen Con VII (1974) fut peut-être le point pivot : les joueurs de wargame réunis au Lac de Genève constituèrent une audience captive pour le nouveau jeu de TSR. Quand ils retournèrent chez eux, ils partagèrent leurs avis sur le jeu.

Dans son propre groupe de jeu, Gygax observa en microcosme le succès du jeu. Le groupe D&D de Gygax avait commencé avec des membres de la LGTSA ; Gary Gygax, Ernie Gygax, Don Kaye, Rob Kuntz et Terry Kunts en 1972, puis était passé à une douzaine de joueurs en 1973. En 1974, il comptait parfois plus de vingt membres, dont d'autres futurs membres de TSR tels James M. Ward. Rob Kunts devint co-maître de donjon de la partie « Greyhawk » de Gygax, permettant à chaque maître de donjon de gérer des groupes de seulement une douzaine de joueurs.



« Chaque niveau [du Château Faucongris] était nommé, le premier étant les caveaux, puis les donjons, puis les donjons bas, puis les cryptes, etc. Après les catacombes et le labyrinthe, les audacieux explorateurs arrivaient finalement dans les petites puis grandes ayes, puis les cavernes, et enfin, au niveau 13, au dédale, dans lequel la présence de l'archimage fou, Zagig, était manifeste. »

Gary Gygax, « To Forge a Fantasy World : Greyhawk Creation », *Horsemen of the Apocalypse : Essays on Roleplaying* (2000)

Cela entraîna aussi la première extension majeure de ce qui allait devenir le monde de Faucongris. Avant, il était uniquement l'oeuvre de Gygax, mais Rob Kuntz apporta désormais certains éléments de son « Château El Raja Key », jeu qu'il menait pour Gygax depuis

1973. Certains niveaux d'El Raja Key furent directement ajoutés au Château Faucongris, et d'autres devinrent la base du module de TSR WG5 : Mordenkainen's Fantastic Adventure (1984).

Mais la raison principale de la croissance rapide de D&D, tant dans le groupe de Gygax qu'en dehors, fut probablement la même que celle de sa situation périlleuse initiale : c'était un jeu entièrement nouveau. Créer des personnages uniques et individualisés et les jouer tout au long d'une grande campagne était presque inédit en 1974. Pour les joueurs de wargames, D&D proposait un grand nombre de tactiques plus personnelles, et pour les joueurs de jeux de plateau de fantasy, D&D était une occasion de découvrir de façon plus approfondie des royaumes fantastiques. D&D fut le premier d'une toute nouvelle vague – et même d'un tout nouveau média – de jeu, et il ne pouvait que s'élever.

Bien entendu, en 1974 TSR ne savait pas cela, et le reste de sa première année fut donc passé sur beaucoup d'autres choses que D&D. Sa publication suivante fut donc un retour

aux wargames de figurines : les règles Tricolor (1974), pour jeu napoléonien. Warriors of Mars (1974), basé sur les romans d'Edgar Rice Burroughs, était un peu plus dans le ton de D&D. Même s'il s'agissait surtout d'un wargame à grande échelle, il proposait des règles pour combat individuels à échelle 1/1, et pouvait même être joué avec un arbitre. Mais ce n'était pas exactement ce que cherchaient les joueurs de D&D, et il disparut dans l'année – apparemment parce qu'il n'avait pas de licence.

Comme nous le verrons, les publications sans licence allaient aussi être un problème pour D&D quelques années plus tard.

Un dernier produit de la première année complète de TSR mérite d'être signalé. Star Probe de John M. Snider (1975) était prévu pour 1974 mais fut décalé à 1975. C'était un jeu de plateau de science fiction d'un style qui était en train de devenir un genre à part entière, comme cela pouvait se voir avec The Space Gamer de Metagaming (1975-1980). Star Probe était censé être le premier jeu d'une trilogie, mais quand TSR sortit le deuxième jeu, Star Empires (1977), elle avait déjà trouvé

Warriors of Mars
The Warfare of Barsoom in Miniature
RULES FOR INDIVIDUAL AND LARGE-SCALE LAND AND AERIAL CONFLICT
56 PAGES
OVER 20 ILLUSTRATIONS
COMPLETE MAP OF BARSOOM
ONLY \$5.00 POSTPAID

WARRIORS OF MARS
The Warfare of Barsoom in Miniature
A Complete New Game
22" x 28" MAPBOARD WITH OVER 2,000 STARS
RULES BOOKLET
THE GAME OF EXPLORATION AND CONFLICT AMONG THE GALAXIES. ONLY \$6.00 POSTPAID

STAR PROBE
A Complete New Game
22" x 28" MAPBOARD WITH OVER 2,000 STARS
RULES BOOKLET
THE GAME OF EXPLORATION AND CONFLICT AMONG THE GALAXIES. ONLY \$6.00 POSTPAID

TACTICAL STUDIES RULES OFFERS

CAVALIERS and ROUNDHEADS - English Civil War Miniatures Rules	\$ 3.00
DUNGEONS & DRAGONS - Swords & Sorcery Wargaming with Paper and Pencil and Miniatures, 3 booklets, bound	\$10.00
TRICOLOR - The Napoleonic Wargame in Miniature	\$ 5.00
WARRIORS OF MARS - The Warfare of Barsoom in Miniature	\$ 5.00
STAR PROBE - The Game of Adventure, Exploration, and Conflict in Space	\$ 6.00
CHAINMAIL - Rules for Medieval Miniatures	\$ 5.00
TRACTICS - Rules for WW II - Miniatures, 3 booklets plus charts, bound	\$10.00
PANZER WARFARE - Rules for WW II Mass - Armor battles in Micro-Miniature Scales	Coming Soon!
Multi-sided Dice Sets - Each Set contains one 20-, 12-, 8-, 6-, and 4-sided die	\$ 1.75
Miniature Figures - A complete line of Scrubby Miniatures, including Fantasy Figures and No Gouge (comparable to 15mm), minimum order	\$10.00
Prints from DUNGEONS & DRAGONS - Clear 8 1/2" x 11" reproductions of the illustrations from the rules booklets - per set \$ 2.50	

SET 1	SET 2	SET 3
Amazon	Witch	Sapientia
Dragon	Hippogriff	Elementals
Batling	Wizard Fighting	Evil High Priest
Dwarf	Barbarian	Godkin
Hippogriff	Warrior	Pygmy

WATCH FOR MORE TITLES SOON TO BE RELEASED.
TSR pays all postage except on orders for under \$25.00 worth of miniatures where there is a 5% of order cost postal charge. Wisconsin Residents must add 4% Sales Tax. Send your order to:

 TACTICAL STUDIES RULES
542 Sage Street
Lake Geneva, Wisconsin 53147

sa niche de prédilection, et ce n'étaient pas du tout les jeux de plateau de science-fiction. Elle rendit finalement les droits des jeux à Snider en 1980.

Même si TSR ne publia rien d'autre de lié à D&D en 1974, Gary Gygax n'arrêta pas de penser au jeu. En mai, il créa une nouvelle classe de personnage, publiée dans *Great Plains Game Players Newsletter #9* (juin 1974) : le voleur. Aujourd'hui, nous considérons le voleur comme une des bases d'un JDR, mais en 1974, pendant six mois, D&D ne proposait que les prêtres, les guerriers et les magiciens. L'article de Gygax était représentatif des campagnes marketing à petite échelle qu'il faisait à l'époque, en écrivant des articles sur D&D pour différents périodiques locaux. Mais aucun de ces autres écrits de cette année ne fut de l'ampleur d'une nouvelle classe de personnages.

En janvier 1975, TSR était clairement devenue plus forte, car elle édita le premier numéro de son propre magazine amateur, *The Strategic Review* (1975-1976), qui supportait à la fois D&D et *Warriors of Mars*. TSR avait alors aussi acquis les droits de trois jeux de Guidon (*Chainmail*, *Don't Give Up the Ship* et *Tractics* (1971)), ils étaient donc eux aussi traités. Même si ce premier numéro ne parlait que de produits de TSR, Gygax déclara par la suite qu'ils « essaieraient de traiter de la plus grande partie possible » du paysage ludique.

TSR était une compagnie en pleine ascension. Mais le 31 janvier 1975, tout changea. Don Kaye, qui n'avait que 37 ans, mourut d'une crise cardiaque.

Une année de produits novateurs : 1975

Même si la mort de Kaye fut une tragédie personnelle pour toutes les personnes impliquées, la machine D&D ne pouvait pas être stoppée. La jeune maison d'édition de jeux déménagea de la salle à manger de Kaye au sous-sol de Gygax et continua à créer des jeux – et cette année, son attention se porta plus sur la fantasy et le jeu de rôle, qui marquaient les aspects les plus novateurs de la compagnie.

« Tactical Studies Rules n'est pas une compagnie géante ; elle n'est même pas grande. Mais nous sommes en train de croître, et à l'avenir nous atteindrons peut être une taille conséquente. »

Brian Blume, « *TSR – Why We Do What We Do* », *The Strategic Review* v1 #2 (été 1975)

Le livre suivant de TSR, *Supplement 1 : Greyhawk* (1975), de Gary Gygax et Rob Kuntz, était déjà en développement : il fut publié au printemps, en avance par rapport à la date prévue grâce à « un pic de revenus ». *Greyhawk* fut le premier supplément D&D, et donc une autre innovation, car les suppléments étaient presque inexistantes dans l'industrie du wargame. Même si les jeux étaient souvent révisés et réimprimés, étendre continuellement un jeu était une idée nouvelle.

Greyhawk contenait de nombreuses modifications des règles, de nouveaux sorts, de nouveaux objets magiques : il rendait aussi le voleur disponible pour un public plus large. Une des modifications de règles était une extension du « système de combat alternatif » de D&D : il permettait de montrer que D&D était un jeu autonome, et pas seulement un supplément de Chainmail.

De manière amusante, TSR imprima sa propre troisième édition de Chainmail (1975) à la même époque.

Le produit suivant de TSR, *Boot Hill* (1975) de Gygax et Blume, était en préparation depuis plus d'un an. C'était le premier jeu que l'on pouvait (probablement) qualifier de deuxième JDR de TSR, et donc le deuxième JDR de tous les temps. Il était toujours très basé sur les règles de guerre de jeux de figurines, avec à sa base un système de combat au pistolet à un contre un pour le Far West, mais chaque joueur avait un personnage individuel et unique. Il devint un JDR plus compétitif, avec plus d'options, avec sa deuxième édition (1979).

Quand est-ce que c'est apparu !?

Même si nous considérons aujourd'hui un certain ensemble classique de classes comme acquis dans *Dungeons & Dragons*, la plupart arrivèrent en fait au cours d'une série de publications entre 1974 et 1976. Gary Gygax revint par la suite sur ce sujet avec quelques nouvelles classes dans le magazine *Dragon* au début des années 80, même si elles sont aujourd'hui légèrement moins connues. Depuis la troisième édition de D&D, de nouvelles classes sont devenues plus communes ; certaines des plus notables sont listées ici :

- *Chainmail* (1971) : héros, super-héros, magiciens
- *Dungeons & Dragons* (1974) : prêtres, guerriers, lanceurs de sorts
- *Game Players Newsletter #9* (juin 1974) : voleurs
- *Greyhawk* (1975) : paladin, reprise des voleurs
- *The Strategic Review v1 #2* (été 1975) : rôdeurs
- *Blackmoor* (1975) : assassins, moines
- *The Strategic Review v1 #4* (hiver 1975) : illusionnistes
- *The Strategic Review v2 #1* (février 1976) : bardes
- *Eldritch Wizardry* (1976) : druides
- *Dragon #63* (juillet 1982) : barbares
- *Dragon #69* (janvier 1983) : voleurs acrobates
- *Dragon #72* (avril 1983) : cavaliers
- *Dungeons & Dragons 3E* (2000) : sorciers
- *Miniatures Handbook* (2003) : Marshals
- *Complete Arcane* (2004) : seigneurs mages
- *Dungeons & Dragons 4E* (2008) : Seigneurs de Guerre

TSR prit la route vers son troisième JDR avec *War of Wizards* (1975), un jeu de duels de sorciers de M.A.R. Barker. Il se déroulait dans le même monde que le JDR en lui-même, *Empire of the Petal Thrones* (1975), qui fut publié quelques mois plus tard pour l'Origins. EPT était un nouveau JDR créé par le professeur M.A.R. Barker dans les premiers temps du succès de D&D. Son système de jeu s'approchait de D&D sur certains points, dont : ses six caractéristiques (légèrement différentes), les sorts de soin et de détection familiers des prêtres, et son système de combat basé sur un d20 qui prenait en compte niveau de personnage et classe d'armure. Mais il contenait aussi un des premiers systèmes de compétences de l'industrie, et quelques autres variantes.

La plus grosse différence entre D&D et EPT était que ce dernier développait un décor de grande taille, fort détaillé, le monde de Tékumel. A l'époque, D&D n'avait à peu près aucun décor. Le monde de Faucongris de Gygax, celui de Blackmoor d'Arneson et celui de Kalibruhn de Kuntz n'étaient pas beaucoup plus que des donjons, et *City State of the Invincible Overlord of Judges Guild* (1976) n'était pas encore sorti.

Malgré la force de son cadre, EPT avait quelques défauts. Surtout, le boîtier coûtait 25\$, soit plus de 100\$ actuels, et entre deux et cinq fois plus cher que tout autre jeu sur le marché. De plus TSR ne proposa aucun support rôliste pour Tékumel mis à part dans le magazine *Dragon*, même si elle sortit un autre jeu de stratégie Tékumel, *Legion of the Petal Throne*, basé sur des figurines (1977).

Après la publication d'*Empire of the Petal Thrones*, la dimension rôliste de Tékumel resta majoritairement dans les limbes pour le reste des années 70. Gary Rudolph essaya de compléter l'univers avec *Imperium Publishing* (1977-1978), qui produisit à peu près une demi-douzaine de livres génériques sur les armées, les langues, et d'autres sujets. Même si *Imperium* ne fut pas active longtemps, elle publia *Book of Ebon Bindings* de M.A.R. Barker (1978), qui reste un des livres majeurs de l'industrie, et qui était un vrai (et graphique) manuel de démonologie. Le jeu de rôle EPT ne put renaître qu'après que TSR ait vendu la licence à Gamescience en 1980 : l'histoire de Tékumel est plus amplement décrite dans l'historique de cette compagnie.

Le dernier produit rôliste de TSR en 1975 fut le deuxième supplément D&D, *Blackmoor* (1975), sorti vers la fin de l'année. TSR était alors en retard sur son agenda, un changement par rapport au début de l'année. Elle était au début soutenue par des profits inattendus, mais désormais elle était plombée par les exigences de la direction d'une compagnie – en quelques sortes le revers de la médaille.

Tout comme *Greyhawk* avait présenté la vision détaillée que Gygax avait de D&D, *Blackmoor* présenta certaines des réflexions de Dave Arneson sur le jeu. Arneson n'avait pas eu l'occasion de travailler sur les dernières épreuves du jeu original, ce fut donc sa première chance de les commenter. Il introduisit les classes des moines et des assassins (ironiquement les deux classes qui furent plus tard retirées de la deuxième édition d'AD&D), ajouta des

monstres, et présenta quelque chose de totalement unique et nouveau : une aventure, « The Temple of the Frog ». Personne auparavant n'avait jamais publié d'aventure rôliste destinée à être menée par d'autres gens : « Temple » d'Arneson fut une première. Un autre aspect était bien travaillé : ses éléments de science-fantasy, dont des armures de batailles, un téléporteur, et même un système d'artisanat de survie ! Ce genre de science-fantasy était étonnamment commun dans les premiers jeux d'Arneson, Gygax et autres.

Deux produits sortis très tard dans l'année gardèrent TSR très ancrée dans l'industrie du wargame. Classic Warfare de Gary Gygax (1975) était en développement depuis sept ans – depuis que Gygax avait commencé à s'intéresser aux figurines anciennes. Fight in the Skies de Mike Carr (1975) était lui une nouvelle édition d'un jeu classique, qui récemment avait surtout été édité par la série de jeux de plateau de Guidon Games ; il rapprocha aussi Carr de l'orbite de TSR.

Le dernier produit notable de TSR en 1975 ne fut ni un wargame ni un JDR, mais un jeu de plateau : Dungeon ! De Dave Megarry (1975), que nous avons précédemment vu sous le titre The Dungeons of Pasha Cada. Il fut sorti pour l'Origins, aux cotés d'EPT. Quelques sources contemporaines déclarent que Megarry eut jusqu'à 10% des actions de TSR en échange du jeu, mais une note d'octobre 1975 établit que Megarry n'eut que 5% de royalties, un accord plus commun, même si une partie de ces royalties furent peut-être transformées en actions par la suite.

Comme nous l'avons déjà vu, Dungeon ! Était dérivé des parties de Blackmoor d'Arneson, mais alors qu'Arneson avait envisagé un jeu plus continu avec des personnages croissant de partie en partie, Megarry créa un jeu de plateau en une partie dans lequel les joueurs exploraient un seul donjon, en une seule fois. Dungeon ! Marqua le début d'un autre genre entièrement nouveau de jeu : les jeux d'aventure. Même si ces jeux n'ont jamais été aussi populaires que les JDR, ils existent encore aujourd'hui. Le courant est dominé par Fantasy Flight Games avec des produits comme Descent : Journeys in the Dark (2005) et Runebound (2004).

En d'autres termes, TSR innova dans l'industrie plus d'une fois.

Une année de changements novateurs : 1975

Cette vague de publications novatrices de 1975 eut pour toile de fond une compagnie en constante évolution, qui se développa de plusieurs façons.

Cela commença quand Gygax et Blume réorganisèrent la compagnie, résultat malheureux de la mort de Don Kaye en janvier. Il fallut plusieurs mois, mais en juillet 1975 ils fondèrent officiellement TSR Hobbies Inc., une nouvelle compagnie contrôlée par Gary Gygax, Brian Blume et Melvin Blume, le père de Brian. Gygax possédait à l'origine 60% de la nouvelle TSR, mais dans le cadre de la réorganisation les nouveaux partenaires durent racheter les parts de la veuve de Kaye, Donna, et payer d'autres taxes. Gygax ne put pas participer

comme il le devait à ces dépenses, sa propriété tomba donc à 30% de la compagnie, faisant de lui un actionnaire minoritaire, un point sur lequel nous reviendrons.

En parallèle, TSR devenait de plus en plus professionnelle d'une autre façon : elle s'associa à des distributeurs qui l'aiderent à faire circuler ses jeux à l'international. Cet été, elle annonça que Models and Figurines serait son distributeur australien, et Walter Luc Haas son distributeur européen. Quelques mois plus tard, Games Workshop devint distributeur exclusif au Royaume Uni, et à la fin de l'année TSR travaillait aussi avec Lou Zocchi aux Etats Unis.

Une partie de cette distribution à l'internationale était clairement de petite ampleur. Games Workshop, par exemple, ne vendit que six exemplaires de D&D quand elle fit sa commande initiale à TSR. Mais ces commandes à petite échelle commencèrent bientôt à grossir, et contribuèrent sans aucun doute à la hausse du succès de D&D au cours de cette année.

Après que les 1 000 premiers exemplaires de D&D eurent été vendus en à peu près onze mois en 1974, une deuxième série de 1 000 puis une troisième de 2 000 s'écoulèrent avant la fin de 1975, montant à 4 000 le nombre d'exemplaires en circulation du jeu précurseur de TSR après deux ans d'existence. Année après année, ce nombre allait continuer à augmenter.



Qu'est ce qu'il y avait dans ces numéros !?

Les sept numéros de The Strategic Review (1975-1976) donnent une vision intéressante des premières évolutions de Dungeons & Dragons. Voici les points les plus notables de ces premiers magazines (dont la répétition de certaines classes de personnages) :

- *The Strategic Review* v1 #1 (printemps 1975) : flagelleurs mentaux, donjons solo
- *The Strategic Review* v1 #2 (été 1975) : armes d'hast, rôdeurs, enlanceurs
- *The Strategic Review* v1 #3 (automne 1975) : epie-d-en-haut, nagas, tertres errants, criards
- *The Strategic Review* v1 #4 (hiver 1975) : golems d'argile, illusionnistes, pierres ioun, armes d'hast
- *The Strategic Review* v1 #5 (décembre 1975) : raksashas, trappeurs
- *The Strategic Review* v2 #1 (février 1976) : alignements (loyal, chaotique, bon et mauvais), bardes, questions-réponses sage advice
- *The Strategic Review* v2 #2 (avril 1976) : catoblepas, conseils sur les villes pour le MJ

TSR commença aussi à distribuer les jeux d'autres éditeurs, une technique assez commune à l'époque, car l'industrie du jeu était assez fragmentée. Elle fit la publicité de ses premiers produits distribués dans *The Strategic Review* #3 (automne 1975) : un ensemble de trois jeux de plateau de fantasy. Plus précisément, trois jeux de plateau de fantasy basés sur les écrits de J.R.R. Tolkien : *The Battle of Helm's Deep* (1974) et *The Siege of Minas Tirith* (1975) de Fact and Fantasy, et *Battle of the Five Armies* de LORE (1975). A la fin de l'année, TSR vendait aussi quelques jeux Gamescience de Lou Zocchi, mais ce sont ces trois jeux sur la Terre du Milieu et qui n'avaient pas de licence qui allaient être importants par la suite, comme nous le verrons.

Comme elle rencontrait le succès à différents niveaux, il est normal que TSR ait commencé à embaucher des employés. Gygax rêvait depuis longtemps de devenir créateur de jeux professionnel. Il devint le premier employé à plein temps de TSR à la mi-1975. A la fin de l'année, il y avait trois employés supplémentaires. Tim Kash fut embauché à temps plein peu après la Gen Con VIII (1975) en tant qu'éditeur des périodiques. Il s'occupa des trois derniers numéros de *The Strategic Review* et des 35 premiers de *The Dragon*, un nouveau magazine auquel nous arriverons bientôt. Puis Terry Kuntz arriva le premier octobre en tant que gestionnaire de services, suivi par Rob Kuntz.

Mais une embauche encore plus notable approchait, et une qui semblait due depuis longtemps.

Une année d'expansion : 1976

En janvier 1976 Dave Arneson, cocréateur de *Dungeons & Dragons*, déménagea au Lac de Genève pour rejoindre TSR en tant que directeur de recherche. Cela entraînait dans le cadre d'un exode massif depuis les Twin Cities, qui ramena aussi le créateur Dave Megarry, l'éditeur Mike Carr et l'illustrateur Dave Sutherland.

« The Dungeon est prêt à faire des affaires, mais notre Grande Ouverture ne se fera pas avant avril, car il semble que nous ayons un problème dans la réception des produits que nous avons commandé. Une fois que notre inventaire sera complet, il s'agira de la ligne de goodies pour wargame la plus complète de tout le Midwest. Vous passerez tous, entendu ? »

Tim Kask, « In the Cauldron », *The Strategic Review* v2 #2 (avril 1976)

Pendant ce temps, TSR changea de nouveau de locaux. Tout comme elle avait commencé 1975 en déménageant dans le sous-sol de Gygax, elle commença 1976 en s'installant dans ses premiers locaux professionnels, *The Dungeon Hobby Shop*. Ce bâtiment sur Main Street mit à la disposition de TSR des espaces de bureau professionnels, mais il faisait partie d'un projet plus vaste. Dès 1975 TSR avait commencé à vendre ses produits par courrier afin de se préparer à la vente au détail. *The Dungeon Hobby Shop* lui permettait désormais de vendre

ses propres produits au public du Lac de Genève, ainsi que ceux de nombreux petits éditeurs avec qui elle avait déjà travaillé.

Comme on pouvait s'y attendre, de nouveaux produits à l'importance historique furent édités cette année, mais TSR mit aussi fin à cette époque à certaines de ses premières publications.

« The Dragon sera notre magazine de fantasy, épées et sorcellerie, science-fiction et de jeux de rôles, Diplomacy compris. »

Tim Kask, « In the Cauldron », The Strategic Review v2 #2 (avril 1976)

Cela commença avec The Strategic Review, dont le septième et dernier numéro sortit en avril 1976, mais seulement afin que TSR puisse créer une nouvelle division, TSR Periodicals, et deux nouveaux magazines, The Dragon (1976-2007) et Little Wars (1976-1978). TSR affirma que The Dragon était le premier magazine professionnel dédié à l'industrie de la fantasy et de la science-fiction. Même s'il existait des bulletins d'information comme Owl and Weasel de Games Workshop (1975-1977), des publications amateurs telles Alarums and Excursions de Lee Gold (1975 – aujourd'hui) et des magazines dédiés principalement aux jeux de plateau de science-fiction et de fantasy tels The Space Gamer de Metagaming (1975-1980+), The Dragon fut probablement le premier magazine professionnel de jeu de rôle.

The Dragon avait bien sur une meilleure apparence et était plus gros que The Strategic Review. Avant l'arrivée de Kask, The Strategic Review ne faisait que 12 pages et n'avait pas de couverture. Cela s'était doucement amélioré depuis, mais quand The Dragon sortit, il était clairement d'un autre niveau d'édition. The Dragon #1 (juin 1976) eut directement une couverture entièrement en couleur, et totalisait 32 pages.

The Dragon de Tim Kask était aussi étonnamment indépendant. Comme nous l'avons déjà dit TSR Periodicals (Dragon Publishing entre 1980 et 1984) était une division à part entière, mais Kask prenait vraiment cette division au sérieux. TSR devait en fait acheter ses espaces publicitaires dans The Dragon, et à l'inverse, si The Dragon avait besoin d'un produit TSR, il fallait l'acheter !

Cela était du au fait que Kask pensait que le magazine ne devait pas être un magazine interne. Ainsi des jeux d'autres éditeurs (principalement Traveller de GDW) furent largement traités dans les premiers numéros du magazine ; même si The Dragon continuait à parler des produits TSR plus que de tout le reste c'était parce que, selon Kask : « on ne peut publier que ce qu'on nous propose ».

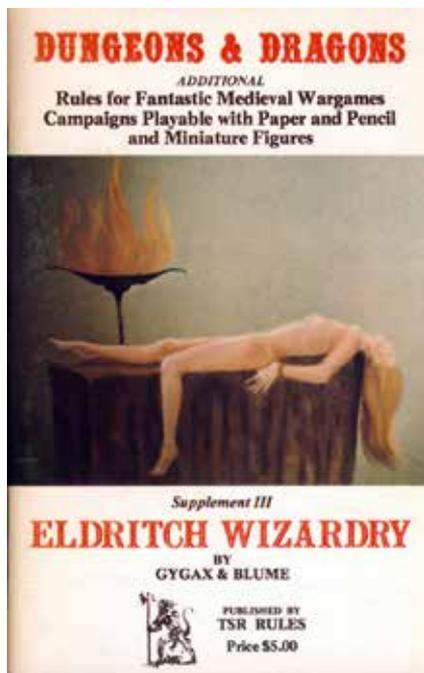
Cet état d'esprit se manifestait aussi dans la manière dont les premiers numéros traitaient des jeux TSR. Même quand Gary Gygax commença à écrire sa chronique « From the Sorcerer's Scroll » (1978-1980, 1981-1983, 1984-1985), ce fut dans les conditions définies par Kask, et sous sa supervision. L'attitude indépendante de The Dragon à ses débuts se

remarqua peut être encore un peu plus après le n°55 (novembre 1981), qui contenait des critiques étonnamment tièdes pour un des plus gros produits de TSR de l'année.

« Nous avons tourné le dos au monde sécurisé et rassurant des magazines internet, et sommes entrés dans l'arène, dans la compétition de l'édition de magazines. »

Tim Kask, « Dragon Rumbles », The Dragon #1 (juin 1976)

Little Wars, l'autre nouveau magazine de TSR, montra que la compagnie n'avait pas encore laissé tomber les wargames. Un de ses jeux les plus intéressants dans ce genre sortit cette année là à la Gen Con IX : Lankhmar (1976), créé par Harry Fischer et Fritz Leiber. C'était un wargame basé sur un quadrillage hexagonal, surtout notable pour avoir été originellement créé par les créateurs de deux personnages de fiction, Fafhrd et le Souricier Gris – même si Gary Gygax, Rob Kuntz et Brad Stock l'avaient ensuite redéveloppé. Il marqua aussi le début d'une longue collaboration entre Leiber et TSR (un obstacle majeur sur la route vint plus tard).



Deux autres suppléments D&D furent aussi édités en 1976, complétant l'ensemble original des règles. Eldritch Wizardry de Gary Gygax et Brian Blume (1976) sortit en mai. Il contenait les premières règles psioniques (en partie grâce à la contribution de Steve Marsh), la classe de personnage des druides (en partie grâce à la contribution de Dennis Sustare) et l'ensemble classique de démons et d'artefacts de D&D. Puis sortit Gods, Demi-Gods, and Heroes (1976), la première liste de dieux à tuer, qui sortit pour la Gen Con IX (1976). L'idée originale était de Rob Kuntz, et James M. Ward, désormais professeur d'anglais et d'histoire, proposa son aide grâce à ses connaissances en mythologie. Swords & Spells de

Gary Gygax sortit aussi à cette Gen Con très chargée (1976). Il s'agissait du « petit-fils » de Chainmail, et présentait un nouveau système de règles pour figurines à utiliser avec D&D.

Même si Gods, Demi-Gods, and Heroes (et Swords & Spells) marquèrent la fin des premiers livres de règles de D&D, quelques suppléments additionnels sortirent. Plutôt que des règles, il s'agit des premiers aides de TSR pour les maîtres de jeu : Dungeon Geomorphs et Outdoor Geomorphs (1976-1977) et Monsters & Treasures Assortments (1977-1978). Mais en dehors de ces cartes de donjons simplistes et de ces listes de trésors et de gardiens,

TSR laissa les suppléments à d'autres, dont certains éditaient déjà des produits à l'époque, comme nous le verrons bientôt.

TSR édita aussi un quatrième JDR en novembre, *Metamorphosis : Alpha* de James M. Ward (1976), un jeu de light science-fiction avec quelques éléments fantastiques. Le jeu naquit après que Ward ait dit à Gyax que TSR avait besoin « d'une version science-fiction du jeu D&D », et que Gyax ait suggéré à Ward de l'écrire. Cela mena Ward à créer un jeu se déroulant à bord d'un vaisseau colonial, que Ward voyait comme un donjon dans l'espace grâce à sa nature confinée. Même si le jeu était fait à la manière de D&D, il ne proposait pas de système d'expérience. Les joueurs devaient à la place réunir des objets techniques pour améliorer leurs personnages. De façon amusante, un des rares autres jeux à ne pas avoir de système d'expérience fut un autre jeu de SF : *Traveller* de GDW (1977). Grâce à son décor puissant, le vaisseau *Warden*, *Metamorphosis : Alpha* fut un succès, et se vendit bien au cours des deux années suivantes.

Vers fin 1976, Dave Arneson décida de quitter TSR à cause de différents créatifs : il n'aimait pas l'orientation plus commerciale que prenait la compagnie. Malgré son départ, Arneson continua à recevoir régulièrement des royalties pour D&D, menant à des problèmes sur lesquels nous reviendrons très bientôt. Le départ d'Arneson fit hélas partie d'un exode général, qui inclut aussi Dave Megarry et Rob Kuntz, coûtant à TSR beaucoup de ses premiers créateurs.

Mais beaucoup de nouveaux venus firent leur apparition, par exemple Skip Williams, jeune habitant du Lac de Genève qui jouait à *Chainmail* avec James M. Ward et Rob Kuntz depuis 1974. Williams allait avoir une carrière assez diversifiée : il entra au *Dungeon Hobby Shop* comme employé de bureau (1976), devint par la suite directeur de la *Gen Con* (1980-1983), puis employé de la *RPGA* (1989) avant de devenir créateur à TSR. Il fut aussi le « Sage » du magazine *Dragon* au mandat le plus long (1987-2004). Longtemps, longtemps après, Williams devint le seul membre de la *Vieille Garde* à travailler sur la troisième édition de *Dungeons & Dragons* par *Wizards of the Coast* (2000).

Même si Arneson déplorait que TSR devenait trop commerciale, cela voulait aussi dire qu'elle devenait une maison d'édition professionnelle et solide.

Elle faisait aussi face à quelque chose d'entièrement nouveau : la compétition.

Alliés & Concurrents : 1975-1982

Dans ses dernières années, TSR s'est fait connaître comme une compagnie recherchant le conflit, et qui protégeait étroitement ses propriétés intellectuelles. Il est donc assez surprenant qu'à ses débuts, alors qu'elle était encore en pleine croissance, TSR ait été bien plus amicale dans ses collaborations avec d'autres compagnies, et ait accordé diverses licences en 1976 et 1977.

Gygax avait commencé à travailler sur une licence pour les figurines dès 1975. En 1976, il en accorda une à Minifigs of England pour produire des figurines D&D, initialement utilisées pour créer une série de figurines de demi-humains (1977), avec des nains, des elfes, des gobelins, des hobgoblines, des orcs, des gnolls, des kobolds et des hobbits (!). En parallèle, la Vieille Garde accorda les droits pour des figurines EPT.

A la même époque, TSR passa un accord avec une petite compagnie nommée Wee Warriors, qui désirait publier des suppléments pour Dungeons & Dragons ; Même si elle n'utilisa jamais officiellement la marque déposée D&D, quatre des suppléments de Wee Warriors furent distribués par TSR.

A bien plus petite échelle, Tim Kask de TSR donna à un jeune homme nommé Paul (aujourd'hui Jennel) Jaquays une licence temporaire pour publier un fanzine, The Dungeoneer. C'était une publication amateur, mais un des premiers périodiques rôlistes tous genres confondus, et il démarra le même mois que The Dragon #1 (juin 1976).

La principale licence accordée par TSR alla à Bob Bledsaw, qui demanda les droits pour publier des suppléments D&D. Malgré son expérience avec Wee Warriors, TSR ne voyait pas réellement les profits que pouvaient générer les suppléments de jeu, et elle accorda donc à la compagnie Judges Guild de Bledsaw une licence temporaire, sans demander de royalties. Après la publication de City State of the Invincible Overlord (1976), TSR commença à demander de l'argent à Bledsaw, et en échange lui donna l'autorisation d'utiliser le logo Dungeons & Dragons.

Vous retrouverez l'histoire de The Dungeoneer et de Judges Guild dans l'historique de cette dernière.

Vers 1977, TSR accorda aussi une licence à Games Workshop, son distributeur exclusif au Royaume-Uni. Dans un premier temps, GW se contenta de publier ses propres éditions des livres de TSR en Angleterre. Mais par la suite, elle publia quelques produits originaux ornés du logo Dungeons & Dragons, dont des fiches de personnage (1978), des fiches à quadrillage hexagonal (1978) et Dungeon Floor Plans (1979).

Pendant ce temps, Dungeons & Dragons (et par conséquent TSR) se découvrit aussi des concurrents. Tunnels & Trolls de Flying Buffalo (1975) fut le premier. En Garde !, de GDW (1975), un autre jeu des débuts à la frontière entre le JDR et le jeu de figurines, suivit peu après. Plus tard dans l'année, Starfaring de Flying Buffalo (1976) ouvrit le genre du jeu de rôle de space opéra, même si Traveller de GDW (1977) l'éclipsa rapidement.

Aucun de ces jeux ne rattrapa jamais D&D – et en fait, personne ne réussit jamais à vraiment lutter contre TSR sur le terrain du jeu de rôle. Mais TSR devint bien plus protectrice envers ses propres droits quand elle réalisa les dangers possibles de la compétition. Elle supprima Wee Warriors de son réseau de distribution en 1977 (ou alors Wee Warriors partit à cause d'argent non payé, selon à qui vous demandez). Puis TSR décida de ne pas renouveler les licences de GW vers 1980, et mit de même fin aux droits de Judges Guild pour D&D et

AD&D en 1980-1981. Même si TSR accorda en 1980 les droits pour les figurines à la compagnie américaine Grenadier, elle mit aussi fin à cette licence en 1982.

Après ces premiers accords avec Minifigs, Wee Warriors, Judges Guild et Games Workshop, TSR arrêta presque complètement d'accorder des licences pour ses JDR. A la fin des années 70, certains éditeurs commencèrent donc à publier des « guides génériques de fantasy », destinés à être utilisés avec D&D tandis que d'autres éditérent des jeux complets clairement dérivés de D&D. Les historiques de DayStar West media, Grimoire Games et Midkemia Press traitent de certains des premiers exemples de ce mouvement.

En parallèle, TSR commença à menacer et à faire des procès aux maisons d'éditions qui utilisaient ses marques déposées sans autorisation. Le premier exemple de cela fut (sans surprise) contre les compagnies qui utilisaient la phrase « Dungeons & Dragons ». Robert E. Ruppert reçut une assignation en mars 1976 pour avoir publié des feuilles de personnage Dungeons & Dragons. The Space Gamer et Flying Buffalo en reçurent une à la même époque à cause des publicités de Flying Buffalo qui comparaient Tunnels & Trolls et Monsters ! Monsters ! (1976) avec D&D. Heritage Model fut elle aussi une des premières victimes, pour avoir utilisé les mots « Dungeons & Dragons » dans des pubs. Il y en eut beaucoup d'autres.

La relation avec Tolkien : 1974-1977

En parlant des premières interactions de TSR avec le monde judiciaire, nous pouvons aussi nous intéresser à son utilisation non autorisée de la mythologie de J.R.R. Tolkien, et de comment elle valut à TSR ses propres sales petites lettres de mises en demeure.

Dans les années 60, le statut des copyright des livres de Tolkien aux Etats Unis était étonnamment flou. Ace Book publia une version de The Lord of the Rings sans aucune autorisation avant la version officielle de Ballantine Books (1965). Ces livres eurent une influence considérable sur la culture jeune des années 60. Cela poussa donc les joueurs à s'intéresser aux jeux de fantasy. Nous avons déjà vu que cela mena à la publication de wargames non autorisés par les minuscules compagnies LORE et Fact and Fantasy, en 1974 et 1975.

C'est dans ce climat que Gygax et Arneson créèrent Dungeons & Dragons. Ils n'eurent donc probablement pas beaucoup de scrupules à s'appropriier certaines des créations de Tolkien et à les incorporer dans D&D. Ainsi, les hobbits étaient une race jouable et les Esprits des Terres, les ents, les nazgûls et les orcs étaient aussi mentionnés.

C'est une toute autre question de savoir à quel point Tolkien influença vraiment D&D. Dans The Dragon #13 (avril 1978), Rob Kuntz écrivit : « Tolkien ne correspond pas vraiment au style de jeu de D&D. ». La remarque de Gygax lui-même dans le n°95 (mars 1985) est plus connue : « Les parallèles et inspirations apparents sont en fait le résultat d'un effort étudier pour profiter de la « folie » de l'époque pour l'oeuvre de Tolkien. » Il soutint que Tolkien n'était pas une influence majeure pour D&D. Il déclara de plus que s'il semblait

Wee Warriors : 1974?-1978, 2000-2006

Wee Warriors se lança dans l'industrie du JDR dès ses débuts. Elle aurait pu être une autre Judges Guild ou même une autre GDW, mais elle ne survécut que quelques années, et n'est aujourd'hui qu'une note en bas de page dans une histoire du JDR.

La compagnie fut fondée par Pete Kerestan, peut-être dès fin 1974, l'année de la sortie de D&D lui-même, mais des doutes sont permis au sujet de cette date, car la première sortie officielle de Wee Warriors, *The Character Archaic*, date de septembre 1975. En 1974, Kerestan était encore dans l'armée, mais il avait du temps pour imprimer des fiches de personnages à El Segundo, en Californie. Ce n'est qu'en 1975, quand Kerestan sortit de l'armée et fonda sa propre boutique de jeux, que les produits Wee Warriors devinrent disponibles pour le grand public. Kerestan fut aidé dans sa tâche par l'auteur/illustratrice Judy Kerestan et par l'illustrateur Brad « Morno » Schenck.

Les premiers suppléments de Wee Warriors furent vendus depuis le coffre de la voiture de Kerestan, une tradition ancestrale dans la jeune industrie du jeu de rôle. Mais en 1976 TSR décida de prendre en charge la distribution exclusive de ses produits. Quatre des premiers produits Wee Warriors se vendirent ainsi plus largement : *The Character Archaic* (1975), *Palace of the Vampire Queen* (1976), *The Dwarven Glory* (1977) et *The Endless Dungeon* (1977).

Les productions de Wee Warriors étaient généralement révolutionnaires. *The Character Archaic* fut la première fiche de personnage commercialisée (utilisable tant avec D&D qu'avec *Empire of the Petal Throne*), et *Palace of the Vampire Queen* fut la première aventure indépendante. *Palace* et *Glory* se déroulaient tous deux dans le Royaume de Baylor, qui contenait un des tous premiers décors de campagne, qui fut par la suite étendu dans une publication ultérieure, *The Misty Isles* (1977), qui situait Baylor au milieu d'un ensemble d'îles.

La collaboration TSR/Wee Warriors prit fin en 1977. Wee Warriors déclare que c'était à cause de paiements non honorés par TSR. Par la suite, Lou Zocchi distribua la ligne de Wee Warriors. Elle continua à sortir quelques suppléments rôlistes, dont *The Misty Isles* et encore plus tardivement *Dungeon Designer's Kit* (1978), mais en dehors de cela elle se consacra à des petits jeux de plateau et wargames, et *Dogtags* (1978), un jeu « de missions d'escadrons en un contre un dans l'Europe en guerre de 1944 », fut un de ses derniers produits.

Une autre minuscule compagnie, Cosmic Frog Productions, fut associée à Wee Warriors tout au long de son existence. C'était le nom de compagnie utilisé par l'illustrateur Morno. Il en fit la publicité dès 1975, pour ceux qui cherchaient des « illustrations pour fantasy et légendes ». Un des derniers wargames de Wee Warrior, *Dragonlord* (1977), était intégralement l'oeuvre de Morno, et fut donc décrit comme une coproduction avec Cosmic Frog.

Après 20 ans de pause, weewarriors.com apparut sur internet en 2000, et promit qu'il proposerait bientôt des « statuettes en résine, des aides de jeux papier, des figurines de personnages. » Même si le site internet disparut, un magasin Ebay « weewarriors », dirigé par Peter Kerestan, commença à vendre des figurines peu après. Quelques 1717 ventes plus tard, en 2006, Wee Warriors fut accusée de refondre des figurines d'Amazon Miniatures et Shadowforge Miniatures, et contrainte à cesser toute activité, mettant d'une certaine façon un point final à la riche histoire de la compagnie.

que Tolkien était une influence, c'était parce qu'ils utilisaient tous deux le même folklore et les mêmes sources, et que s'il semblait toujours que Tolkien était une influence, c'était une astuce pour pousser les gens à acheter le jeu.

« Comme peut le confirmer toute personne familière à la fois avec les jeux D&D et les œuvres de Tolkien, il n'y a aucune ressemblance entre les deux, et il est presque impossible de recréer toute fantasy basée sur Tolkien tout en respectant les règles du jeu. »

Gary Gygax, « The Influence of J.R.R. Tolkien on the D&D and AD&D games », Dragon #95 (mars 1985)

Les lecteurs peuvent avoir leur propre opinion sur le degré d'influence de Tolkien sur D&D, surtout dans la période TSR. Mais il faut qu'ils sachent qu'en 1978 TSR avait ses raisons pour essayer de minimiser les liens entre le jeu et la Terre du Milieu, car le problème impliquait désormais des dangers légaux.

Les ennuis commencèrent probablement à cause de ces trois wargame en Terre du Milieu que TSR commença à vendre en 1975. L'année suivante, elle avait au moins acquis les droits de Battle of the Five Armies. Elle le réimprima donc elle-même, d'abord dans une édition en sac (1976) puis sous boîtier (1977).

Pendant ce temps, Saul Zaents avait acheté les droits non-littéraires des œuvres de Tolkien, qu'il utilisa pour produire le film d'animation The Lord of the Rings de Ralph Bakshi (1978). Ce fut Zaentz, via sa division Elan Merchandising, qui envoya une mise en demeure TSR en ce qui concernait son utilisation de matériaux sous copyright de Tolkien.

Il est tout aussi possible que la mise en demeure ait été causée autant à cause du joli nouveau jeu Five Armies de TSR qu'à cause des références à Tolkien dans D&D. Quoi qu'il en soit, TSR dut retirer de la vente le jeu Five Armies et supprimer les références à Tolkien des futures éditions de Dungeons & Dragons. A la même époque, les jeux de Fact and Fantasy disparurent de la circulation, ainsi que la ligne britannique non autorisée Mythical Earth de Minifigs, probablement à chaque fois à cause des droits nouvellement acquis par Elan.

Les droits d'Elan Merchandising ont soit dit en passant un peu circulé au sein de la structure corporative de Saul Zaentz au fil du temps. Des années 80 aux années 2000, on parla plutôt de Tolkien Enterprises (qui a un rôle à jouer dans l'historique d'ICE), et plus récemment de Middle-earth Enterprises.

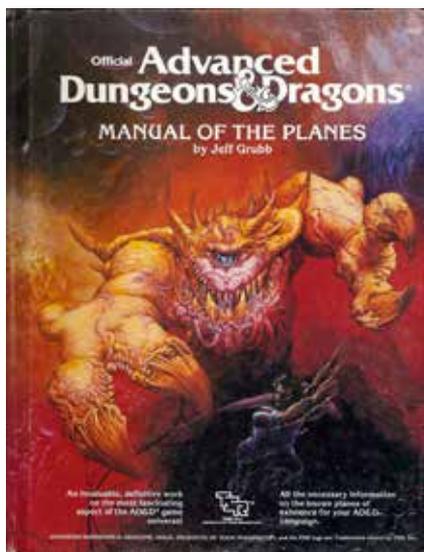
Avant d'en finir avec Tolkien, il est intéressant de voir qui Gygax évoqua comme influences « réelles » de D&D dans Dragon #95. Il y déclara que les influences majeures du jeu étaient « Robert E. Howard, L. Sprague de Campe et Fletcher Pratt, Fritz Leiber, Poul Anderson, A. Merritt et H.P. Lovecraft. » Bien entendu, J.R.R. Tolkien est juste à côté de ces personnages majeurs dans l'« Appendix N » pour AD&D...Un sujet auquel nous arrivons désormais.

Basic & Advanced Dungeons & Dragons : 1977-1980

Après avoir étudié les interactions entre TSR et le reste du monde dans la deuxième moitié des années 70, nous devons en revenir à ses publications à proprement parler. Nous sommes alors mis face à un fait assez surprenant : en 1977 le jeu vedette de TSR, Dungeons & Dragons, prit deux directions très différentes l'une de l'autre.

D'un côté, J. Eric Holmes, docteur et professeur en neurologie, et auteur d'un pastiche de Pellucidar intitulé Mahars of Pellucidar (1976), contacta TSR pour leur proposer d'écrire une version d'introduction à D&D. Le jeu original était destiné à un public ayant l'âge d'être étudiant, et Holmes voulait étendre cette démographie aux plus jeunes joueurs, voire même un peu au marché de masse. Il voulait aussi qu'il soit vraiment possible de découvrir le jeu en lisant les règles, ce qui avait toujours été un des reproches fait au jeu. Cela s'accorda avec le désir de TSR d'unifier et clarifier D&D, ce dont elle s'inquiétait au moins depuis 1976, et Holmes fut donc chargé de créer un jeu simplifié.

Dungeons & Dragons Basic Set de Holmes (1977) était une révision du JDR original



de Gygax et Arneson ainsi que du supplément Greyhawk. Elle avait pour but de faciliter l'accès à D&D grâce à « une disponibilité maximale et une difficulté minimale ». Elle n'accompagnait les joueurs que sur les trois premiers niveaux de jeu, l'objectif était qu'ils soient prêts ensuite à se frotter au D&D original. Le boîtier contenait à l'origine des bouts de plan de donjons ainsi que des listes de monstres et de trésors, afin que les MJ puissent facilement créer des donjons, mais TSR réalisa qu'il fallait encore plus faciliter les choses, ce qui donna lieu dans un premier temps aux aventures Basic Set, sur lesquelles nous reviendrons.

« Lors d'une pause dans l'action, je peux recevoir plusieurs commentaires venant des personnages présentes : « mon voleur va faire les poches du paladin », « mon lanceur de sorts lance un sort de détection magique sur ce que le gnome vient de trouver », « mon nain va mettre une partie de la potion inconnue dans le repas de l'elfe ». Même si j'ai parfois du mal à décider (et à me souvenir) de qui fait quoi et à qui, les joueurs ne se sont jamais livrés à des bains de sang. Les personnages, eux, le font plutôt souvent. »

John Eric Holmes, « Confessions of a Dungeon Master »,
Psychology Today v14 #6 (novembre 1980)

Le résultat devint best-seller et sortit sur le marché de masse, tout comme l'avait espéré Holmes. Fin 1978, Gygax déclara que 4 000 exemplaires se vendaient par mois, soit autant que OD&D en deux ans, en 1974 et 1975. Trois ans plus tard, Gygax affirma qu'il y avait désormais « 500 000 joueurs de D&D » grâce au Basic Set.

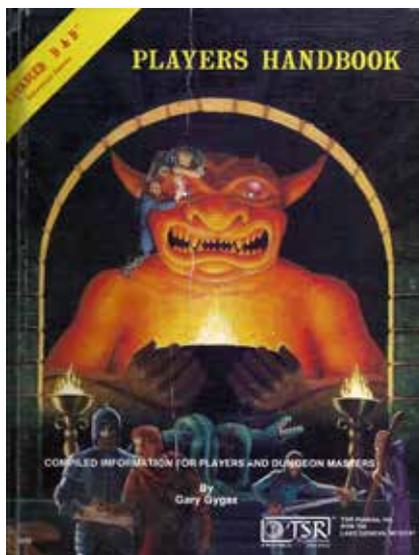
En parallèle, Gygax travaillait aussi sur une version plus complexe de D&D, qu'il intitula Advanced Dungeons & Dragons. Là où le D&D original (et le Basic D&D de Holmes) étaient assez libres et permettaient à l'arbitre de prendre ses propres décisions, Advanced Dungeons & Dragons était un système de jeu plus rigoureux, destiné à codifier D&D. Il était en partie destiné à faciliter le jeu en tournoi, mais était aussi une réaction à l'insatisfaction croissante de Gygax face aux différentes façons dont D&D était joué au travers du pays. Il écrivit donc un jeu moins ouvert, et qui exerçait « un plus grand contrôle sur son public ».

AD&D sortit en quatre tomes. En décembre, le Monster Manual (1977) fut publié. Il aurait été le premier recueil de monstres de l'histoire du JDR s'il n'y avait pas eu All the Worlds' Monsters de Chaosium (1977), un supplément « générique », plus tôt dans l'année. Cependant, il s'agissait du premier livre rôliste à couverture rigide. AD&D Players Handbook (1978) et Dungeon Masters Guide (1979) sortirent dans l'année et demie qui suivit (faisant attendre toute l'industrie rôliste pendant la majeure partie de 1978).

Enfin, Deities & Demigods (1980) mit fin à la série AD&D par une nouvelle incursion chez les dieux, tout comme Supplement IV pour le jeu original. Même si aujourd'hui, Deities & Demigods ne serait pas considéré comme un livre « de base », il avait été conçu dès le début comme faisant partie des quatre tomes d'AD&D. James M. Ward, l'auteur de Deities, rejoignit finalement TSR à plein temps juste avant la publication.

Advanced Dungeons & Dragons était une révision largement nécessaire du jeu original. Comme il avait été le premier JDR, D&D n'avait eu aucun guide sur comment créer un JDR. Les règles originales avaient donc été corrigées, modifiées et amendées au fil de leur écriture éparpillée sur sept livres. AD&D unifia enfin tout cela, profitant de plusieurs années d'expérience. Mais AD&D fut aussi le point de départ de plusieurs controverses et problèmes durables.

Premièrement, il sépara de fait la série D&D en trois parties, avec le jeu original, Basic D&D et Advanced D&D, toutes trois actives en même temps. A l'époque, les gens les



appelaient simplement Dungeons & Dragons, mais comme nous le verrons les lignes allaient s'éloigner de plus en plus, jusqu'à devenir des jeux vraiment différents.

Deuxièmement, il lança une tendance d'approfondissement des règles, et rendit celles-ci obligatoires pour les jeux « officiels ». De nombreux débats rageurs furent menés dans les années 80, et souvent dans le magazine Dragon, pour savoir si les créateurs écrivaient des suppléments D&D « officiels » et si les joueurs jouaient à des jeux D&D « officiels ». Ce fut aussi un des points de tension entre TSR et Judges Guild dans les dernières années de la licence de cette dernière.

« Les ajouts et extension de certaines parties des règles de D&D sont bons. Les variantes qui changent les règles au point de déséquilibrer le jeu ou de le modifier ne le sont certainement pas. »

Gary Gygax, « From the Sorcerer's Scroll », The Dragon #16 (juillet 1978)

Troisièmement, cela entraîna des désaccords entre Gary Gygax et Dave Arneson, qui mirent à terme TSR juridiquement en danger. Gygax affirmait qu'AD&D était sa propriété, disant qu'il ne devait aucun royalties à Arneson sur ce jeu. Arneson mena donc l'affaire devant la justice en 1979, et elle ne fut résolue que deux ans plus tard, en mars 1981. Même si l'accord de 1981 fut confidentiel, un procès en 1985 au sujet des royalties de Monster Manual II en révéla certains détails : selon cet accord, Arneson gagna des royalties sur certains livres AD&D, dont Monster Manual, à raison de 2,5% du prix de vente, pour une somme totale ne dépassant pas les 1,2 millions de dollars.

(Il est amusant de constater qu'Arneson gagna le procès de 1985, car la court en vint à la conclusion que Monster Manual II était une édition révisée » de Monster Manual, par cette logique torturée typique des légistes qui pousse les gens à raconter des blagues sur les avocats.)

Un spectateur actuel pensera probablement qu'AD&D fut le jeu le plus populaire de TSR, mais ce n'était pas vrai au début des années 80, quand Basic D&D se vendait comme des petits pains. Dans The Dragon #35 (mars 1980), en parlant de son travail sur une aventure du Basic Set, Gygax dut clarifier : « cela ne veut pas dire qu'Advanced Dungeons & Dragons a été abandonné. » L'idée de l'abandon d'AD&D en faveur d'un jeu plus simple était clairement une peur réelle. Il fallut plusieurs années pour que la tendance s'inverse, quand le nombre de nouveaux joueurs baissa et que TSR commença à vendre plus à sa base de clients habitués.

Croissance de l'équipe, changement des priorités : 1977-1980

Avec toute l'attention qu'elle portait aux JDR, il n'est pas étonnant que TSR se soit doucement éloignée des wargames. Nous avons déjà un peu vu cela, avec par exemple l'annulation de la trilogie Star Probe après 1977. Mais cette tendance était plus claire dans les fluctuations du magazine Little Wars.

En 1977, Little Wars marchait assez bien pour que Joe Orłowski soit embauché afin de superviser ce magazine de wargame : il fut le deuxième employé de la division périodiques de TSR. Seulement un an plus tard, le magazine s'acheva avec le n°12 (1978). Théoriquement parlant, il fut fusionné avec The Dragon à partir du n°22 (février 1979), mais en pratique, ce dernier ne parla en détails de wargame que pendant un an ou deux.

En parallèle, la division périodiques continua à croître malgré la perte de Little Wars. Orłowski devint directeur des conventions de TSR, mais son poste au département périodiques fut immédiatement repris par Gary « Jake » Jaquet. Puis, pendant l'été, arriva Kim Mohan. L'année suivante, la division comptait plusieurs autres nouveaux employés, et commença même à distribuer d'autres magazines, dont White Dwarfs de GW.

Le reste de TSR croissait aussi. Parmi les autres embauches notables de cette époque, nous pouvons signaler les éditeurs Harold Johnson et Frank Mentzer (respectivement en 1979 et 1980). Puis deux départements entièrement nouveaux furent créés et remplis d'employés.

Le département création arriva en premier et montra l'accent nouvellement mis par TSR sur le jeu de rôle. Gygas l'inaugura avec Lawrence Schick et Jean Wells en 1979. Une fois que Schick prit la tête du département, il embaucha David « Zeb » Cook et Tom Modway, qui se révéla rapidement essentiel à l'évolution révolutionnaire suivante de D&D.

En 1980 apparut un département développement afin de compléter le département création, mais il n'exista pas longtemps. Il était dirigé par Al Hammack. Les développeurs prenaient les brouillons du département création, les testaient, les corrigeaient, et de façon générale lissaient les manuscrits avant de les envoyer au département production. Kevin Hendryx et Paul Reiche III furent deux des premiers employés de ce département.

« Ce ne fut pas avant Fred 9803 que mon personnage réussit enfin à survivre plus de deux aventures. J'étais lancé. »

David « Zeb » Cook, « First Quest : Older than Dirt », Dragon #207 (juillet 1994)

Beaucoup de ces nouveaux venus, dont Cook, Johnson, Mentzer, Moldvay et Wells, étaient un nouveau genre d'employé ; ils avaient été des joueurs et avaient apprécié Dungeons & Dragons avant même d'arriver à TSR. Jean Wells, lui était d'un genre encore différent : elle était la seule créatrice femme de la compagnie.

Retour aux bases : 1981

Grâce à son équipe croissante – et à l'achèvement d'Advanced Dungeons & Dragons – le département création put travailler sur une autre priorité : une deuxième édition du best-seller de Holmes, Basic Set (1981). Cette nouvelle édition, développée par Tom Moldvay, rompit explicitement les liens entre Basic D&D et AD&D, créant une séparation qui allait durer plus d'une décennie.

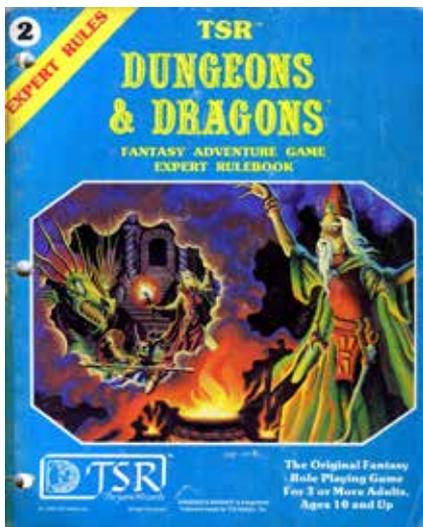
Le nouveau Basic Set était également simplifié par rapport à la version de Holmes. Suite à l'impressionnante croissance des dernières années, Moldvay considérait que la majorité des joueurs de D&D étaient désormais au collège ou au lycée, et il voulait s'adresser à eux. Le nouveau livre de règles proposait donc moins de sorts, de classes de personnages, et de difficultés en général. Il y avait même une nouvelle section sur comment masteriser des parties, qui utilisait sans aucun doute les leçons apprises à la dure des deux aventures introductives publiées par TSR, sur lesquelles nous reviendrons.

Basic D&D de Moldvay était aussi notable pour une autre raison. Il disait dès l'introduction : « le but de ces « règles » et de donner des lignes directrices qui vous permettent de jouer et de vous amuser, donc ne vous sentez pas obligé de les suivre ». C'était la philosophie du D&D original à laquelle AD&D avait tourné le dos par ses mécaniques nouvelles, plus rigides. Basic D&D resta donc un îlot de créativité dans ces temps nouveaux.

Une autre raison importante expliquait la sortie de ce nouveau Basic Set. Il avait été créé pour s'accorder à un tout nouveau jeu sous boîtier, Expert Dungeons & Dragons (1981), créé par le nouveau collègue Zeb Cook. Quand le Basic Set original de Holmes était sorti, la question de savoir s'il devait orienter vers les joueurs vers le D&D original ou vers AD&D

s'était sérieusement posée. Même si Gyax avait inclus certains éléments des grandes lignes d'AD&D dans le Basic Set original, la majorité des joueurs furent contraints de se tourner vers le jeu original, plus complexe, car c'était le seul qui était disponible.

De plus en plus de joueurs entrant désormais dans le jeu via Basic D&D, il était encore plus important de trouver comment les retenir. TSR décida de créer un Expert Set qui les guide des niveaux 4 à 14. Avant même la sortie d'Expert D&D, Gyax annonça qu'il serait suivi par un Masters Set, pour les niveaux 15 à 36, mais comme nous le verrons ce dernier ne sortit jamais pour cette version de Basic D&D.



Suppléments & croissance de D&D : 1978-1981

Maintenant que nous avons vu les itérations majeures de D&D sorties entre 1977 et 1981, et les changements dans les priorités et les équipes qu'elles entraînent, nous allons nous intéresser à la façon dont TSR supplémenta ces nouveaux jeux. Vous vous souviendrez qu'en 1977 elle n'héritait que quelques suppléments, dont quelques éléments de plan de donjon et quelques listes de trésors et monstres aléatoires. Cependant, TSR ne s'était pas encore intéressée à deux catégories majeures de suppléments, toutes deux déjà traitées par Judges Guild : les livres de contexte et (surtout) les aventures.

TSR n'héritait pas d'aventures avant 1978, mais cela ne veut pas dire qu'elle n'en écrivit pas. Les aventures, après tout, étaient nécessaires pour jouer, surtout pour les tournois qu'Advanced Dungeons & Dragons devait bientôt soutenir.

Ainsi, Tombs of Horrors de Gary Gygax, un des donjons les plus tristement connus à cause de ses pièges et de son taux de mortalité élevé, fut mené à l'Origins I (1975). Il fut bientôt suivi par The Sunken City de Rob Kuntz, à la Gen Con VIII (1975). L'année suivante, Expedition to the Barrier Peaks de Gygax, connu pour ses éléments de science-fiction, dont des vaisseaux spatiaux et des rayons laser, fut joué à l'Origins II (1976). Puis The Lost Caverns of Tsokcont de Gygax fut menée à la Winterfest V (1975). Les Metro Detroit Gamers édita cette aventure (avec l'autorisation de TSR) en à peu près 300 exemplaires. Elle fut donc la première aventure publiée de Gygax, et une des premières aventures publiées tout court, aux côtés des classiques que nous avons déjà mentionnés, « The Temple of the Frog » et Palace of the Vampire Queen.

Mais les aventures pour tournois et les publications de TSR restèrent séparées pendant encore deux ans. Puis TSR réalisa probablement le succès de compagnies comme Judges Guild et Wee Warriors, et voulut se lancer dans ce domaine. Il se trouva que par hasard, Gygax avait un peu de temps libre entre l'écriture des trois tomes d'AD&D, et qu'il avait besoin de s'aérer l'esprit en travaillant sur quelque chose d'autre.

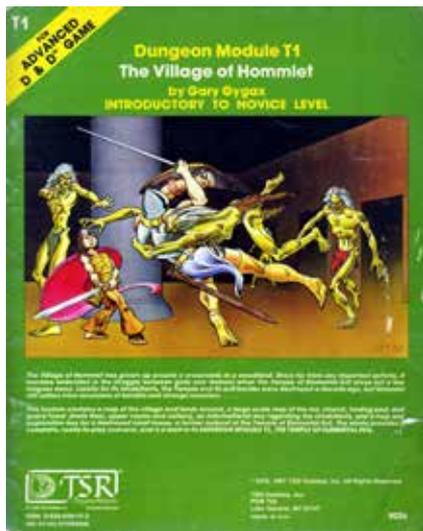
TSR mena donc une série d'aventures de Gygax sur les géants au tournoi D&D de l'Origins IV (1978), puis les publia, en commençant par G1 : Steading of the Hill Giant Chief (1978), sa première aventure éditée. Puis le Tournoi open de la Gen Con XI (1978), une aventure d'exploration en profondeur, devint la série d'aventures Descent, « D » (1978).



TSR termina l'année en éditant S1 : Tomb of Horrors (1978), déjà un classique, et sa septième aventure.

La grande absente de cette première année de publication d'aventures fut le final des séries « G » et « D ». Comme nous le verrons, il faudrait attendre quelques années avant que ne sorte Q1.

Parmi les autres aventures AD&D notables de ces premières années, nous pouvons noter : la série « A », Slavers (1980-1981), un ensemble d'aventures de tournoi originellement menées à l'open D&D de la Gen Con



XIII (1980) ; S2 : White Plume Mountain (1979), une des premières aventures qui nécessitait de la réflexion, et pas juste de la brutalité ; et T1 : The Village of Hommlet (1979), la première aventure de TSR à s'intéresser à un village et pas juste à un donjon, et donc le premier livre de décor à vraiment détailler un lieu de Faucongris. Une suite à Hommlet intitulée The Temple of Elemental Evil fut promise, mais ne sortit pas avant des années.

TSR décida aussi de supporter Basic D&D avec des aventures. B1 : In Search of the Unknown de Mike Carr (1979) et B2 : The Keep on the Borderlands de Gary Gygax

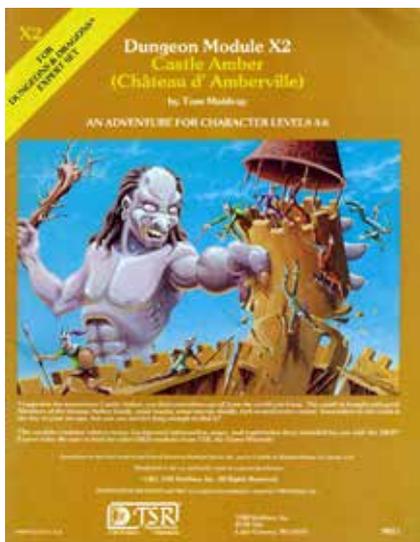
(1980) furent les premières. Chacune donnait de nombreux conseils aux MJ, et proposaient un donjon d'introduction. Les MJ auraient dû compléter eux même les donjons dans Search, mais cela fut finalement jugé trop difficile pour un débutant. Keep proposa donc un donjon complet. Search fut vendu avec la première édition de Basic Set pendant à peu près un an, puis Keep prit sa place pour le reste de l'existence de la première édition et pour toute la deuxième. Un rapport suggère qu'en conséquent un demi-million d'exemplaires de The Keep on the Borderlands furent finalement imprimés, en faisant le troisième plus gros succès des modules de JDR.

Quelques autres des premières aventures de Basic D&D méritent aussi d'être mentionnées :

B3 : Palace of the Silver Princess (1981), de Jean Wells, fut la première aventure de TSR écrite par une femme. Malheureusement, elle fut aussi la première aventure de TSR à se faire rappeler, prétendument à cause des illustrations d'Erol Otus. Peu après, une nouvelle version de Tom Moldvay et Jean Wells sortit. A cause de ce rappel, la première édition de Palace est devenu un des objets de collection rôlistes les plus rares.

X1 : The Isle of Drad (1981) fut publiée avec le nouvel Expert Set. Ces règles traitaient des aventures « en terres sauvages », et The Isle of Drad fut la première aventure de TSR où l'on tuait des monstres dans des jungles, des forêts et autres espaces naturels, plutôt que dans des donjons. Ce fut aussi le premier livre à vraiment définir l'univers de campagne de D&D, « le Monde Connu », même s'il faudrait attendre six ans avant que cet univers ne soit plus étendu

X2 : Castle Amber (1981) continua à détailler le Monde Connu en le liant à la province d'Averoigne, de l'auteur Clark Ashton. Castle Amber fut aussi un des premiers environnements à licence par ses liens précoces (mais légers) avec Cthulhu, et sortit la même année que Call of Cthulhu de Chaosium lui-même (1981).



En parallèle, TSR se lança aussi dans les livres de décor, une des raisons pour lesquelles Gygax avait du mal à trouver du temps pour des aventures telles Q1 et The Temple of Elemental Evil.

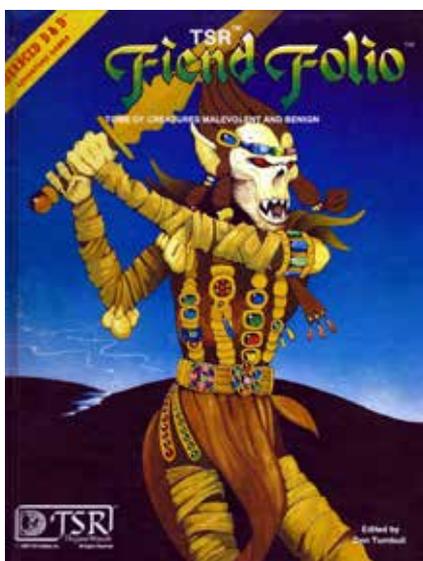
The World of Greyhawk Fantasy World Setting de Gygax (1980) était un livrait qui décrivait le premier monde de campagne complet de TSR pour AD&D. A la différence de mondes plus tardifs tels les Royaumes Oubliés, Faucongris était relativement abstrait, dans lequel le survol de larges espaces de terres créaient une toile de fond pour les aventures, mais en donnant peu d'informations spécifiques. Et il y avait une raison à cela : Gary Gyax créait la majeure partie du monde au fur et à mesure, le dessinant afin qu'il entre dans deux cartes de la taille exacte publiable par TSR. C'étaient tout de même de belles cartes, en grande partie grâce à l'illustratrice Darlene, qui fit d'elles l'illustration principale du livret.

The World of Greyhaw devait lancer une nouvelle série se concentrant sur le monde de Faucongris. Minifigs, au Royaume-Uni, était supposé travailler sur un ensemble de règles pour figurines Armies of Greyhawk, tandis que TSR prévoyait un livre City of Greyhawk. Pendant ce temps, Skip Williams fut annoncé comme auteur de Shadowland, qui devait décrire le plan des ténèbres de Faucongris. Cela aurait amené une grosse effusion de matériel pour Faucongris, mais rien de tout cela ne sortit, même si Minifigs créa bien une jolie série de figurines Greyhawk (1980) pour aller avec sa série D&D, déjà existante. L'année suivante, Gygax amena quelques vieux amis pour mieux revitaliser et étendre Faucongris, mais il nous faudra attendre un peu pour voir les résultats de cela, car beaucoup de choses se passaient en même temps à TSR.

Grâce au succès de ses aventures et de ses guides, TSR était en 1981 en position pour profiter du marché des suppléments D&D qui s'ouvrait désormais, grâce à la fin des licences de Judges Guild. Mais ces nouveaux suppléments ne furent pas les seuls produits de TSR liés à D&D.

Après la sortie des quatre livres AD&D de base, TSR décida de continuer à sortir un livre AD&D à couverture rigide par an, mais sa première nouvelle sortit vint d'une direction très nouvelle : l'Angleterre.

A l'époque, l'intérêt pour D&D croissait dans les îles britanniques, principalement grâce au magazine *White Dwarf* de Games Workshop. Un certain Don Turnbull y tenait une chronique régulière sur les monstre, « *The Fiend Factory* », qui réunissait les contributions des lecteurs. Elle marcha assez bien pour que Games Workshop décide de faire un livre sur ces monstres, qui devait s'appeler *Fiend Folio*. GW s'arrangea avec TSR pour que



Fiend Folio soit un livre AD&D « officiel », comme l'avaient été ses accessoires de jeu par le passé. Turnbull termina le livre vers septembre 1979...après quoi il resta en suspens pendant à peu près deux ans ! Le problème était que les accords sur la licence AD&D s'étaient rompus, et il fallut deux ans avant qu'un nouveau terrain d'entente ne soit trouvé. Au final, *Fiend Folio* (1981) ne fut pas publié par Games Workshop mais par TSR, et devint son cinquième livre AD&D à couverture rigide.

Même si certains des monstres du *Fiend Folio* étaient franchement débiles (comme *fléau gastéropode* ou le *Flumph*, souvent moqué), il fut aussi un livre influent de bien des façons. Premièrement, il permit à Don Turnbull de s'impliquer directement dans TSR une relation qui allait encore se renforcer par la suite. Deuxièmement, ce fut la première participation britannique majeure à D&D. Troisièmement, elle amena beaucoup de monstres importants dans le jeu, dont les *Chevaliers de la Mort*, les *Githyanki*, les *Githzerai* et les *Slaads*.

Le créateur de ces quatre grands monstres n'était autre que Charles Stross, qui est depuis devenu un romancier récompensé par les prix *Locus* et *Hugo*.

Les univers d'antan : Faucongris

Les plus vieux mondes de JDR sont au nombre de deux, Faucongris et Blackmoor, car c'est là que se déroulèrent les campagnes qui constituent la genèse de Dungeons & Dragons. Faucongris était le monde de Gary Gygax. Peut être à cause de son origine de base ou à cause du fait qu'il devint plus tard la propriété d'une compagnie (TSR) plus que d'une personne (Gygax), il fut un des univers rôlistes les plus malléables, mutant et changeant à de nombreuses reprises au fil du temps.

Le premier aperçu de ce qui allait devenir Faucongris fut donné dans The Domesday Book #9 (début 1971), par la description d'un « monde mythique » pour la Castle & Crusade Society. Une carte donnait des noms familiers tels les Steppes Arides, la Mer de Poussière et (surtout) le Nir Dyv, un « Lac aux Profondeurs Inconnues ». Jon Peterson, auteur de *Playing at the world*, présume que la ville comme la baronnie de Blackmoor apparaissent sur la carte, puisqu'il était prévu que ce monde soit commun aux membres de la société.

Faucongris devint un décor de jeu de rôle en 1972 quand Gygax commença à préparer des donjons pour jouer à D&D. En dehors de la famille de Gygax, les autres premiers explorateurs de Faucongris furent Don Kaye (« Murlynd »), Rob Kuntz (« Robilar ») et Terry Kuntz (« Terik »). Ces premiers joueurs restèrent la plupart du temps dans les donjons du Château Faucongris, qui totalisaient treize niveaux de profondeurs fin 1973, mais Gygax avait des brouillons basiques sur d'autres parties du monde. Comme Gygax imaginait une sorte de « Terre parallèle », sa version de Oerth (prononcez « Oith », comme si vous aviez un accent de Brooklyn) ressemblait beaucoup à notre propre terre, mais avec de nombreuses villes et contrées imaginaires.

La métamorphose suivante de Faucongris se fit quand Gygax nomma Rob Kuntz co-MJ de sa campagne (probablement en 1974, l'année de la publication de D&D). Kuntz avait auparavant mené sa propre partie de D&D, dans laquelle les joueurs (dont Gygax était le meneur) avaient exploré le Château El Raja Key dans le monde de Kalibruhn. El Raja Key fut donc en grande partie directement incorporé dans le Château Faucongris. Ensuite, Gygax et Kuntz créèrent ensemble de nouveaux niveaux. A la fin de la campagne en 1985, les donjons sous le château Faucongris faisaient entre 50 et 70 niveaux de profondeur, selon les sources.

Quelques rares aperçu de ce Faucongris des débuts de Gygax et Kuntz peuvent se trouver dans des articles écrits par Gary Gygax pour *El Conquistador*, *Great Plains Game Players Newsletter* et *Wargamer's Digest*, dont le but premier était de faire pour pas cher de la publicité à D&D. On le retrouve aussi dans « The Gnome Cache », une histoire en série écrite par Gygax sous le pseudonyme Garrison Ernst des numéros 1 (juin 1976) à 7 (juin 1977) de *The Dragon*. Mais il faudrait des années avant que TSR et Gygax ne s'approfondissent ce monde.

Plusieurs années plus tard, Faucongris changea de nouveau quand TSR édita l'in-folio *World of Greyhawk Fantasy World Setting* (1980). On demanda à Gygax de faire une carte du monde, et il estima que les joueurs ne voudraient pas explorer une carte du monde réelle ; il créa donc

quelque chose de nouveau. Pour ce faire, il se renseigna sur quel taille de carte pouvait être imprimée par TSR, puis dessina un nouveau monde qui rentre exactement dans les deux cartes qui seraient incluses dans le jeu. Il contenait toujours beaucoup des lieux du monde original d'Oerth, mais la géographie était entièrement nouvelle. En regardant une carte actuelle de Oerth, il est difficile d'imaginer que le Nyr Dyv, où se situe le Château Faucongris, était à une époque les Grands Lacs.

Après la publication de cet in-folio, Gygax et Kuntz publièrent certaines de leurs aventures Faucongris originales dans des livres allant de WG4 : The Forgotten Temple of Tharizdun (1982) à WG6 : Isle of the Ape (1985). Mais en parallèle Faucongris incorpora les écrits de nombreux autres auteurs. Cela commença avec S2 : White Plume Mountain de Lawrence Schick (1979) ; vinrent ensuite entre autres la série « A » Slavers (1980-1981), de différents auteurs, et les premières aventures britanniques de TSR, U1-U3 (1981-1983), de Dave Browne et Don Turnbull. La nouveauté majeure de cette époque fut l'inclusion de l'île de Lendore, lieu de la campagne de Len Lakofka, dans L1 : The Secret of Bone Hill (1981).

Un ajout encore plus massif fut celui du continent d'Aquaria de Frank Mentzer, le lieu de la campagne qu'il menait depuis 1976 et le décor de ses modules pour la RPGA, dont quatre furent publiés par TSR et la RPGA, en commençant par R1 : To the Aid of Falx (1982). Il est presque certain que Gygax prévoyait qu'Aquaria soit un continent de l'est d'Oerth auparavant inconnu, mais cette idée ne fut jamais vraiment exploitée suite au départ de Gygax en 1985. En fait, après que les quatre modules de Mentzer pour la RPGA aient été réimprimés sous le titre L12 : Egg of the Phoenix (1987), certains des personnages du livre furent incorporés dans FR5 : The Savage Frontier (1988), un supplément pour les Royaumes Oubliés (!), ce qui n'est pas surprenant au vu de la vitesse à laquelle TSR incorporait tout dans les Royaumes à l'époque, des Îles Moonshae à la passe Bloodstone.

Après que Gygax ait quitté TSR en 1985, Faucongris se divisa. Gygax conserva les droits de son personnage de fiction Gorg le Fripon, ainsi que quelques personnages dont le nom étaient des dérivés de celui-ci, comme Zagyg le Sorcier Fou. Au cours des années suivantes, Gygax profita de ces droits pour publier une série de romans sur Gorg le Fripon, qui se termina avec Dance of Demons (1988) dans lequel Gygax détruisit Oerth (!) et la remplaça avec le monde de Yarth, qui était peut-être, ou peut-être pas, l'Aerth de Mythus (1992).

En parallèle, TSR réagit au départ de Gygax en développant des Royaumes Oubliés.

Faucongris fut cependant repris dans des œuvres de fiction quand TSR continua la série de romans Greyhak Adventures de Gygax avec de nouveaux livres de Rose Estes, dont le premier fut Master Wolf (1987) et le dernier The Eyes Have It (1989). Mais TSR ne publia que deux petits suppléments de JDR sur Faucongris avant la deuxième édition d'AD&D, qui marqua la sortie de la jolie boîte The City of Greyhawk (1989) et du livre WGR1 : Greyhawk Ruins (1990). Aucun de ces lieux n'avait beaucoup de points communs avec les décors originaux créés par Gygax &

Kuntz presque 20 ans plus tôt, une preuve que Faucongris continuait à se métamorphoser et à changer, même si James M. Ward et certains des joueurs des premières campagnes essayèrent de retranscrire l'ambiance original. A la même époque, TSR publia le roman *Nightwatch* de Robin Wayne Bailey (1990), qui se déroulait dans la ville de Faucongris mais ne reprenait pas l'apparence graphique des *Greyhawk Adventures*, montrant la faiblesse de ce lieu au sein de TSR.

En 1992, Faucongris fut « remis à zéro » de façon bien plus sérieuse sous la supervision de Carl Sargent. Il fit avancer la chronologie de plusieurs années et donna au décor une intrigue globale cohérente : une série de guerres, chroniquée dans la série d'aventures *WGS* (1991) et dans *Greyhawk Wars* (1991), mit le monde dans un état plus sombre et violent, lui-même décrit dans *From the Ashes* (1992). Cette nouvelle vision de Faucongris continua jusqu'à ce que TSR stoppe la série deux ans plus tard.

Wizards of the Coast décida de remettre de nouveau le monde à zéro, faisant avancer une nouvelle fois la chronologie dans *Return of the Eight* (1998) et *The Adventure Begins* (1998), tous deux de Roger E. Moor. Les ténèbres de Sargent se dissipèrent, et le décor retrouva en partie l'ambiance que lui avait donné Gyax à ses débuts.

Hélas, la résurrection du décor en 1998 fut brève, en tous cas pour D&D. Après une poignée d'aventures originales (1998), quelques « retours » à des aventures passées (1998-2001) et une nouvelle série de romans en support aux aventures « Retour » (1999-2002), *Wizards of the Coast* reléguait Faucongris au rang de monde « par défaut » pour D&D, c'est à dire cet univers très vaguement décrit dans les livres de règles.

En parallèle, la campagne *Living Greyhawk* (2000-2008) devint la campagne officielle de la RPGA (remplaçant l'ancienne campagne *Living City Forgotten Realms*), mais à part dans quelques publications *Wizards* telles *Living Greyhawk Gazetteer* (2008), cette campagne était considérée comme « non officielle » (même si *Expedition to the Ruins of Greyhawk* (2007), une aventure tardive à Faucongris par *Wizard*, se situait assez loin dans la chronologie pour coller avec les événements de *Living*).

Pendant ce temps, Faucongris bénéficia d'une expansion massive dans un autre média grâce au travail de Chris Pramas sur *Chainmail Miniatures Game* (2001). Le jeu se déroulait dans l'Empire Divisé, situé sur un sous-continent jusqu'alors inconnu de Oerik Ouest. Au fil des publications *Chainmail*, Pramas ajouta un nombre croissant de connexions avec Oerik Est, jusqu'à une société de d'elfes noirs liée à la série classique d'aventures « D » *Descent* (1978). Malheureusement, les suppléments rôlistes ne codifièrent jamais l'oeuvre de Pramas pour s'adapter à D&D lui même, et elle est donc en grande partie oubliée aujourd'hui (même si ses histoires et éléments de fond peuvent se retrouver dans les n°285 (juillet 2001) à 296 (juin 2002) de *Dragon*).

Aujourd'hui, Faucongris est intégralement « non officielle », puisqu'il a été remis aux fans et à ses premiers créateurs. Oerth Journal(1995 - aujourd'hui) est depuis longtemps une source en ligne de matériau Faucongris créé par les fans ; de plus, les magazines Dungeon et Dragon se sont tous les deux un peu intéressés à Faucongris lorsqu'ils étaient publiés par Paizo Publishing, car certains des éditeurs de la compagnie (dont Erik Mona, éditeur pendant un temps de Oerth Journal) en étaient fans ; les droits Adventure Paths Dungeon de Paizo(2003-2007) se déroulaient officiellement (même si superficiellement) dans le monde de Faucongris.

Gary Gygax écrivit de nouveau sur Faucongris au cours des dernières années de sa vie en sortant la série Château Zagyg chez Troll Lord Games (2005-2008). Ces livres sont sa tentatives la plus sérieuse pour recréer le Château Faucongris de 1972-1985, mais la série était loin d'être terminée à sa mort.

Rob Kuntz commença aussi à rééditer ses vieux éléments de campagne, dont certains niveaux du donjons qui avaient soit été écrits pour le Château Faucongris, soit incorporés à ce dernier via le Château El Raja Key. Les produits réédités les plus notables furent RJK1 : Bottle City (2007) et The Original Living Room (2007), qui faisaient tous deux partie du Château Faucongris partagé.

Cette réinvention constante du Château Faucongris, le donjon le plus célèbre d'Oerth, montre à quel point tout cet univers a changé. Les donjons exacts utilisés entre 1972 et 1985 n'ont jamais été édités : ils furent référencés dans quelques suppléments des débuts, mais ces références et les créations contemporaines par Gygax et Kuntz sont les seules informations que nous ayons sur ces parties originales.

En réalité, la première version imprimée du donjon fut le grotesque WG7 : Castle Greyhawk (1988), qui n'avait rien à voir avec l'original et fut heureusement suivi quelques années plus tard par le plus sérieux WGR1 : Greyhawk Ruins (1990). Ce dernier supplément a récemment été repris dans Expedition to the Ruins of Greyhawk (2007), compatible avec la troisième édition et publié par Wizards of the Coast, mais écrit par des figures familières de Paizo, dont Erik Mona et James Jacobs.

TSR a aussi publié trois modules sur des régions extra-planaires, originellement connectées au château à l'époque de la campagne original du Lac de Genève : EX1 : Dungeonland (1983), EX2 : The Land Beyond the Magic Mirror (1983) et WG6 : Isle of the Ape (1985).

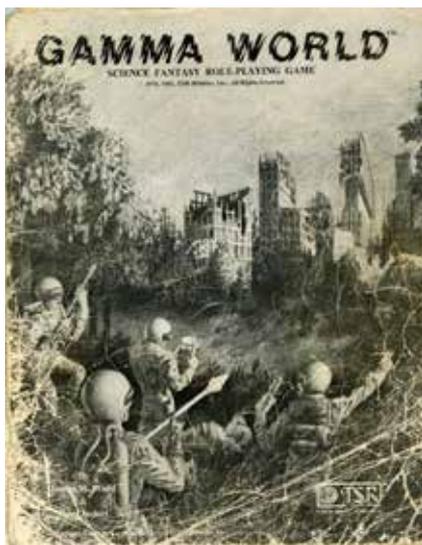
En plus de toutes ces versions du Château Faucongris, des parties du Château El Raja Key ont aussi été édités, comme nous l'expliquons plus en détail dans l'historique de Creations Unlimited.

Alors, quel est le véritable Château Faucongris ? Comme souvent dans les JDR, la réponse est : « celui de votre campagne ».

Mutants, tireurs, espions, gangsters et chevaliers faucons : 1978-1983

A la fin des années 70 et au début des années 80, TSR continua aussi à croître via la publication de nombreux nouveaux JDR. Boot Hill, EPT et Metamorphosis Alpha avaient été publiés en 1975 et 1976 mais ne reçurent pas de suppléments, et TSR n'avait pas édité de nouveau jeu en 1977. A partir de 1978 elle tenta de nouveau sa chance, et sortit cinq JDR jusqu'en 1982.

Le premier fut Gamma World (1978), un jeu post-apocalyptique rempli de mutants qui, au cours de son développement, s'appelait d'ailleurs Mutant. Il était l'oeuvre de James M. Ward et Jake Jaquet et était en fait la deuxième édition de Metamorphosis : Alpha, dans un environnement plus vaste. A l'époque, TSR pensait qu'un jeu ayant une planète pour décor offrirait plus de possibilités de jeu, mais Gygas déclara par la suite que la compagnie pensait que sortir le jeu du vaisseau qui lui servait de décor à l'origine lui avait nui. Il se vendit tout de même bien, apparemment mieux que le meneur des JDR de science-fiction, Traveller. Mais il ne reçut jamais la même attention, car TSR avait des affaires plus importantes à traiter. Une deuxième édition de Gamma World (1983) sortit tout de même quelques années plus tard.



L'impression de Metamorphosis Alpha fut arrêtée, car TSR pensait qu'il entrait en compétition avec Gamma World. Un supplément sous boîte Metamorphosis Alpha to Omega pour Gamma World fut prévu mais il ne sortit jamais – même s'il fut édité des années plus tard comme supplément pour un tout autre jeu.

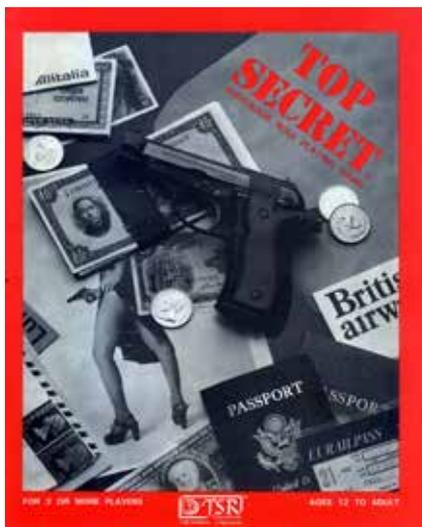
« C'est un mouvement naturel, on va du « donjon » qu'est le vaisseau spatial au monde extérieur sauvage. »

James M. Ward, interview, Polyhedron #3 (hiver 1981/1982)

Boot Hill reçut l'année suivante une deuxième édition révisée (1979), avec cette fois ci des règles pour les campagnes et quelques scénarios, en faisant plus qu'un simple jeu de combat d'armes à feu à un contre un (même si cela resta toujours le point fort du jeu).

Le sixième JDR de TSR, Top Secret de Merle Rasmussen (1980) fut le premier JDR d'espionnage. Au début, il devait s'agir d'un jeu « programmé », avec des choix sous forme d'organigrammes, mais il évolua pour devenir un JDR à part entière. Comme la majorité des

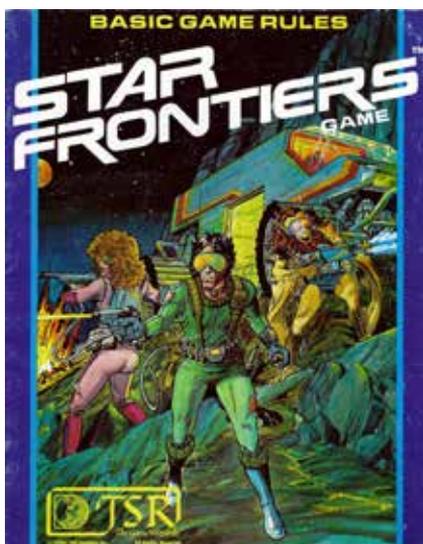
premiers jeux de TSR, Top Secret s'inspirait de D&D avec ses personnages et ses niveaux, mais il introduisait aussi une nouveauté notable : les points de « renommée & de fortune », que les joueurs pouvaient dépenser pour palier aux événements défavorables. C'était une des premières mécaniques de jeu à présenter les personnages jouables avec héroïsme, et aussi une des premières à donner aux joueurs une certaine capacité à influencer l'issue du jeu, une



idée générale qui serait au cœur de la branche « narrative » du jeu de rôle, qui fit son apparition au milieu des années 80 et s'épanouit dans les jeux « indé » des années 2000. Top Secret fut la vedette des JDR d'espionnage jusqu'à la publication de James Bond 007 par Victory Games (1983).

Top Secret fut aussi le premier JDR de TSR à recevoir un support dès sa publication, une manifestation de l'accent nouvellement mis par la compagnie sur les aventures et autres suppléments. L'ensemble original de suppléments Top Secret fut édité entre 1981 et 1985. A la même époque, des suppléments commencèrent aussi à sortir pour Gamma World (1981-1983) et Boot Hill (1981-1982, 1984).

En 1981, TSR se reposa sur ses séries existantes, et publia presque vingt suppléments pour AD&D, D&D, Boot Hill et Gamma World, mais surtout pour AD&D, clairement son jeu le plus vendeur. En 1982, deux nouveaux JDR furent édités : le jeu pulp Gangbuster de Rick



Krebs et Mark Acres (1982) et Star Frontiers (1982), un jeu de science-fiction créés par les employés de la compagnie, respectivement le septième et le huitième jeu de TSR.

Ces jeux définirent de plus en plus le nouveau modèle de JDR de TSR : des jeux simples qui puissent servir d'introduction à un genre. Tous étaient intelligemment créés, et Gangbusters fut particulièrement loué par la critique. Cependant Star Frontiers fut au début critiqué pour son manque de règles sur les combats de vaisseaux, un défaut qui serait réglé dans l'extension Knight Hawks (1983), qui sortit à l'époque où le jeu de base fut renommé Star Frontiers : Alpha Dawn (1983)

Le genre pulp ne s'est jamais très bien vendu, Gangbusters s'arrêta donc après cinq suppléments (1982-1984), dont deux par Tracy Hickman, que nous rencontrerons bientôt plus longuement. Star Frontier, lui, fut le premier des JDR de TSR autre que D&D à dépasser la douzaine de publications (1982-1985), avec entre autres deux suppléments à licence dans le monde de 2001 d'Arthur C. Clarke (1984). Comme nous le verrons bientôt, TSR cherchait activement des licences à l'époque.

Même si en 1982, TSR avait publié un total de huit JDR, elle n'avait pas développé de système interne, comme le faisaient des compagnies comme Chaosium et Hero Games. TSR avait huit systèmes de jeu différents, et même si une partie d'entre eux avaient des similitudes avec D&D (dont les classes, les niveaux, les points de dégâts et les classes d'armures, utilisés dans plusieurs jeux), ce n'était pas le cas de tous. Star Frontiers, par exemples, n'utilisait que des pourcentages.

Un interlude hystérique : 1979-1982

Avant de vraiment entrer dans les années 80, nous devons parler d'un dernier événement des années 70, qui influença toute l'industrie. En 1979, à Lansing dans le Michigan, un étudiant en fac nommé James Dallas Egbert III disparut sans laisser de trace. Le détective privé William Dear découvrit (avec justesse) qu'il avait originellement disparu dans les tunnels de vapeur sous l'université de l'état du Michigan, mais lia cela à Dungeons & Dragons, ce qui était une erreur.

Même les autorités pensèrent que le rapprochement avec D&D pouvait être légitime, et elles envoyèrent donc à TSR des photos du tableau d'affichage d'Egbert, recouvert de punaises bizarrement ordonnées, en espérant que la compagnie puisse deviner ce que cela signifiait. Tim Kask raconta par la suite que lui, Gary Gygax et Brian Blume passèrent trois jours à essayer de trouver ce que cette « carte super-secrète » pouvait bien vouloir dire.

En parallèle, Dear rendit ses suppositions publiques et fit sensation. Ainsi, Dungeons & Dragons arriva soudain dans les bulletins d'actualité. Au final, cela fut bénéfique à TSR comme à l'industrie du JDR en entier. D&D était déjà en pleine croissance depuis qu'il s'était professionnalisé avec la sortie des livres à couverture rigide Advanced Dungeons & Dragons, mais cette publicité hystérique aida les ventes à s'envoler, car le jeu bénéficia soudain de l'attention du grand public. Quand des villes comme Heber City dans l'Utah essayèrent d'interdire le jeu, les ventes s'améliorèrent.

« J'avais estimé que les ventes pour l'année à venir passeraient d'à peu près 4,2 millions de dollars à 8,5 millions pour cette année fiscale. Grâce à « l'affaire Egber », TSR gagna 16,5 millions. »

Gary Gygax, « An Interview with Gary Gygax », OD&Dities #9 (février 2003)

Egbert fut retrouvé à Morgan City en Louisiane, peu de temps après que les esprits ne se soient emballés. Malheureusement, il se suicida environs un an plus tard, en aout 1980. Rona Jaffé écrit *Mazes & Monsters* (1981), une reprise romancée de l'affaire, qui répétait toutes les erreurs et mauvais jugements de Dear ; un téléfilm avec Tom Hanks en fut tiré (1982).

Même si les premiers signes d'une hystérie anti D&D s'étaient manifestés dès la publication en 1976 d'*Eldritch Wizardry*, et même si William Dear donnait désormais à ce courant (beaucoup) plus d'attention, la situation n'atteignit son sommet que plus tard dans les années 80, quand Patricia Pulling s'en mêla. Nous y reviendrons.

Expansion & croissance rapides : 1980-1983

1980 et 1981 furent les années pendant lesquelles TSR, et donc toute l'industrie rôliste, arrivèrent vraiment à maturité. D&D et AD&D étaient désormais disponibles dans de nouvelles éditions perfectionnées. TSR faisait enfin attention aux suppléments, pas seulement pour D&D, mais aussi pour ses autres jeux. L'hystérie public avait mis les jeux sous les projecteurs, ce qui fut finalement une excellente publicité pour la compagnie.

En 1980, TSR subit aussi trois extensions majeures.

Premièrement, Frank Mentzer fonda la Role Playing Game Association (RPGA), sur une suggestion de Jake Jaquet. Le but premier de l'organisation devait être de créer une communauté globale de joueurs. Dans ses premières années, elle soutint les jeux les plus vendeurs de TSR à l'époque : AD&D, *Gamma World* et *Top Secret*. Elle se consacra majoritairement aux tournois, donc les open D&D aux Gen Con, dont la RPGA prit la charge. Par la suite, elle étendit son influence au delà des tournois en menant ce que James M. Ward appela la campagne *Living City*, au sein de laquelle des milliers de joueurs à travers le monde pouvaient

Les ventes de TSR : 1975-1982

Grâce aux informations données dans *The Dragon* #35 (mars 1980) et *Inc. Magazine* (1982), nous avons une bonne idée de la croissance de TSR à ses débuts. Dans *The Dragon*, Gygax déclara que les ventes brutes de TSR étaient de 50 000\$ en 1975, 300 000\$ en 1976, 600 000\$ en 1977, presque un million en 1978, et plus de deux millions en 1979. *Inc. Magazine* parla ensuite de 9,8 millions pendant la période de neuf mois qui se termina en juin 1981, et de 27 millions pour l'année qui suivit, jusqu'en juin 1982.

Même si l'affaire James Egbert et la publicité qu'elle entraîna sont souvent mentionnées comme les raisons de cette énorme croissance de l'industrie rôliste au début des années 80, TSR se débrouillait déjà plutôt bien avant ça, et doublait ses ventes chaque année. Passer de 2 millions fin 1979 à (pour faire une moyenne) 20 millions fin 1981 était une amélioration par rapport à ça, mais cela voulait « seulement » dire que la compagnie avait quintuplé ses ventes en un an au lieu de les doubler comme d'habitude.

participer au même énorme univers de campagne. La RPGA produisit aussi Polyhedron (1981-2002), un magazine sur le jeu publié pendant plus de vingt ans, jusqu'à être récupéré par Paizo Publishing en 2002.

« J'étais en pleines négociations avec Simon & Schuster quand la femme qui était à l'époque vice présidente des droits dérivés à Random House me téléphona. Sans surprise, c'était grâce à ses deux fils, qui étaient d'avidés joueurs de D&D. »

Gary Gygax, « An Interview with Gary Gygax, OD&Dities #9 (février 2003)

Deuxièmement, TSR signa un contrat de distribution exclusive dans l'industrie du livre avec Random House, qui s'appliqua à partir de Deities & Demigods. Cela rendit les jeux de TSR accessibles à beaucoup de nouveaux joueurs.

Troisièmement, TSR décida d'accroître sa présence à l'international en fondant TSR UK, qui fut mise en activité le 31 mars 1980. Don Turnbull, éditeur de Fiend Folio – toujours dans les limbes juridiques à l'époque – fut mis à la tête de cette nouvelle compagnie. TSR UK devint rapidement TSR Ltd, et supervisa l'Europe en général.

TSR Ltd était principalement responsable de la distribution des produits en Europe, mais elle publia aussi un certain nombre d'aventures d'origine britannique. Parmi elles, on trouve deux séries d'aventures AD&D : d'abord U1 : The Sinister Secret of Saltmarsh (1981), publiée peu après que Fiend Folio ait enfin été imprimé, puis plus tard UK1 ; Beyond the Crystal Cave (1983). Les séries d'aventures britanniques continuèrent jusqu'en 1986, et inclurent par la suite certaines aventures Basic D&D appréciées.

La présence de TSR à l'international explosa quand la première traduction des règles de Basic D&D sortit en France (1982). Beaucoup d'autres suivirent, et les produits TSR furent finalement disponible dans 16 langues étrangères.

Le succès de TSR devint plus évident quand elle fut listée par Inc. Magazine comme une des six compagnies privées à la croissance la plus rapide en 1982.

« J'ai arrêté de jouer au jeu il y a à peu près deux ans pour devenir plus objectif », dit Kevin B. Blume, trente ans, directeur de l'exploitation. « J'adore jouer, mais ce ne fut pas si difficile d'y renoncer. Aujourd'hui, je joue à un bien plus gros jeu, appelé les affaires. C'est pourquoi nous sommes instinctivement de bons hommes d'affaires – parce que les jeux sont une excellente façon d'apprendre. » »

« TSR Hobbies Mixes Fact and Fantasy », Inc. Magazine (1982)

Grâce à l'énorme augmentation des ventes, le nombre d'employés commença lui aussi à bondir. En juin 1981 TSR comptait 130 employés, qui devinrent 170 en juin 1982, et atteignirent un nombre maximal de peut-être 374 début 1983. Il y avait de nombreuses figures notables parmi les nouveaux venus. Le créateur (et futur responsable des créateurs) Troy

Denning et l'éditeur (et futur responsable des éditeurs) arrivèrent en 1981. Les illustrateurs Jeff Easley, Larry Elmore et Keith Parkinson, les créateurs Jeff Grubb, Trach Hickman et Douglas Niles, l'éditeur de Polyhedron Mary Kirchoff et le fabricant de figurines Duke Seifried arrivèrent tous au cours d'une année 1982 chargée. Enfin, l'éditeur de périodiques Roger E. Moore arriva en 1983.

Comme c'était le cas depuis la fin des années 70, beaucoup des nouveaux venus étaient déjà fans de D&D, Niles par exemple, qui avait découvert D&D grâce à une de ses élèves au lycée, qui n'était autre que Heidi Gyax. D'autres étaient des auteurs publiés de D&D, de différents genres. Grubb fut embauché (après avoir beaucoup insisté) grâce à son excellent travail sur le tournoi open d'AD&D en 1981. Hickman, lui, avait dirigé sa propre maison d'édition pour D&D à petit tirage, DayStar West Media, qui avait édité deux aventures de lui-même et de sa femme Laura : *Rahasia* (1979) et *Pharaoh* (1980), comme nous le décrivons dans le court historique de cette compagnie.

L'arrivée à maturité de TSR fut peut-être surtout visible dans le magazine *Dragon* et dans les transformations qu'il subit. Pendant toutes les années 70, *Dragon* était clairement un magazine sur le jeu, tel que le voulait son superviseur Tim Kask. Mais Kask quitta TSR après *The Dragon* #36 (avril 1980) pour lancer son propre magazine, *Adventure Gaming* (1980-1982). Ce dernier était plus généraliste que *The Dragon*, mais en dehors de ça ressemblait beaucoup au premier magazine de Kask et mettait l'accent sur les JDR de fantasy (génériques), *Traveller*, et les wargame.

Jake Jaquet était alors déjà devenu éditeur de *The Dragon* depuis quelques mois. Sous son règne, *The Dragon* devint *Dragon* et commença à croître encore plus rapidement qu'avant : le nombre d'exemplaires en circulation passa de 10 000 en 1980 à 70 000 en 1982. Jaquet affirma avec humilité que cela était plus dû à la croissance de D&D qu'à ce qu'il avait fait lui-même. En parallèle, le magazine commença lui aussi à devenir mature.

Le numéro 49 (mai 1981), le premier avec Jaquet en éditeur et le journaliste Kim Mohan en éditeur-en-chef, bénéficiait pour la première fois d'une couverture par un illustrateur connu, Tim Huldebrandt. Trois mois plus tard, *Dragon* #52 (août 1981) avait une couverture de l'illustrateur de fantasy vedette Boris Vallejo.

La révolution Blum : 1981-1982

Pendant ce temps Kevin Blume, le frère de Brian Blume, avait accédé aux plus hauts niveaux de TSR et racheté les parts de son père Melvin. Ainsi, 1981 fut pour TSR l'Année des Trois Présidents : même si Gary Gyax restait le président sur le papier, Kevin Blume fut chargé des opérations (ce qui voulait dire qu'il gérait la compagnie au quotidien), et Brian Blume de la création. Ensemble, formant un conseil d'administration, ils discutaient de tout désaccord. Ou, comme l'explique Brian Blume : « nous avons un accord tacite au travail, nous nous asseyons et débattons de tout problème majeur. »

Mais les Blume étaient de plus insatisfaits par Gary Gygax et son approche conservatrice des affaires. Ce problème datait d'avant la montée de Kevin Blume au sein de la compagnie, et s'était manifesté dès la sortie de Q1 : Queen of the Demonweb Pits (1980) fin 1980.

La conclusion à l'épique série GDQ de Gygax, attendue depuis longtemps, était l'oeuvre de Dave Sutherland plus que de Gygax lui-même. Gygax fit bonne figure dans la préface de l'aventure, mais des années plus tard il révéla qu'elle avait été éditée contre sa volonté. Sutherland avait même changé l'antagoniste finale de la série, passant des serveurs de l'Ancien Dieu Elementaire à Lolth, et le résultat n'était pas forcément très pertinent.

Le nouveau pouvoir des Blume se manifesta plus clairement pendant « La Grande Purge » d'avril 1981, quand TSR vira une douzaine d'employés pour « mauvais comportement », ledit mauvais comportement incluant visiblement un soutien à Dave Arneson et un ressentiment envers la direction, qui à l'époque avait ses propres quartiers maîtres à l'écart du reste de TSR. Beaucoup de ces renvois furent attribués au nouveau directeur de l'exploitation Kevin Blume.

« Nous avons souvent l'impression que les Blume, les Gygax et leurs associés, comme Will Neibling, étaient arrogants et avides, étaient totalement dépassés en tant qu'hommes d'affaires, et traitaient la compagnie et ses employés comme des PNJ dans le jeu auquel ils jouaient. »

Kevin Hendryx, interview, grognardia.blospot.com (juin 2009)

Paul Reiche et Evan Robinson furent parmi les deux premiers à partir, puis les illustrateurs Bill Willingham et Jeff Dee suivirent quand ils se plainquirent, ne laissant que deux employés dans le département illustration : le nouveau directeur artistique Jim Roslof et le célèbre illustrateur Erol Otus. Comme nous le verrons, Roslof allait remplir son département de nombreux artistes célèbres à partir de 1981. Le développeur Kevin Hendryx fut une autre victime des purges, qui continuèrent pendant l'été.

Un point critique entre les Blume et Gygax fut atteint en 1982 quand les frères utilisèrent le fait qu'ils possédaient la majorité des actions de TSR pour effectivement prendre le contrôle de la compagnie. Gary Gygax, qui était PDG depuis la fondation, fut contraint de se mettre en retrait : Kevin Blume le remplaça. Après cela, Gygax fut exilé sur la Côte Ouest, ou alors il s'y retira (selon comment vous l'interprétez), pour s'occuper des potentielles émissions télé et des opportunités de films.

La prise de contrôle de SPI : 1982

A l'époque de la prise de contrôle des Blume, TSR acquit SPI, une des vieilles maisons d'édition de wargames. SPI avait essayé de se lancer dans l'industrie du JDR, surtout avec son jeu tactique *DragonQuest* (1980), mais elle faisait désormais face à des difficultés financières croissantes, comme nous l'expliquons plus en détail dans son propre historique.

En 1982, SPI cherchait donc des acheteurs, et au lieu de ça demanda un prêt à TSR. Les biens de SPI étaient fournis en garantie. Ce qui se passa ensuite n'est pas très clair. Selon qui vous croyez : soit SPI fut évidemment incapable de rembourser son emprunt, et TSR la saisit ; soit TSR prêta l'argent en sachant que SPI ne pourrait pas rembourser, et fit donc la saisie presque immédiatement ; ou encore SPI fit l'emprunt en sachant que TSR la saisirait presque immédiatement, faisant donc une vente qui échappait aux autres créanciers.

« TSR allait gagner un contrôle sur SPI en obtenant les parts de Simonsen, Wagner et Hessel ; racheter les 400 000\$ de dettes auprès des capital-risqueurs, puis les annuler. Ces dettes avaient pour garantie les propriétés, inventaires, comptes débiteurs, copyrights,... de SPI. Ainsi, TSR contrôlerait SPI et ses propriétés, mais pas ses passifs. Un bon plan, en principe. »

Howard Barasch, *The Insider* #1 (juin 1982)

Quoi qu'il en soit, TSR annonça le 31 mars 1982 qu'elle avait lancé « une série d'actes juridiques et économiques » pour racheter SPI. Cette prise de contrôle fut vue comme hostile par les employés, c'est pourquoi le 7 avril, huit anciens membres de SPI avaient annoncé qu'ils quittaient la compagnie pour fonder *Victory Games*, une nouvelle branche d'*Avalon Hill*. Ils allaient y créer *James Bond 007* (1983), le jeu de rôle d'espionnage qui allait faire tomber *Top Secret* de son piédestal. *Redmond Simonsen*, créateur vedette de SPI, fut renvoyé par TSR le 3 mai 1982 pour « incompatibilités de gestion », et à partir de là la situation se dégrada rapidement. Quelques mois plus tard, il ne resta que très peu d'employés de SPI. *David Ritchie*, le dernier survivant, partit pour *Coleco* fin 1983 après que sa femme ait été licenciée par TSR, même s'il revint après que le département jeu de *Coleco* se soit écroulé, deux ans plus tard.

Pendant ce temps, TSR se rendit compte que les aspects légaux de son acquisition de SPI étaient plus complexes qu'elle ne l'avait imaginé. TSR avait déclaré à l'origine qu'elle avait « racheté les propriétés, mais pas les passifs ». Mais les imprimeurs à qui SPI devait de l'argent ne furent pas d'accord avec cette affirmation, et refusèrent de rendre les plaques d'impression des jeux de SPI avant que TSR ne rembourse 40 000\$ des dettes de SPI un an plus tard ; cela eut une influence sur les projets immédiats de TSR, qui voulait se relancer dans le wargame en réimprimant une quarantaine des jeux de SPI. De même, les lecteurs abonnés aux magazines de SPI, *Strategy & Tactics* et *Ares*, furent très mécontents que TSR n'honore pas les abonnements.

La situation empira en décembre quand une pétition fut menée dans le New Jersey contre SPI afin qu'elle rentre sous le chapitre sept de la loi sur la banqueroute, en essayant d'impliquer le gouvernement fédéral dans l'affaire, et quand une plainte fut déposée contre TSR à New York au sujet des salaires des employés de SPI. La rumeur suggère que le Bureau de Protection des Consommateurs de Madison dans le Wisconsin envisageait aussi une action groupée contre TSR à cause des abonnements non honorés.

Au final, TSR reçut très peu en échange de l'argent qu'elle avait prêté à SPI. Elle publia Ares, le magazine de science-fiction de SPI, des n°12 (1982) à 17 (1984), puis l'incorpora dans Dragon Magazine des n°84 (avril 1984) à 111 (juillet 1983). Dans un premier temps, elle avait cru que les JDR de SPI, DragonQuest et Universe, pourraient être complémentaires à D&D, mais finalement elle ne fit pas grand chose avec eux. TSR édita bien des wargame dans les années 90, dont certains avec le logo de SPI, mais ne revint jamais de façon particulièrement conséquente aux wargames : la perte des créateurs de SPI rendit cette issue certaine.

De plus, TSR se fit très mal voir dans la communauté wargame, beaucoup de gens considérant qu'elle avait volontairement tué SPI.

Les poursuites en justice, premier round : 1982-1984

Ce ne fut pas la seule mauvaise publicité subie par TSR au début des années 80 : ses relations avec le reste de l'industrie se dégradaient aussi. Nous avons déjà vu que TSR avait commencé à envoyer des menaces d'actions en justice dès 1976. Au début des années 80, les autres membres de l'industrie recevaient de plus en plus souvent des courriers menaçants de la part des avocats de TSR. Steve Jackson commenta un incident de ce genre quand TSR le menaça parce qu'il avait utilisé un Tyrannoœil dans un dessin de The Space Gamer.

L'action en justice la plus conséquente de TSR au début des années 80 fut celle contre les premiers Role Aids. Comme nous l'avons déjà vu, les maisons d'édition tiers présentaient de plus en plus leurs suppléments AD&D comme des suppléments « génériques » car elles n'arrivaient pas à obtenir de licence de TSR. Mayfair Game décida de ne pas utiliser cette technique. Quand elle lança sa série Role Aids (1982), les couvertures disaient clairement que les livres étaient « compatibles avec Advanced Dungeons & Dragons ».

« J'ai fortement défendu le fait d'arranger un accord de licence avec Mayfair [G]ames pour sa série « Role Aids », mais ma proposition a été rejetée par le conseil d'administration qui étudia la question. »

Gary Gygax, « An Interview with Gary Gygax », OD&Dities #9 (février 2003)

Les marques déposées – Advanced Dungeons & Dragons en était une – sont une source régulière de désaccords juridiques. Mayfair n'est qu'une des nombreuses compagnies qui

demanda des conseils légaux pour pouvoir utiliser une marque déposée sans autorisation : Heritage Models, Kenzer & Company et Wizards of the Coast (à ses débuts), entre autres, le firent aussi. Mayfair fit de son mieux pour rendre claires les précisions légales requises, en incluant des textes d'explication sur les couvertures avant ou arrière de ses suppléments.

Les disputes au sujet des marques déposées finissent souvent devant un tribunal, même quand les recommandations judiciaires sont suivies. TSR fit donc un procès à Mayfair au sujet de Role Aids. Cependant, les deux parties trouvèrent un accord en dehors de la cour en 1984. Mayfair fut autorisée à continuer à publier ses suppléments, pour peu qu'elle respecte certaines restrictions au sujet de l'utilisation des noms déposés d'AD&D, et de la façon dont la marque déposée AD&D était représentée en couverture. La ligne Role Aids continua pendant des années, même si nous verrons que cela ne fut pas la dernière affaire judiciaire à ce sujet.

L'explosion des livres : 1982-1983

Si l'extension de TSR dans les wargames ne marcha pas, on ne peut pas dire la même chose d'une autre initiative majeure de la même année. En 1982, TSR pénétra plus fortement le marché des livres après que Rose Estes, employé à TSR, ait eu l'idée d'une nouvelle sorte de jeu, *Endless Quest*. Il s'agissait de livres créés à partir des mêmes idées que les célèbres *Choose Your Own Adventures* de Bantam Books (1979-1998), mais avec des éléments de fantasy tirés de *Dungeons & Dragons*. Estes écrivit les six premiers tomes, en commençant par *Dungeon of Dread* (1982).

Ces livres marchèrent plutôt bien, et la série compta au final 36 tomes (1982-1987), puis fut reprise une décennie plus tard pour une deuxième saison (1994-1996). Même si la majorité des *Endless Quests* proposaient des aventures dans le style de D&D, il y eut aussi des livres pour *Gamma World*, *Star Frontier* et *Top Secret*, ainsi que pour quelques licences, que nous découvrirons bientôt. La série se vendit en des millions d'exemplaires.

Quand elle réalisa qu'*Endless Quest* n'était au fond qu'une mode passagère, TSR fit de son mieux pour diversifier ses nouvelles publications mainstream. James M. Ward et Rose Estes formèrent un département éducatif censé vendre aux enseignants des modules pour leurs classes. Jean Black, éditeur expérimenté dans l'industrie, devint éditeur éducatif du nouveau département. Mais celui-ci échoua, à cause de la décision de TSR de ne pas embaucher d'employés spécialisés dans la vente de matériel éducatif : les articles étaient prêts pour la production, mais ne furent jamais vendus. Black développa par la suite d'autres idées éducatives, comme des livres combinant l'histoire de la seconde guerre mondiale avec des wargames, mais TSR continua à négliger les opportunités dans ce domaine.

Malgré les inquiétudes au sujet de l'industrie des livres jeu, d'autres lignes de ce genre sortirent ; de nouveaux genres de livres *Endless Quest*, avec des succès mitigés. Parmi eux : *Fantasy Forest* (1982-1983), qui essayait de profiter du marché des romances ; *Super Endles*

Quest (1985-1988), une ligne de livres-jeu à part entière similaires aux livres Fighting Fantasy, alors populaires au Royaume-Uni ; et les livres-jeu Catacombs Solo Quest, encore plus complexes (1987-1989).

Ces livres permirent à TSR de recevoir plus d'attention de son distributeur en librairie, Random House.

Pendant ce temps, Jean Black devint éditeur en chef du nouveau département livres de TSR : elle profita du succès des livres jeu pour aider à sortir les romans Lancedragon, pivots pour la compagnie, auxquels nous reviendrons bientôt. Ironie de l'histoire, le département livre de TSR allait directement mener à la chute de la compagnie, dix ans plus tard.

D&D suit sa route : 1982-1984

Au travers de tous ces changements et de toutes ces nouveautés, D&D continua bien sûr à avancer. Nous avons déjà vu l'histoire d'AD&D jusqu'à la sortie de Fiend Folio (1981), et celle de Basic D&D jusqu'à l'arrivée de Basic Set, deuxième édition (1981) et d'Expert Set (1981). Après cela, l'événement le plus remarquable pour la série arriva fin 1982, quand TSR changea l'apparence de tous les D&D.

Les couleurs vives et bannières diagonales des anciennes aventures disparurent, et furent remplacé par un nouveau style graphique, avec des bannières horizontales, un nouveau logo Dungeons & Dragons, des illustrations de meilleure qualité, et des fonds avec dégradés. Cela montrait le professionnalisme nouveau de TSR après la formidable croissance qu'elle avait connue entre 1979 et 1982.

Ce nouveau style s'appliqua l'année suivante aux livres AD&D à couverture rigide, avec Monster Manual II (1983). Ces nouveaux livres reprenaient la majorité des améliorations des aventures, mais sont probablement surtout restés dans les mémoires pour leurs tranches oranges. Toute la série des livres à couverture rigide et à tranche orange est illustrée par Jeff Easley, lui donnant une constance (et une beauté) remarquable, ce qui était franchement nécessaire après les logos et visuels erratiques des premiers livres à couverture rigide.

Avant d'en finir avec Monster Manual II, nous devons signaler qu'il marqua le premier écart e TSR d'avec son rythme annuel de publication de livres AD&D. Le dernier AD&D à couverture rigide avant lui avait été Fiend Folio en 1981, et le suivant ne sortit pas avant 1985. Nous discuterons plus tard des possibles raisons à ce phénomènes.

En parallèle, Basic D&D fut remis à neuf, et pas seulement graphiquement : la troisième édition de D&D Basic Set par Frank Mentzer (1983) constituait une révision majeure, et servit aussi de point de départ à une série de cinq jeux sous boîtier (1983-1986) qui permit à terme d'amener les personnages de Basic D&D du premier niveau à la Divinité elle-même. Comme les deux précédents Basic Set, le jeu affirmait qu'il était vraiment possible d'apprendre le jeu juste avec les règles, sans professeur. Mais cette édition était celle qui s'approchait le plus de cette affirmation, car elle proposait des parties solo – le but étant d'apprendre à jouer

en lisant le livre de règles. Cela s'inscrivait dans une tendance à l'enseignement, qui était aussi suivie par des maisons d'édition telles Pacesetter et Yaquinto à la même époque.

« Et quand l'histoire s'achève, vous avez découvert la majorité des mécaniques du monde. Vous n'avez pas lu des pages et des pages de règles, et vous n'avez pas été noyé sous des chiffres et des tableaux ; vous avez tout simplement lu une histoire de fantasy divertissante. »

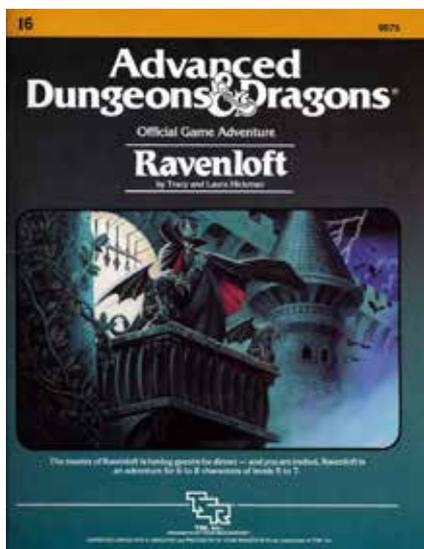
Frank Mentzer, « A New Game with a Familiar Name », Dragon #77 (septembre 1986)

Même si AD&D comme Basic D&D reçurent de nombreuses aventures en supplément après cette remise à neuf, AD&D sembla la plus revitalisée par ces changements.

Cela était en partie dû à Tracy Hickman, qui entra à TSR en 1982. TSR édita ses vieilles aventures, de l'époque où il était à DayStar West. Parmi elle, Pharaoh reçut le plus

d'attention, car elle devint la première partie de la série I3-I5 ; Desert of Desolation (1982-1983), qui reçut un plutôt bon accueil.

Mais Hickman et sa femme Laura furent encore plus acclamés grâce à une toute nouvelle aventure, I6 : Ravenloft (1983). Elle était d'un genre entièrement nouveau pour D&D. C'était une aventure de style gothique, qui mélangeait la fantasy et l'horreur. C'était aussi une aventure beaucoup plus cérébrale que les explorations de donjons habituelles, car elle opposait les joueurs à des nobles vampires intelligents. Ravenloft fut un succès immédiat qui fut vendu, supplémenté et encore vendu pendant des années.



Les autres aventures notables de l'époque furent le résultat de l'expansion de Faucongris par Gygax, qu'il avait initiée dès 1980. Cela commença doucement, avec le travail d'édition fourni par Rob Kuntz sur S4 : The Lost Caverns of Tsojcanth de Gary Gyax (1982). Greyhawk bénéficia aussi de plus en plus de l'attention de Dragon, à commencer par la chronique « From the Sorcerer's Scroll » de Gygax (novembre 1981 – janvier 1982).

Puis, fin 1982, Kuntz plongeait de nouveau dans le domaine créatif pour lancer une reprise active de Faucongris, avec l'aide d'Eric Shook, employé de TSR depuis longtemps. Cela commença avec la publication de WG4 : The Forgotten Temple of Tharizdun de Gary Gyax (1982), qui faisait bizarrement suite à S4. Deux aventures secondaires dans les célèbres donjons du Château Faucongris, EX1 : Dungeonland de Gary Gyax (1983) et EX2 : The Land Beyond the Magic Mirror (1983) sortirent l'année suivante. À l'époque, Gygax prévoyait que le Château Faucongris en lui-même apparaisse à la fin de la série, après la Ville de Faucongris,

il s'agissait donc d'un petit teaser sympa. En parallèle, l'attention portée à Faucongris par Dragon se prolongea avec les chroniques « Greyhawk's World » de Kuntz (juillet-septembre 1982), « Deities & Demigods of the World of Greyhawk » de Gyax (novembre 1982 – mars 1983) et « Gods of the Suel Pantheon » de Len Lakofka (juin-décembre 1984).

Dans un premier temps, l'attention fut portée sur la production de World of Greyhawk Fantasy Game Setting, une extension sous boîtier de l'in-folio Greyhawk de Gyax. Ensuite, de nouvelles aventures dans le Monde de Faucongris commencèrent à sortir,

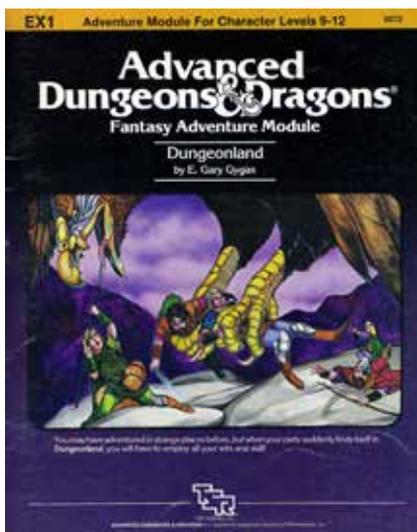
avec une apparence graphique assortie à celle du boîtier World of Greyhawk. Ce fut le premier écart de TSR d'avec l'apparence normale de ses aventures, et un véritable point de départ pour ses stratégies marketing des années 80. La première des nouvelles aventures fut WG5 : Mordenkainen's Fantastic Adventure de Rob Kuntz (1984), adaptée de certaines de ses premières aventures.

Si vous vous interrogez sur les aventures manquantes, WG1-WG3, vous n'êtes pas le seul : elles avaient toujours été une source de confusion. Le boîtier World of Greyhawk donna heureusement des réponses. WG1 devint un nouveau code pour T1 : The Village of Homlet, et WG3 pour S4 : The Lost Caverns of Tsojcanth, ce qui était clairement plus pertinent que le mélange S4/WG4. WG2 n'était pas évoqué, mais on peut supposer qu'il aurait été The Temple of Elemental Evil, que Gyax avait récemment promis pour la Gen Con XI (1982). Pendant longtemps, il avait porté le code T2, la transformation en WG2 semble donc évidente.

Hélas, la résurrection de Faucongris allait de nouveau commencer à s'estomper après 1984, pour des raisons que nous allons bientôt découvrir.

La bulle explose : 1983-1985

Pour en revenir aux projets les plus récents de TSR, nous pouvons dire que les développements dans les milieux du wargame et du livre n'étaient que la partie émergée de l'iceberg. TSR se développait aussi dans de nombreuses autres industries. La nouveauté la plus étrange fut probablement son entrée dans le domaine de la couture ; elle prévoyait de vendre des kits de couture en format livre, ce qui n'avait jamais été fait auparavant.



Au Hobby Industries of America Show, fin juin 1983, TSR annonça aussi la création d'une nouvelle division jouets, jeux & cadeaux, sous la supervision de Duke Seifried. Elle produirait des figurines articulées et d'autres produits « en trois dimensions », dont surtout des figurines en métal ; c'est ce qui avait poussé TSR à annuler la licence de Grenadier pour les figurines D&D en 1982, après l'échec d'une tentative de rachat.

Enfin, TSR s'étendait aussi dans le monde du divertissement au sens plus large.

Même si le déménagement de Gyax vers la Côte Ouest a pu ressembler à un exil, il fit en fait beaucoup de choses une fois là bas. Il espéra pendant longtemps faire un film D&D, mais ce projet échoua. Cependant, il passa un accord avec la division films de Marvel Comics pour faire un dessin animé Dungeons & Dragons. Il débuta le 17 septembre 1983, et dura trois saisons, jusqu'en décembre 1985. Ce dessin animé était le premier programme télé rôliste, et un véritable indicateur de l'importance que l'industrie avait prise sur le marché de masse.

Malheureusement, parmi les nombreux développements et remodelages de 1982-1983, les livres *Endless Quest* et le dessin animé D&D firent partie des rares succès. En parallèle, les coûts de toutes ces nouvelles initiatives commençaient à s'accumuler, particulièrement dans le cas de celles qui ne générèrent jamais le moindre profil, comme la couture. Pire encore, toute l'industrie du JDR entra dans sa première période de récession, qui allait entraîner la chute de nombreuses maisons d'édition.

Le dessin animé D&D

Le dessin animé Dungeons & Dragons de Marvel Cartoons (1983-1985) racontait les aventures de six enfants du monde réel transformés en héros du monde de Dungeons & Dragons. Un des aspects les plus intéressants du dessin animé est les classes de personnages qui leur furent données. Comme cela était rappelé en introduction de tous les épisodes, le Maître du Donjon les avait transformés en : un rôdeur, un barbare, un magicien, une voleuse, un cavalier et une acrobate.

Le magicien et la voleuse étaient bien entendu deux des classes majeures d'AD&D, et le rôdeur était une alternative compréhensible au très générique guerrier. Mais il est étrange que le prêtre ait été laissé de côté. Avec en plus l'absence de paladin, il semble probable que le dessin animé ait volontairement voulu éviter toute controverse qu'aurait pu susciter l'utilisation de personnages « religieux » de D&D.

L'inclusion de l'acrobate, du barbare et du cavalier est étrange aussi, car il s'agissait de trois nouvelles classes, imaginées par Gyax pour Dragon en 1982 et début 1983. Cela pousse à se demander si Gyax créa les classes parce que Marvel voulait de la nouveauté, ou s'il imposa ses dernières créations à la compagnie.

Quelle que soit la réponse, cela aide probablement les ventes de *Unearthed Arcana* (1985), dans lequel les trois nouvelles classes étaient présentées pour la première fois au grand public.

Fin 1982, des rumeurs circulaient selon lesquelles TSR avait des problèmes, et il fut bientôt révélé que la compagnie était 30% en dessous de ses prévisions de croissance, ce qui voulait dire qu'elle n'avait pas doublé sa taille, comme elle le faisait les années précédentes. En parallèle, la rumeur suggéra que la proposition refusée de Grenadier qu'avait faite TSR n'impliquait aucune somme d'argent, ce qui n'était pas un bon signe.

L'échec général de la compagnie devint évident en juin 1983, quand TSR organisa une réunion des employés pour annoncer qu'elle avait perdu 250 000\$ au cours des six mois précédent, et pour exiger que tous les employés rédigent un texte expliquant pourquoi ils devaient garder leur emploi. Puis, le 24 juin 1983, les Blume lancèrent une réorganisation massive qui divisa TSR en quatre compagnies : TSR Inc. (pour s'occuper des produits) ; TSR Entertainment Corporation (la compagnie Hollywoodienne) ; TSR Ventures (responsable des recherches et des licences) ; et TSR Worldwide Limited (la branche européenne, déjà évoquée auparavant).

Gary Gygax déclara par la suite que la principale raison de cette division était d'éviter les taxes. TSR Ventures opérait principalement depuis l'extrême orient, tandis que TSR Worldwide Limited se concentrait surtout sur l'Europe ; leurs revenus pouvaient donc rester en dehors des Etats Unis. Quelle qu'ait été la raison de leur création, les compagnies dérivées ne furent pas très viables. TSR Ventures ferma en 1985 lors du bouleversement majeur suivant, et TSR Entertainment Corporation (qui devint plus tard Dungeons & Dragons Entertainment Corp.) et TSR Worldwide Limited (qui devint plus tard TSR International) furent finalement fermées par Lorraine Williams.

Cette réorganisation entraîna aussi une réduction. 44 employés furent immédiatement licenciés, même si ce nombre monta bientôt à plus de 70. Parmi les victimes, il y eut le responsable des figurines Duke Seifried et Ernie Gygax, fils de Gary Gygax. Le renvoi de Seifried fut probablement le plus surprenant, car il était responsable de la fabrication des figurines à TSR, et connaissait vraiment bien son travail. Certains dirent que les raisons étaient politiques, car Seifried faisait partie des plus grands soutiens de Gary Gygax.

« Quand les Blume m'ordonnèrent d'aller sur la Côte Ouest et de prendre la tête de TSR Entertainment, la première chose que je remarquai était une antipathie certaine pour TSR, apparemment à cause de précédents contacts avec les Blume, de ce que j'ai pu en voir. J'ai donc immédiatement demandé au conseil d'administration à ce que le nom soit changé, et j'ai réussi à m'en sortir sans vraiment avoir à me battre. »

Gary Gygax, « An Interview with Gary Gygax », OD&Dities #9 (février 2003)

Malheureusement, la réduction de juin 1983 ne suffit pas. Fin 1983, après une autre vague de licenciements, la compagnie ne comptait plus que 150 employés. Mike Carr, employé de longue date qui possédait des parts dans la compagnie, faisait partie des pertes. Pour la première fois, le département création fut touché. Il passa de 12 à 4 membres. L'équipe de la

Gen Gon fut gravement atteinte aussi, ce qui eut un impact sur la Gen Con XVII (1984) : des bouleversements allaient continuer à handicaper cette convention pendant encore plusieurs années. Le 4 avril 1984, TSR licencia de nouveau des employés le 4 avril 1984. Il ne resta alors que 100 employés à la compagnie, un nombre qui resta stable jusqu'à la fin des années 80, alors qu'elle en avait 374 seulement 16 mois auparavant. Le moral était au plus bas, et même des employés qui n'avaient pas été renvoyés partirent ; un groupe forma une nouvelle maison d'édition de JDR, Pacesetter.

Gary Gygax revint en urgence de Californie en 1984 quand il apprit par un ami que Kevin Blume essayait de « vendre TSR à la volée dans les rues de la ville ». Il découvrit que TSR avait un million et demi de dollars de dettes, dont 1,2 millions dus à des agences de publicités et à des stations de télé, et 300 ou 400 000 à des vendeurs (ce qui voulait probablement surtout dire des imprimeurs). Selon les ragots de l'époque, le prix de vente proposé pour la compagnie n'était que de 6 millions de dollars. TSR envisageait aussi de se retirer de la RPGA, et essaya peut-être de vendre le magazine Dragon pour un million de dollars.

Gygax avait probablement été impliqué dans les décisions de TSR jusque fin 1983, mais il blâma Kevin Blume et sa mauvaise gestion économique pour ces problèmes. Il lista les plus gros problèmes comme suit :

- Le rachat de Greenfield Needlewomen, la compagnie de couture mentionnée plus haut, apparemment la propriété d'un proche des Blume.
- La surimpression des derniers livres *Endless Quest*.
- L'achat et la location de nombreux équipements pour des centaines d'employés qui n'existaient pas.
- L'achat et la location d'au moins 70 voitures.
- De façon général, la sur-embauche.

A l'époque, trois personnes extérieurs de l'American Management Association avaient rejoint les Blume et Gygax au conseil d'administration de TSR ; un avocat, un responsable du personnel et le propriétaire d'une entreprise de fabrication d'équipements médicaux. Gygax réussit à les convaincre d'écarter Kevin Blume du conseil fin novembre 1984. Le vote final fut de 4 contre 1, avec abstention de Brian Blume.

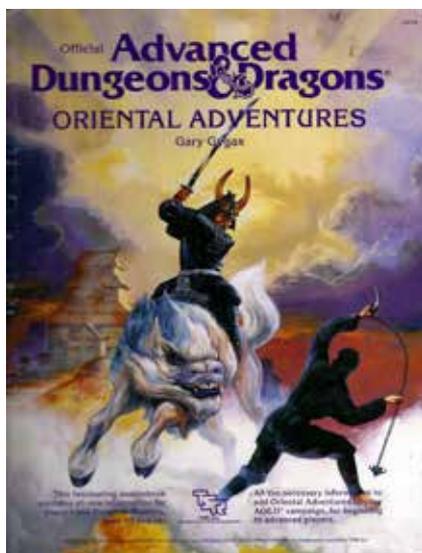
Dans un premier temps, Gygax ne fut pas réinstauré comme PDG. Un président temporaire fut choisi dans les rangs de l'AMA ; l'avocat Richard Koenings. Mais Gygax gardait un certain pouvoir, car il servit d'intermédiaire avec un groupe de trois hommes à Beverly Hills, désireux de racheter la compagnie. En mars 1985, Gygax put reprendre sa place de président et de PDG, et mettre fin à tout débat au sujet de la vente de la compagnie. Même si Gygax déclara plus tard qu'il put y parvenir grâce au succès d'*Unearthed Arcana* (dont nous parlerons bientôt), qui lui permit d'utiliser ses stock options et d'obtenir un contrôle majoritaire

sur la compagnie, des articles de l'époque suggèrent qu'il reprit ces rôles avant la sortie du livre, et l'utilisation de ces options.

Gygax était décidé à réduire la dette de TSR sans abandonner de propriété (Dragon ou la RPGA, par exemple), mais il arrêta tout de même certaines lignes mineures comme Boot Hill, Gangbusters et même Star Frontiers. Dragon Publishing fut fermée pour réduire les coûts, et le magazine Dragon entièrement amenée à TSR. C'est pourquoi à la fin des années 80 Dragon devint ce que Kash craignait, un magazine internes avec de nombreuses chroniques faisant la publicité des produits présents et futur de TSR. TSR cessa aussi sa courte période de fabrication de figurines.

Gygax mit aussi plus l'accent sur le marché spécialisé, plutôt que sur celui de masse ouvert par Random House. Il prit même des décisions moins avouables, par exemple en réduisant les commandes de produits pour réduire les stocks, et en mettant à l'index 800 000 « jeux en fin de série et obsolètes ».

Pour aider à générer de nouveaux revenus pour la compagnie, Gygax proposa la sortie de cinq nouveaux livres importants, dont quatre seraient publiés sous son nom. Il prévint un nouveau livre à couverture rigide, *Unearthed Arcana*, pour juin 1985, puis donna le concept de base d'Oriental Adventures de Zeb Cook, prévu pour l'automne (ce jeu convenait naturellement à Zeb, qui organisait souvent des soirées mauvais films japonais à TSR). Gygax prévint aussi deux nouveaux suppléments Faucongris : *The Temple of Elemental Evil* (enfin) et *Isle of the Ape*, qui devaient tous deux sortir en août 1985. Enfin, il proposa son premier roman (après quelques œuvres de



fiction écrites sous le nom Garrison Ernst aux débuts du magazine Dragon), un livre sur Faucongris intitulé *Saga of Old City*. Seulement quelques mois plus tard, Gygax appela Dave Arneson, l'autre créateur de D&D, pour aider à la remise à flot : Dave Arneson devait enfin décrire en détails *Blackmoor*, un projet qui avait été annoncé peu de temps auparavant par Mayfair.

Les livres à couvertures rigide aidèrent considérablement TSR à se remettre, et les aventures et le roman reçurent tous de bonnes critiques. Mais TSR fut aussi aidée par deux séries dont les Blume avaient déjà lancé le développement avant l'avènement du nouveau conseil d'administration ; *Lancedragon* et *Marvel Super Heroes*.

Lancedragon & autres médias : 1984-1985

Lancedragon était l'oeuvre de Tracy Hickman, qui avait eu l'idée d'un monde dans lequel les dragons seraient de nouveaux terrifiants en 1982, alors qu'il traversait le pays de l'Utah au Wisconsin pour rejoindre TSR ; A TSR, Hickman créa une sorte de conspiration secrète de réateurs intéressés par le projet Lancedragon. Elle s'appelait « Project Overlord ».

Harold Johnson fut le premier à rejoindre le Projet : il était alors directeur du département création de jeux et recherche, et un membre pivot de la compagnie, car il supervisait l'équipe de créateurs de TSR. Ce fut Johnson qui convainquit Hickman de développer plus son idée initiale de trilogie d'aventures. Le créateur Jeff Grubb arriva ensuite et fournit un panthéon de dieux qu'il avait créé pour des jeux à l'époque ou il était à l'université de Purdue. Il fut suivi de Carl Smith. Larry Elmore fournit des illustrations-concept qui furent utilisées pour présenter le jeu à de plus hautes autorités. Finalement, le groupe parvint à rendre le projet officielle et d'autres créateurs le rejoignirent, dont l'écrivain Margaret Weis et l'auteur d'aventures Douglas Niles.

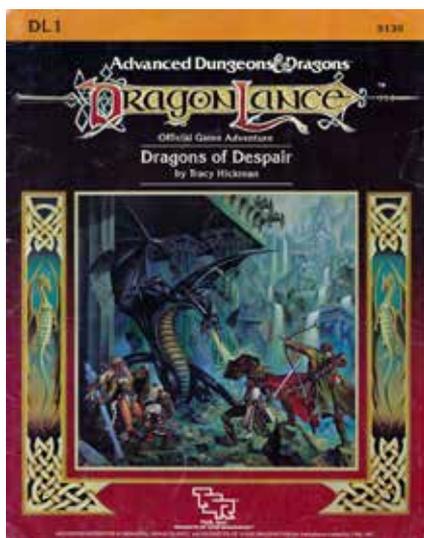
« J'ai été affecté à une équipe censée développer une série de modules, dont chacun traiterait d'un dragon différent. Mais nous ne voulions pas que cela soit juste un club « dragon du mois ». »

Tracy Hickman, « The Creation of Dragonlance », Dragon #315 (janvier 2004)

A l'époque, le projet était devenu un ensemble épique en douze aventures, réparties en trois ensembles de quatre, un pour chaque couleur de dragon. Plutôt que de seulement proposer de l'exploration de donjons et de terres sauvages, les aventures allaient raconter une histoire avec un début, un milieu et une fin clairement définis, alors qu'une énorme guerre

déchirait la terre de Krynn. Les aventures Lancedragon débutèrent en Mars 1984 avec la publication de DL1 : Dragons of Despair (1984) de Tracy Hickman, aventure affiliée au Dragon Noir. Le reste de la série sortit au cours des deux années suivantes, et fut supplémenté par un petit guide et un wargame, pour un total de quatorze livres.

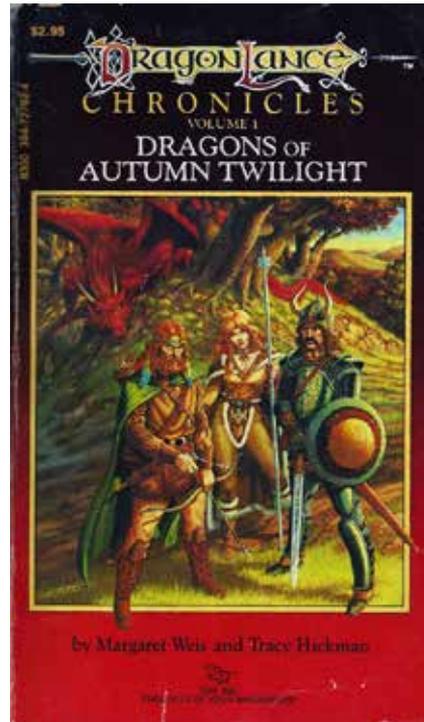
Mais Lancedragon était envisagé comme une expérience multi-média. Au milieu de l'année, TSR faisait la publicité de figurines Lancedragon, d'un calendrier et...de fictions. Ces dernières commencèrent avec deux nouvelles qui permirent de donner plus de



profondeur aux aventures. « The Test of the Twins » de Margaret Weis fut éditée dans Dragon #83 (mars 1984), et « A Stone's Throw Away » de Roger E. Moore dans Dragon #85 (mai 1984).

Le but était d'entrer plus fortement dans le marché de la fiction en éditant des romans qui racontent les mêmes histoires que les aventures, boostant donc l'expérience dans le marché du livre déjà acquise par TSR avec les *Endless Quest*. Le projet initial de TSR était d'engager un auteur publié pour ces livres, mais l'équipe de Lancedragon ne fut satisfaite par aucune des propositions faites par les auteurs qui acceptaient de travailler pour les droits d'auteurs peu élevés accordés par TSR. De plus, Weis et Hickman pensaient qu'ils pouvaient raconter cette histoire mieux que quiconque, ils proposèrent donc en janvier 1983 un prologue et cinq chapitres afin de défendre leur cause. A la lumière de cela, Jean Black les choisit pour écrire *Dragons of Autumn Twilight* (1984), qui sortit à la fin de l'année suivante.

En plus d'être novateur, Lancedragon eut beaucoup de succès, particulièrement dans le domaine de la fiction. Quand les deux romans suivants, *Dragons of Winter Night* (1985) et *Dragons of Spring Dawning* (1985) furent publiés, TSR annonça avec plaisir qu'une trilogie *Dragonlance Legends* (1985) allait suivre rapidement. Un des premiers éléments essentiels au sauvetage de TSR après la crise de 1984 avait donc été institué par les Blume pendant leurs quelques années de règne.



Marvel Super Heroes & autres jeux colorés : 1984-1986

Le support d'un JDR *Marvel Super Heroes* par les Blume fut l'élément suivant nécessaire au sauvetage de TSR, en 1985. mais avant d'en arriver là, nous devons déjà parler de plusieurs autres jeux soutenus par l'ancien régime.

Presque tous ces nouveaux jeux trouvaient leur origine dans l'intérêt des Blume pour les licences, qui prit beaucoup de place à TSR en 1984 et 1985. Ainsi furent édités au cours de ces années : un nouveau jeu *Indiana Jones* (1984-1985) ; différents produits *Conan*, dont des aventures *AD&D* (1984), un JDR autonome (1985) et quelques livres *Endless Quest* (1984-1985) ; deux livres *Tarzan Endless Quest* (1985) ; et bien sur le jeu *Marvel Super Heroes*, autour duquel nous continuons de tourner (1984-1993).

Les trois JDR à licence méritent qu'on s'y attarde un peu plus, tout comme deux autres jeux des années Blume : la suite de Basic D&D et Battlesystem.

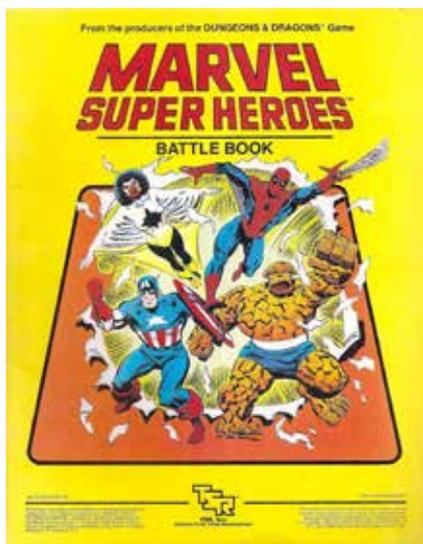
Le JDR *The Adventures of Indiana Jones* de Zeb Cook (1984) sortit au tout début de 1984, et devint le neuvième JDR de TSR. Malheureusement, il fut presque universellement déprécié. Cela était en grande partie du au fait qu'il ne proposait pas de système de création de personnage, et forçait à la place les joueurs à choisir parmi sept personnages des films. Le reste du jeu s'attachait aussi beaucoup à refaire les films.

Les mécaniques du jeu reçurent plus de louanges en tant que simple système de JDR. Le point principal était peut-être que les actions étaient gérées par des tableaux hiérarchisés par codes couleurs, qui donnait des catégories générales de résultats pour différents jets de dés. Nous reverrons cette mécanique bientôt, dans une version corrigée.

Il est amusant que le jeu *Indiana Jones* ait permis de donner son nom à une récompense contemporaine. Quand la licence arriva à terme suite à l'arrêt de la série de jeu en 1985, TSR UK reçut l'ordre de détruire tous les exemplaires restants du jeu. Elle brûla volontairement certaines parties du dernier exemplaire inventu du jeu, puis l'incrusta dans une pyramide en Perspex. La pyramide fut plus tard « libérée » des bureaux de TSR. Le logo partiellement brûlé du jeu dans la pyramide ne permettait plus que de lire « *diana Jones* » - d'où les *Diana Jones Awards* (2001 – aujourd'hui)

« Quand j'étais à l'université, j'ai mené une campagne de super-héros maison, les Junior Archivers, avec des super-héros tels le Scientifique Swami, Ran le Rouge, et le fameux B.M.O.C. Alors quand le jeu Marvel fut disponible, je m'en suis emparé. »

Jeff Grubb, « *TSR Profiles* », *Dragon* #111 (juillet 1986)



Marvel Super Heroes (1984) de Jeff Grubb et Bruce Nesmith arriva ensuite, en aout, devenant le dixième JDR de TSR. Différents rapports suggèrent qu'Avalon Hill, Chaosium, Ideal, Mayfair Games et Steve Jackson Games essayèrent aussi d'acquérir la licence. Il semble que TSR l'obtint de justesse, car les rumeurs au sujet de cette licence avaient commencé début 1983, puis on évoqué que Marvel avait quelques ennuis avec des avocats de TSR. Mais TSR y arriva finalement grâce à sa position dominante dans l'industrie et à ses contacts pré-établis avec Marvel. Comme elle savait qu'elle était en possession d'une mine d'or potentielle, TSR cacha l'obtention de la

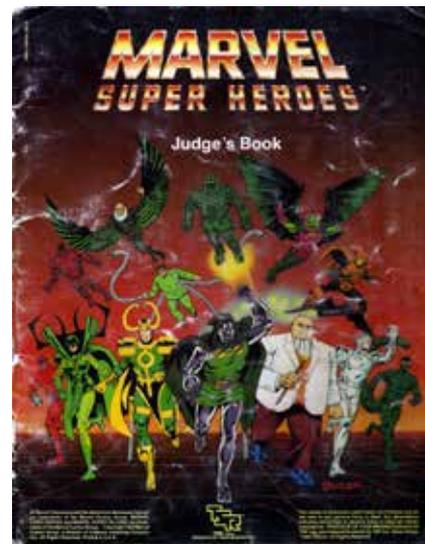
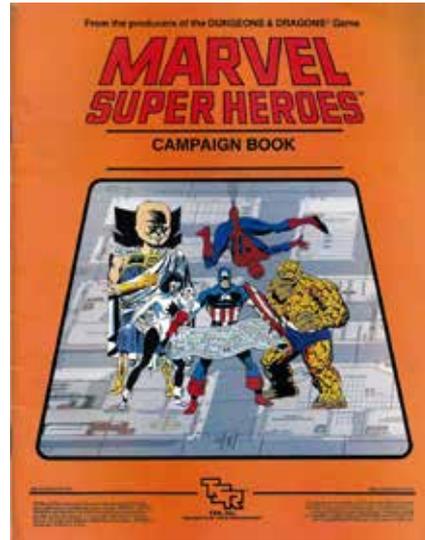
licence aussi longtemps que possible, et utilisa le nom de code « Boot Hill Revision » en interne pour parler du projet avant sa sortie.

Marvel Super Heroes est généralement considéré comme un des meilleurs jeux de TSR. Grubb et Nesmith, ses deux créateurs, ayant bien compris qu'il pouvait potentiellement introduire des nouveaux venus au jeu de rôle, basèrent le système de jeu sur la simplicité – comme cela avait déjà été fait sur Indiana Jones, avec beaucoup moins de succès. Par exemple, les stats numériques furent remplacées par 10 « rangs », de « faible » à « surnaturel ».

La réunion de toutes les actions dans une unique « table universelle » était encore plus impressionnante. Il fallait regarder sa stat, puis lancer un unique d100. Le résultat entraînait dans un niveau de réussite parmi quatre : le blanc (échec), le vert, le jaune ou le rouge (réussite). L'idée de réunir toutes les actions en un système unique était novatrice, même si FGU, Pacesetter et Victory Games expérimentaient des concepts similaires à la même époque. Marvel Super Heroes proposait aussi une autre nouveauté de TSR, les « points de Karma » : tout comme les points « de renommée & de fortune » de Top Secret, ils permettaient aux personnages de se sortir de mauvais pas.

Marvel Super Heroes fut bien reçu, et si certains rôlistes se plaignirent de sa simplicité, ils furent finalement satisfaits par la sortie de Marvel Super Heroes Advanced Set (1986). Ensuite, la série continua à prospérer sous la coordination de Jeff Grubb. Le jeu devint à terme le JDR de TSR le plus supporté après D&D lui-même. Furent ainsi publiés à peu près 50 suppléments au JDR (1984-1992) huit livres de jeu solo (1986-1988), trois livres de jeu pour deux joueurs concurrents, et à peu près 100 chroniques « Marvel-phile » des n°88 à 198 de Dragon. Le jeu ne s'épuisa pas avant les années 90.

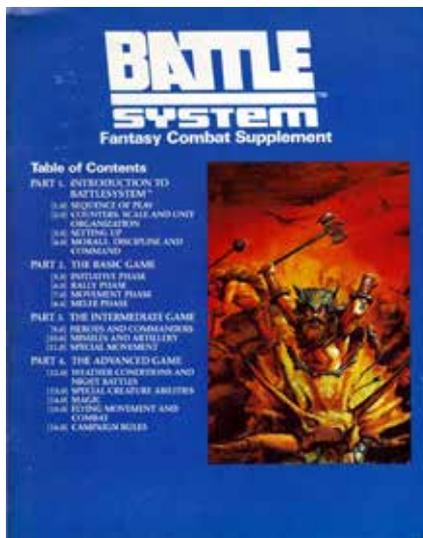
Nous avons déjà vu que Basic D&D avait été remis à neuf en 1983, aux débuts de la période de contrôle des Blume. Désormais, il put



(enfin) dépasser Expert Set avec Companion Set de Frank Mentzer (1984), sorti en novembre 1984, qui traitait des niveaux 15 à 25.

Deux derniers jeux probablement nés pendant la période Blume sortirent en mars 1985.

Conan Role-Playing Game (1985), également de Cook, était la conclusion de la trilogie de jeux de rôle à licence des Blume, et le onzième JDR de TSR à l'époque (ce sera aussi le dernier que nous compterons, car par la suite des variantes telles Top Secret/S.I. Et des réimpressions comme DragonQuest rendent ensuite le compte plus difficile). Conan Role-Playing Game était aussi simple qu'Indiana Jones, mais il utilisait des tableaux à codes couleurs pour les réussites des actions qui semblaient très inspirés de Marvel Super Heroes. C'est peut-être pour cela qu'il fut plutôt bien reçu. Mais il ne fut pas supporté longtemps. Quand Gygax récupéra TSR, la majorité des produits à licence des Blume furent laissés de côté, c'est pourquoi Conan n'eut droit qu'à trois aventures avant de se terminer (1985). Plus récemment, le jeu a été rétro-clone sous le titre ZeFRS (2007).



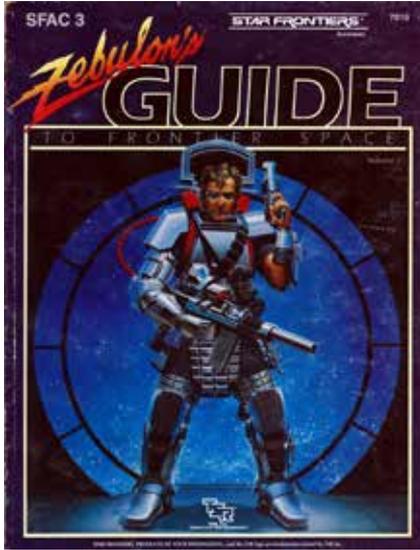
L'autre jeu de mars 1985 n'était pas du tout un JDR. Battlesystem de Douglas Niles (1985), intitulé à la base Bloodstone pass, était plutôt un jeu de combat en masse compatible avec AD&D. Il était à la fois présenté comme une « fascinante nouvelle direction » et une façon pour les joueurs de « revenir à leurs racines » (dans Chainmail). Les mécaniques du jeu contenaient d'autres contradictions. Il avait été prévu pour pouvoir utiliser des miniatures, ou ne pas le faire ; pour gérer des armées de milliers d'hommes et des personnages jouables individuels ; et pour rester compatible avec AD&D tout en proposant un système de combat nouveau et simplifié.

Battlesystem aurait pu permettre à TSR de lutter contre Warhammer Fantasy Battle de Games Workshop (1983), mais elle ne parvint jamais à faire la promotion croisée de Battlesystem ou d'une ligne de figurines aussi efficacement que le fit Games Workshop. Il y avait une bonne raison à cela. Comme nous l'avons déjà vu, Battlesystem fut touché par le changement de pouvoir à TSR, tout comme Indiana Jones et Conan, et TSR arrêta donc de produire des figurines pile quand Battlesystem arriva. Ironiquement, la licence pour les figurines D&D alla à Citadel, le partenaire de Games Workshop pour les figurines.

Un autre JDR faillit sortir à cette époque. Un jeu de robots, Proton Fire, était prévu pour juillet 1985. Il fut présenté comme « le jeu de rôle robotique qui aura le dernier mot », même s'il aurait aussi pu avoir le premier mot, dans la mesure où Robots de Traveller (1986)

ne sortit qu'un an plus tard. Aujourd'hui, les informations sur Proton Fire le présentent presque comme un jeu cyberpunk précoce, dans lequel les joueurs aident « l'Université » à lutter contre « La Corporation ». A ce jour, nous ne savons pas clairement si le jeu avait été ou non validé par les Blume, mais quoi qu'il en soit, il ne figura pas parmi les projets de Gygax.

Même si l'héritage immédiat des Blume était déjà publié mi-1985, leur influence créative continua par la suite. Nous avons déjà vu que Marvel Super Heroes dura pendant presque dix ans. De façon plus générale, l'idée des tables d'action universelles utilisée dans Marvel Super Heroes et Conan continua à s'étendre à d'autres jeux. Star Frontier fut converti aux tables d'action colorées dans SFAC3 : Zebulon's Guide to Frontier Space, Volume 1 (1985), qui se révéla être le dernier supplément pour ce jeu. L'année suivante, la troisième édition de Gamma World (1986) adopta le même système ; elle était hélas plombée par un travail éditorial médiocre, mais permit tout de même



un petit regain de vie du jeu. Battlesystem continua lui aussi, mais il n'eut jamais beaucoup de succès. Comme nous le verrons, TSR essaya de le redynamiser encore et encore au fil des années, peut-être parce qu'elle constatait toujours le succès de Games Workshop à ses côtés.

Mais en 1985, Gygax était de nouveau en charge de la compagnie, et à l'approche de juin, il devient clair que ce furent ses projets qui dominèrent soudainement à TSR.

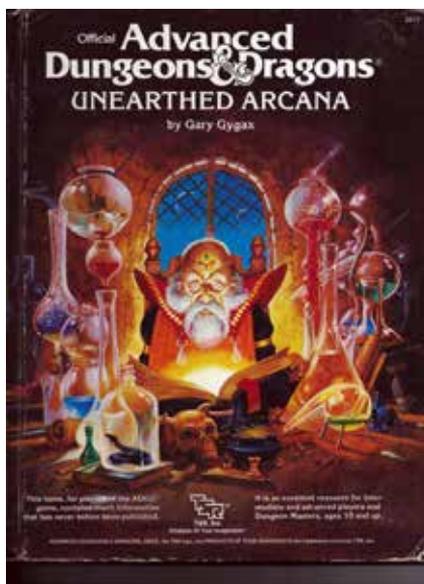
La contre-révolution de Gygax : 1985-1986

A y regarder aujourd'hui, on peut se demander avec étonnement pourquoi TSR ralentit sa production de livres AD&D à couverture rigide après Fiend Folio en 1981. C'était peut-être le résultat de l'exil de Gary Gygax sur la côte ouest en 1982, ou peut-être de l'accent mis sur Basic Dungeons & Dragons de 1983-1986. Quelle que soit l'explication, comme nous l'avons déjà vu, TSR ne publia pas de nouveau livre à couverture rigide en 1982 et 1984. L'importance de ces livres est clairement visible dans le fait que Gygax en prévit immédiatement deux nouveaux après son retour à la tête de TSR, mais ils ne furent pas les premiers signes du regain d'influence de Gygax sur la compagnie.

Gygax avait recommencé à écrire pour D&D juste après la Gern Con XVII (1984). Le premier de ses nouveaux écrits fut dévoilé au public dans Dragon #90 (octobre 1984), dans le cadre de la rubrique From the Sorcerer's Scroll » que Gygax avait abandonnée plus d'un

an plus tôt. Ses premiers nouveaux articles n'étaient pas franchement révolutionnaires : il donnait des détails sur les sorts de contrôle, et parla des prêtres dans ses trois premiers articles. Mais ensuite, il commença à écrire des textes plus révisionnistes et proposant plus de développements ; il étudia les druides de hauts niveaux, corrigea les règles pour les rôdeurs, et autres. C'était un signe de ce qui allait venir. La rubrique « Sorcerer's Scroll » devint irrégulière après le n°97 (mai 1985), mais elle n'était alors plus vraiment nécessaire, car deux produits majeurs portant le nom de Gygax furent publiés en juin 1985.

Le premier était Basic Dungeons & Dragons Master Set (1985), les règles pour les niveaux 26 à 36. Il était décrit comme l'oeuvre de « Gary Gygax et Frank Mentzer », mais on peut se demander quelle quantité de travail Gygax a réellement fourni dessus, car il s'agissait d'un prolongement évident du travail entrepris par Mentzer au cours des années précédentes. Quoi qu'il en soit, Master Set montrait que Gygax continuait avec plaisir le projet le plus



populaire de l'époque Blume.

L'autre sortie majeure de juin 1985 fut (enfin) le premier des nouveaux livres de règles à couverture rigide AD&D, Uearthed Arcana (1985). Le livre eut une longue histoire, car il fut envisagé dès 1982, et s'appelait à l'époque Advanced Dungeons & Dragons Expansion. Une avant première en avait aussi été donné plus de quatre ans auparavant dans « From the Sorcerer's Scroll », de 1982 à 1985. Hélas, ces articles révélaient certains éléments qui auraient pu figurer dans Uearthed Arcana, mais ne furent finalement jamais écrit, dont les classes de charlatan (un voleur), de mystique (un lanceur de sort) de savant (un prêtre) et de bouffon (un barde).

Uearthed Arcana telle qu'il fut publiée était une extension approfondie d'AD&D qui corrigeait de nombreuses règles, ajoutait des objets magiques, et proposait une pléthore de nouveaux sorts. Le plus important est peut-être qu'il ajoutait trois classes au jeu ; le barbare, le voleur-acrobate et le cavalier, toutes déjà apparues auparavant dans Dragon.

Hélas, Uearthed Arcana ne fut pas correctement testé. De nombreuses règles n'étaient pas équilibrées, et il était rempli d'erreurs. TSR commença immédiatement à imprimer des erratum assez conséquents, à partir de Dragon #103 (novembre 1985). Mais n'allez pas imaginer que ces erreurs nuisirent aux ventes du jeu. En fait, il s'écoula presque immédiatement, et entra dans les listes des best-sellers pour les livres à couverture rigide.

Le deuxième nouveau livre AD&D à couverture rigide, *Oriental Adventures* (1985), sortit deux mois plus tard, en novembre. Il était entièrement écrit par Zeb Cook, sur des idées de Gygax. En développement depuis le printemps, il avait été plus soigné qu'*Unearthed Arcana*.

Oriental Adventures déplaçait AD&D dans le monde de Kara-Tur, d'inspiration asiatique. Comme *Unearthed Arcana*, il proposait de nouvelles classes et de nouveaux sorts, mais avec une thématique culturelle unique. Il marcha encore mieux qu'*Unearthed Arcana* et fut le jeu le plus vendeur de TSR cette année là.

Plus que toutes les autres initiatives de Gygax en 1985, *Unearthed Arcana* et *Oriental Adventures* aidèrent vraiment à sauver la compagnie, et furent au moins aussi essentiels que les projets *Lancedragon* et *Marvel Super Heroes* que les Blume avaient lancés.

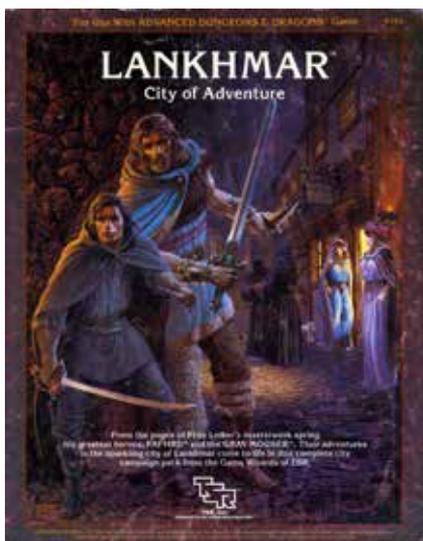
En plus de supplémenter le jeu de base AD&D, ces deux livres de règles commencèrent aussi à le changer. Les nouvelles compétences non liées aux armes qui apparurent dans *Oriental Adventures* furent particulièrement importantes. Elles furent transférées dans les campagnes occidentales d'AD&D au cours des deux livres à couverture rigide suivants, qui sortirent l'année d'après : *Dungeoneer's Survival Guide* de Doublas Niles (1986) et *Wilderness Survival Guide* de Kim Mohan (1986). AD&D avait toujours été basé sur un système de classe et de niveau, sans concept de compétence autre que des maîtrises d'armes binaires (soit vous maîtrisiez une compétence, soit vous ne la maîtrisiez pas) et des talents de voleurs (que l'on pouvait améliorer régulièrement grâce aux gains de niveaux). En parallèle, dès *Traveller* (1977) et *RuneQuest* (1978), le reste de l'industrie était passé des systèmes de classe et niveaux à des systèmes plus dynamiques basés sur les compétences. D&D rattrapait enfin son retard.

Combinés avec tous les ajouts d'*Unearthed Arcana*, les systèmes de compétence des *Survival Guides* et d'*Oriental Adventures* constituèrent une édition 1,5 officieuse d'AD&D. Elle ne fut officialisée que quelques années plus tard, mais il était clair qu'AD&D était en train de changer.

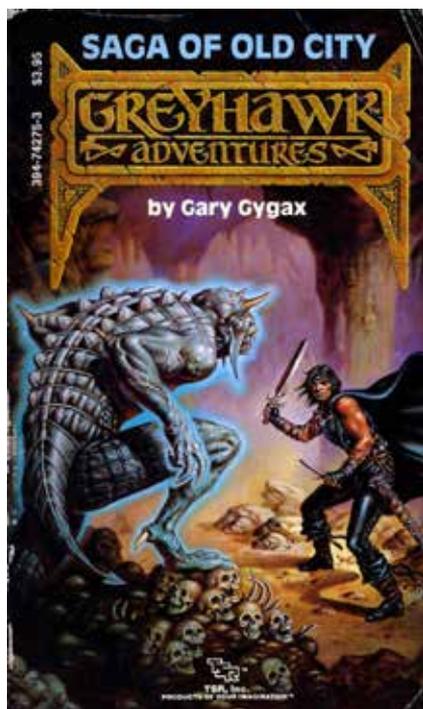
«Enfin, j'ai dit que je prévoyais d'organiser bientôt une réunion des actionnaires, et qu'il y aurait alors certainement des changements considérables dans la composition du conseil d'administration. C'était certainement une erreur, mais j'étais tellement indigné par la façon dont ces larbins avaient aidé la compagnie à presque faire faillite que je n'ai pas pu me retenir. Peu après cela arriva ma chute.»

Gary Gygax, « An Interview with Gary Gygax, Part II », *OD&Dities* #10 (juillet 2003)

La sortie majeure suivante de Gygax en 1985 fut influencée par un des derniers livres des Blume. Même si *Chaosium* avait annoncé en 1982 qu'elle avait obtenu une licence pour les histoires de *Fafhrd* et du *Sourcier Gris* de Fritz Leiber, TSR récupéra les droits en 1982 ou 1983 d'une façon plutôt controversée, que nous étudions dans l'historique de *Chaosium*. Le



l'avaient fait au cours des années précédentes, mais aussi parce qu'il le faisait en utilisant des bouts de plan amovibles et des feuilles d'informations sur la ville vierges, afin que chaque MJ puisse créer sa propre ville de Lankhmar au fil du jeu. Lankhmar lança une ligne de suppléments qui fut occasionnellement supportée par TSR au fil des années (1985-1986, 1990-1995, 1996).



résultat, Lankhmar : City of Adventure (1985) sortit finalement en juillet 1985, pile quand les productions de Gygax lui même se lancèrent.

Le format de Lankhmar était une véritable expérimentation pour TSR, car c'était un livre de 96 pages à couverture souple et reliure collée, qui contenait aussi un livre de cartes de tailles inférieure. Ce fut ce format qui influença le projet suivant de Gygax, comme nous le verrons dans un instant.

Mais avant, Lankhmar mérite qu'on s'y attarde un peu, en tant que projet de ville majeure ; non seulement parce qu'il donnait une vision exhaustive et détaillée d'une ville, comme Judges Guild et Midkemia Press

Gygax utilisa le même format de « super-module » en aout pour T1-4 : The Temple of Elemental Evil (1985), dans lequel Frank Mentzer développait le Village of Hommlet original de Gary Gygax (ainsi que 200 où 300 pages de notes) pour en faire ce Temple attendu depuis longtemps, la résidence de la Déesse Moississure Zuggtmoy. Ce fut le troisième produit D&D majeur de Gygax, et comme ses prédécesseurs il fut plutôt bien reçu, et est depuis devenu un classique dans son genre. L'aventure écrite par Gygax seul, WG6 : Isle of the Ape (1985) ne marcha pas aussi bien, peut-être parce qu'elle s'inspirait de King Kong.

Enfin, nous en arrivons aux nouveaux projets de fiction de Gygax : les histoires de Gord le Fripon dans le Monde de Faucongris. Gygax

introduisit Gord dans Dragon #100 (aout 1985), dans une histoire intitulée « At moonset Blackat Comes ». Le premier roman, Saga of Old City (1985), sortit deux mois plus tard. Même s'il ne fut pas aussi majeur que Lancedragon (ou les autres produits édités par Gygax en 1985), il marcha bien, et apparut sur les listes des meilleures ventes de quelques librairies.

Même si Saga marqua la fin des publications pour l'année 1985, il ne marqua pas celle des nouveaux projets et de l'influence renouvelée de Gygax. Comme nous l'avons déjà dit, il utilisa aussi sa position retrouvée pour renouer des liens avec Dave Arneson, afin que TSR puisse éditer des produits Blackmoor. Presque dix ans étaient passés depuis la publication de The First Fantasy Campaign (1977) par Judges Guild, un des plus vieux décors de JDR était donc depuis longtemps inactif. DA1 : Adventures in Blackmoor (1986) s'y intéressa de nouveau, la Baronnie de Blackmoor y devenant un élément historique du Monde Connu de Basic D&D.

« Une des premières choses que [Gary] fit [après le combat entre les actionnaires] fut de me proposer de faire une série de modules autour de Blackmoor, et cela semblait vraiment intéressant. Il était président depuis je pense trois mois quand de nouvelles personnes arrivèrent, et soudainement, ils ne voulurent pas travailler avec moi, pour diverses raisons. »

Dave Arneson, « Dave Arneson Interview », Gamespy (2004)

Malheureusement, la renaissance de Blackmoor fut de courte durée, avec seulement trois suppléments par Dave Arneson – et seulement quatre au total – sur une période de seulement deux ans. Car, comme nous le verrons, Gygax allait bientôt de nouveau être éjecté, et ses projets favoris annulés en vitesse.

Mais avant d'en arriver là, nous devons nous intéresser une dernière fois aux finances de TSR. Comme nous l'avons déjà vu, de très nombreuses initiatives furent prises afin d'améliorer la viabilité économique de TSR, dont la partie la plus visible aujourd'hui sont de nombreux produits et lignes de produits. Quelques jeux de plateau pour le marché de masse aidèrent aussi, particulièrement un (aussi idiot que ça puisse paraître) basé sur All My Children (1985), « un jeu de romance et d'intrigue » d'Anne C. Gray (alias l'éditeur Anne McCready).

Le résultat ?

En juin 1985, TSR avait déclaré 3,8 millions de dollars de pertes contre 19 millions de revenus – même si une partie de ces pertes étaient probablement inexistantes car calculées sur des produits qui avaient été détruits.

En juin 1986, TSR estimait qu'elle ferait un bénéfice de 2 millions de dollars.

Lorraine Williams vs. Gary Gygax : 1985-1986

C'était grâce à une étonnante combinaison de projets initiés par Gygax et par les Blume que TSR était redevenue solvable. A y regarder aujourd'hui, l'alchimie de ces différents projets entraîna une des périodes les plus créatives de l'histoire de TSR. Mais il y eut un dernier facteur dans la renaissance de la compagnie : une femme appelée Lorraine Williams. Gygax avait rencontré son frère, Flint Dille, alors qu'il était à Hollywood. Ils avaient même travaillé sur une quadrilogie de livres-jeux solo : la série Sagard the Barbarian (1985-1986), publiée par Pocket Books.

Pendant les temps dur à TSR, Dille présenta sa sœur Lorraine à Gygax, à la fois comme investisseur potentielle, et comme gérantes douée. Williams entra à TSR comme vice présidente de l'administration. Elle prouva rapidement sa compétence. En plus d'apporter ses propres fonds financiers – une histoire intéressante sur laquelle nous reviendrons – Williams parvint à négocier avec les créanciers de TSR, et à permettre à l'argent de circuler de nouveau. Cela fut au moins aussi important que les différents produits édités dans la remise en forme de TSR. Même Gygax reconnut plus tard qu'elle était « efficace » et qu'elle lui avait permis de travailler sur la création de projets tels *Unearthed Arcana*, *Saga of Old City*, et autres.

Mais Gygax apprécia de moins en moins Williams au fil du temps, car elle n'était pas familière avec l'industrie, et s'intéressait plus aux profits de la compagnie qu'aux produits qu'elle éditait. Elle montrait aussi, selon Gygax, du mépris pour les joueurs.

En parallèle, les Blume faisaient de nouveau jouer leur pouvoir. Même si Gygax avait utilisé une partie de ses stock options après la sortie d'*Unearthed Arcana*, Blume utilisa maintenant les siennes, rendant de nouveau Gygax minoritaire dans la compagnie ; Puis les Blume firent une « offre publique d'achat » pour leurs actions et lancèrent des négociations pour les vendre...A Lorraine Williams. Gygax essaya de bloquer la vente, déclarant qu'elle violait l'accord d'achat et de vente des actions de TSR. Il porta l'affaire devant un juge de la cour du Comté, mais perdit, et n'eut pas les fonds nécessaires pour faire appel. Cela dégrada considérablement ses relations avec Williams, ce qui eut des conséquences que nous verrons dans quelques années.

Gygax fut obligé d'admettre sa défaite. Il vendit aussi ses options et ses autres parts dans la compagnie à Williams et, le dernier jour de 1985, quitta la compagnie pour toujours (même si quelques conflits au sujet des options et d'autres sujets traînèrent jusqu'en octobre 1986). Gygax fonda peu après une nouvelle compagnie, *New Infinities Productions*, qui est traitée dans son propre historique. D'autres employés de longue date tels Frank Mentzer et Kim Mohan l'y rejoignirent. Le poste d'éditeur de *Dragon* qu'avait Mohan fut repris par Roger E. Moore, depuis longtemps auteur et éditeur du département périodiques, qui mena au troisième âge d'or des magazines.

Même si TSR perdit beaucoup de ses grands créateurs et auteurs en 1985 et 1986, elle avait toujours de nombreuses célébrités, comme cela fut révélé dans la toute nouvelle chronique « Game Wizards » dans Dragon #117 (janvier 1986), qui faisait la liste des membres du département jeu – la version de l'époque du département création lancé en 1979. Michael Dobson était alors à la tête du groupe. Le département employait trois éditeurs (Mike Breault, Anne McCready et Steve Winter) et trois créateurs (Zeb Cook, Jeff Grubb et Douglas Niles). Enfin, deux employés géraient les free-lance, le coordinateur des acquisitions de jeux Bruce Heard et la coordinatrice d'édition des free-lance Karen Martin.

Beaucoup de ces créateurs et éditeurs avaient déjà fait leur preuves à TSR, mais ils allaient prendre une place encore plus importante dans les années qui suivirent, dès que les derniers projets initiés par Gary Gygax furent publiés.

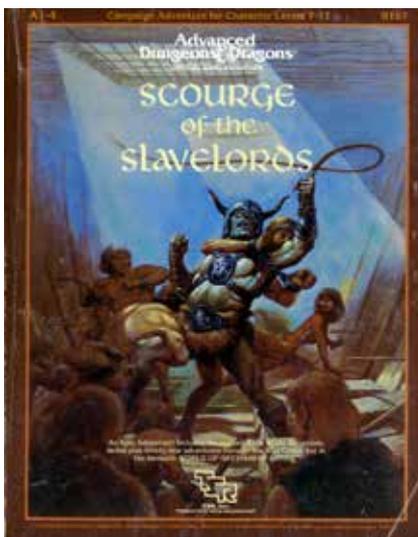
Comme nous l'avons déjà dit, la série Blackmoor de Dave Arneson dura jusqu'en 1987.

Quelques autres livres sur Faucongris sortirent aussi. Le premier fut *Artifact of Evil* (1986), le deuxième et dernier roman de Gord le Fripon de Gygax pour TSR. Puis deux aventures furent réimprimées dans le nouveau format à reliure collée de TSR : A1-4 : *Scourge of the Slavelords* (1986) et GDQ1-7 : *Queen of the Spiders* (1986). Ces « super-modules » Faucongris pouvaient être réunis à *Temple of Elemental Evil* pour former une grosse campagne menant des niveaux 1 à 14, constituant de fait un des premiers *adventure paths* de l'histoire des JDR (même s'il faut admettre que les connexions étaient très légères, au contraire de celles entre les aventures *Lancedragon* originales).

Hélas, ces derniers produits marquèrent la fin de la vision originale de Faucongris. Il fallut ensuite attendre quelques années avant que les pouvoirs en place à TSR ne relancent ce monde sous une nouvelle forme.

L'ancien régime s'effondrait aussi au département périodique, mais pas sans bruit. Le dernier coup d'éclat de Kim Mohan à TSR fut la publication de *Dungeon* #1 (septembre/octobre 1986). Tous les deux mois, le magazine fournit de nouvelles aventures aux maîtres de jeux et même s'il ne marcha jamais aussi bien que *Dragon*, il fut publié régulièrement pendant 22 ans. Roger E. Moore se retrouve tout à coup éditeur non pas d'un, mais de deux magazines quand Mohan partit fin 1986.

La table étant (de nouveau) rase, des opportunités de changements encore plus massives se présentaient.



Entrez dans les Royaumes Oubliés (et dans Mystara) : 1987-1989

En 1987, TSR était de nouveau en plutôt bon état. Mais la série initiale de Lancedragon était alors en train de s'achever. Les 12 aventures originales étaient sorties, et Hickman et Weis avaient non seulement terminé leurs deux trilogies de livres, mais avaient aussi quitté TSR pour pouvoir écrire leurs propres œuvres de fiction (comme nous le décrivons plus en détails dans l'historique de Margaret Weis Productions). TSR était donc à la recherche d'un nouveau monde de campagne.

De bien des façons, TSR n'avait jamais eu de véritable monde de campagne auparavant. Certes la majorité des premiers modules se déroulaient à Faucongris, mais en dehors de l'in-folio qui donnait un aperçu du monde (1980), par la suite développé en boîtier (1983), et de divers articles dans Dragon, cet univers avait surtout été décrit via des aventures autonomes. Quant à Lancedragon, s'il avait plus de cohésion, il avait lui aussi surtout été décrit dans des aventures. TSR aurait pu décider de décrire plus précisément un de ces mondes, mais Hickman, Weis et Gygax étant désormais partis, elle décida plutôt d'innover en présentant un monde entièrement nouveau, sur lequel elle aurait plus de contrôle.

Enfin, au moins un monde à peu près nouveau.

« La première phrase qui donna vie aux Royaumes ? « Dans toutes les terres entre l'animation d'Eauprofonde et les vagues étincelantes de la Mer des Etoiles Déchues, nuls hommes ne furent plus aimés – et plus craints – que le stoïque épéiste Durnan, le vieux roublard fanfaron Mirt, et le très sage mage antédiluvien Elminster. »

Ed Greenwood, « First Quest : Play with Me, She Breathed », Dragon #218 (juin 1995)

Ed Greenwood eut pour la première fois l'idée de ce qui allait devenir les Royaumes Oubliés en 1967 quand, alors qu'il avait huit ans, il commença à écrire des histoires sur ces terres étranges. Il transposa son univers de fantasy au nouveau médium du jeu quand une belle jeune étudiante à l'université du nom de September lui fit découvrir Advanced Dungeons & Dragons. En 1979, Greenwood commença à écrire pour le magazine Dragon : à partir du n°30 (octobre 1979), dans un article sur un monstre nommé le Maudit, Greenwood commença à parfois mentionner en passant son univers. Cela attira l'attention de TSR sur les Royaumes.

Jeff Grubb lança le mouvement en été 1986 quand il téléphona à Greenwood pour lui demander s'il avait plus d'informations sur cet univers qu'il décrivait dans ses articles. Greenwood répondit joyeusement « oui », et commença bientôt à envoyer à Grubb des paquets remplis de cartes et d'informations de fond. Détail célèbre, tous les « t » des premiers manuscrits de Greenwood sur les Royaumes étaient écrits à la main, car cette touche était cassée sur sa machine à écrire.

Cela mena à la sortie de *Forgotten Realms Campaign Setting* (1987). Ce nouvel environnement se distinguait de ce qui s'était fait auparavant de trois façons principales.

Premièrement, c'était le premier décor de TSR à être véritablement et entièrement décrit, grâce à une série de guides, plutôt qu'uniquement à des aventures. Cette longue série de livres de décor commença avec *FR1 : Waterdeep and the North* (1987). Même si quelques mondes, comme *Hårn* de Columbia et la Terre du Milieu d'ICE, bénéficiaient déjà de ce genre de détails, l'idée de décrire aussi précisément un univers était encore assez nouvelle dans l'industrie du JDR.



Deuxièmement, ce fut le premier univers à être vraiment le fruit d'un travail collectif, peut-être encore plus que n'importe quel autre univers, passé comme futur. Moonshae de Douglas Niles, le « Desert de la Désolation » des Hickman et Kara-Tur de Zeb Cook furent tous rapidement inclus dans les Royaumes. De nombreux autres auteurs s'y ajoutèrent dans les années qui suivirent. Cela donna un monde si vaste et diversifié qu'il pouvait supporter n'importe quel sous-genre de fantasy, un facteur qui n'aida probablement pas les autres décors de campagne à trouver leur place au cours des années suivantes.

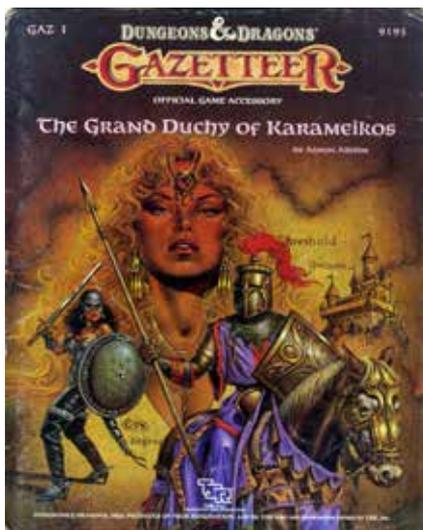
« Zeb avait créé un décor si vaste [pour Kara-Tur] qu'il pouvait contenir deux fois la Chine. Il aurait fallu des mois, voire même des années, pour le traverser d'un bout à l'autre. Alors, quand nous l'avons inclus dans les Royaumes, nous avons seulement changé l'échelle des cartes. A ce jour, très peu de personnes ont dit quoi que ce soit à ce sujet. »

Jeff Grubb, « The Creation of Kara-Tur », *Dragon* #315 (janvier 2004)

Troisièmement, comme pour *Lancedragon*, la fiction faisait partie intégrante de la ligne des Royaumes Oubliés, principalement supervisée par l'éditrice Mary Kirchoff, récemment revenue à TSR après plusieurs années à écrire en free-lance. Douglas Niles avait déjà travaillé sur une trilogie de romans à thématique celtique pour TSR Ltd. Ils furent modifiés pour devenir les premiers livres des Royaumes Oubliés, débutant avec *Darwalker* ou *Moonshae* (1987). R.A. Salvatore, qui allait bientôt devenir un des auteurs vedette de TSR avec les histoires de son elfe noir Drizzt, écrivit *The Crystal Shard* (1988), son premier roman sur les Royaumes Oubliés l'année suivante. Ironiquement, Drizzt fut ajouté à *The Crystal Shard* à la dernière minute, quand l'aventure fut déplacée en dehors des Îles Moonshae, où Salvatore l'avait située à l'origine.

La sortie des Royaumes donna aussi à TSR l'opportunité de supporter de nouveau certaines de ses anciennes lignes.

Premièrement, ce fut un nouveau moyen pour TSR de faire la publicité de Battlesystem. Jusqu'alors, TSR avait supporté Battlesystem avec différents modules AD&D, dont la série Bloodstone qui avait commencé avec H1 : Bloodstone Pass (1985), qui reprenait le nom original de Battlesystem. Les deux derniers livres de la série, H3 : The Bloodstone Wars (1987) et H4 : The Bloodstone Throne (1988) furent explicitement situés dans les Royaumes Oubliés, attirant une attention renouvelée sur le système. Battlesystem reçut une deuxième édition (1989) peu après, mais la série resta plutôt stagnante malgré cela.



Deuxièmement, les Royaumes Oubliés proposèrent un modèle pour développer le Monde Connu de D&D. TSR sortit donc GAZ1 : The Grand Duchy of Karamelkos (1987), un livre qui transformait le Monde Connu de D&D en un environnement de campagne, Mystara. Tout comme les suppléments des Royaumes Oubliés, les nouveaux suppléments D&D étudièrent ce décor de façon bien plus approfondie et détaillée.

Même Faucongris fut repris avec Greyhawk Adventures de James M. Ward (1988), un nouveau livre à couverture rigide qui donnait un ensemble plutôt éclectique de règles pour Faucongris. A la différence des Royaumes et de

Mystara, il ne fut pas soutenu par des guides sur l'univers, mais avec de nouvelles aventures, à partir de l'époque de la deuxième édition d'AD&D, à laquelle nous arrivons.

Pendant ce temps, les Royaumes Oubliés marchaient bien, même si peut-être pas aussi bien que prévu. Ou peut-être que les rumeurs sur le déclin de Lancedragon furent grandement exagérées. Les chiffres de vente pour les deux mondes restèrent à peu près stables pendant toute leur durée de vie.

Autres médiums : livres, électronique & comics : 1988-1993

Les Royaumes Oubliés furent aussi la porte d'entrée de TSR vers d'autres moyens de communication. Pour la première fois, TSR avait un univers de campagne construit et profond, et elle était décidée à en profiter.

Nous avons déjà vu comment cela mena à la publication des premiers livres sur les Royaumes de Niles et Salvatore. En 1988, les romans devinrent de plus en plus importants : ce fut la première année où plus de livres de fiction que de livres de jeux furent publiés à TSR. Après cela, la synergie entre les lignes de jeux et de fiction augmenta, comme nous le verrons avec le projet « Avatar » mené dans le cadre de la deuxième édition d'AD&D. Les Royaumes menèrent aussi TSR vers la publication de livres à couverture rigide, à partir de *The Legacy* de Salvatore (1992).

En parallèle, DC commença à publier des comics sous licence de TSR. *Advanced Dungeons & Dragons* (1988-1991) et *Forgotten Realms* (1989-1991), écrits par Dan Mishkin et Jeff Grubb, se déroulaient tous deux dans les Royaumes. *Dragonlance* de Dan Mishkin (1988-1991) et *Spelljammer* de Barbara Kesel (1990-1991) explorèrent d'autres mondes passés et futurs, et un comics *Ravenloft* par James Lowder était en préparation avant que DC ne décide de mettre fin à sa collaboration avec TSR pour des raisons sur lesquelles nous reviendrons bientôt. 20 ans plus tard, ces comics restent intéressants grâce à leurs personnages et décors hauts en couleur. IDW Publishing a récemment ressorti l'intégralité des séries AD&D et *Forgotten Realms* sous les noms *Dungeons & Dragons Classics* (2011) et *Dungeons & Dragons : Forgotten Realms Classics* (2011).

Enfin, Strategic Simulations, Inc. (SSI), un éditeur de jeux vidéo, publia les premiers jeux D&D officiels sur PC. En 1988 *Dungeons & Dragons* avait de facto déjà donné naissance à plusieurs nouveaux genres de jeux vidéo (les RPG), mais TSR en avait très peu profité. Cela changea en 1988 quand SSI sortit *Pool of Radiance* (1988), basé sur les Royaumes Oubliés, et le premier de la série « gold-box ». Même si, selon nos critères actuels, les graphismes sont primitifs, la jouabilité reste excellente, et était le principal intérêt du jeu.

SSI parvint très bien non seulement à adapter AD&D au médium vidéo-ludique, mais aussi à faciliter l'organisation de tâches telles le repos et la récupération des sorts. La série de jeux gold-box continua jusqu'à la sortie de *Forgotten Realms Unlimited Adventures* (1993), époque à laquelle SSI était au bord de la faillite à cause de retards dans la sortie de son moteur D&D nouvelle génération, qui fut finalement publié dans une version pas tout à fait finie sous le titre *Dark Sun : Shattered Lands* (1993).

Mais à la fin des années 80 et au début des 90, TSR continuait à profiter au mieux de ses jeux dans différents médias.

Donjons, dragons & jeux vidéo

Ce livre parle de Dungeons & Dragons et du vaste champ des jeux de rôle sur table qu'il créa. Mais TSR avait un autre domaine d'activité au moins aussi important : les jeux vidéo. Les jeux de rôle électroniques (RPG) comme les jeux de rôle massivement multijoueurs en ligne (MMORPG) proviennent directement de Dungeons & Dragons. Les jeux vidéo d'aventure et les multi-user dungeons (MUD) ont probablement été inspirés par plusieurs sources, mais Dungeons & Dragons en fait partie.

Jeux publics : 1975-1979

Se domaine vit le jour presque dès la sortie de Dungeons & Dragons, le travail initial étant alors fait sur des ordinateurs publics, majoritairement disponibles dans les universités et utilisant le système informatique de gestion du temps PLATO. Les programmeurs esquivaient les administrateurs du système pour essayer de rendre leurs jeux secrets disponibles, empruntant illégalement des cycles d'instruction pour pouvoir explorer leurs donjons digitaux et se battre contre des monstres informatiques.

Un des premiers RPG fut probablement *pedit5* (1975), qui fut supprimé plutôt rapidement. Un autre, intitulé *dnd* (1975), montra plus clairement les bases du genre. Parmi les autres RPG des débuts sous PLATO, on trouve aussi *Oubliette* (1977), *Moria* (1978), *Orthanc* (1978) et *Avatar* (1979). Des jeux étaient aussi en cours de développements sur d'autres plates formes, comme *DND* de Daniel Lawrence (1977), écrit pour le système d'opération TOPS-10. Tous ces premiers jeux tendaient à présenter des personnages tuant des monstres dans des donjons pour obtenir de l'expérience. Étonnamment, certains de ces jeux avaient des graphismes, donc des esquisses de couloirs de donjons.

Prélude sur PC : 1980-1989

En parallèle, dans l'industrie naissante des ordinateurs personnels, des jeux comme *Alakabeth* (1980) et *Ultima* (1980) d'Origin Systems et *Wizardry* de Sir-Tech (1981) amenèrent les donjons à toute une nouvelle génération de joueurs. Dans ce marché naissant, TSR accorda des licences pour quelques jeux sur console, mais ne s'intéressa pas aux PC.

Le marché nouvellement commercial des RPG avança pendant des années sans demander de licence au monde du JDR sur table. Origin System et Sir Tech le dominèrent dans un premier temps. Par la suite arrivèrent Interplay Productions (maison d'édition de *The Bard's Tale*, 1985) et New World Computing (créatrice de *Might and Magic*, 1986).

Les quelques premiers jeux adaptés de licences du jeu sur table commencèrent à sortir au milieu des années 80, avec par exemple une série de jeux *Fighting Adventures* (1984-1987) publiée en Angleterre par Puffin Books et Adventure Soft UK, et *Autoduel* (1985), publié par

Origins Systems. Pendant ce temps, dans le monde du multijoueur, GEnie lança Gemstone, basé sur Rolemaster (1987), même s'il ne s'agissait que d'une démo ; le jeu ne commença à être testé qu'avec Gemstone II (1988) et ne sortit vraiment qu'avec Gemstone III (1989).

L'âge d'or des licences : 1988-1993

Il faut attendre la fin des années 80 pour voir arriver les premiers RPG à licence adaptés de livres jeux d'aventure-dont-vous-êtes-le-héros, de jeu de plateau liés aux JDR, ou d'autres produits multijoueurs un peu plus éloignés. Alors que Gemstone était en développement, une digue était en train de céder, et de nombreux éditeurs de jeux vidéo professionnels commencèrent à revenir au monde des jeux de rôle sur table pour trouver l'inspiration. Parmi les sorties de cette période figurent Pool of Radiance (1988) adapté d'AD&D, Battletech : The Crescent Hawk's Inception (1988), Tunnels & Trolls : Crusaders of Khazan (1990) et une série de jeux GDW par Paragon Software, dont : Megatraveller 1 : The Zhodani Conspiracy (1989), Space : 1889 (1990), Megatraveller 2 : Quest for the Ancient (1991) et Twilight : 2000 (1992). Par la suite, l'industrie du RPG perdit tout aussi rapidement tout intérêt pour les jeux de plateau autres que Dungeons & Dragons.

L'histoire des relations de TSR avec le jeu vidéo est en grande partie l'histoire de sa relation avec Strategic Simulations, Inc. Avant 1988, SSI était surtout connue pour avoir édité des jeux vidéo wargame. Elle avait sorti une série de RPG plutôt populaires tels Questron (1984), Phantasi (1985) et Wizard's Crown (1985), mais rien qui puisse la faire entrer dans le groupe d'élite sur lequel régnaient Origins et Sir-Tech. Ce fut peut-être grâce à cette position d'éditeur de RPG compétent mais de petite taille que TSR décida d'accorder ses licences à SSI.

Pool of Radiance était loin d'être un jeu brillant. Il reprenait majoritairement ce qui s'était déjà fait, avec une vue 3D des lieux sur un quart de l'écran, et des informations sur les personnages sur tout le reste. Ce modèle remontait au moins à Wizardry. Il fut combiné avec le système de combat populaire de Wizard's Crown.

Même s'il n'avait rien de très novateur, il était fait avec beaucoup de professionnalisme. Pool of Radiance était bien pensé et amusant à jouer. Le système de jeu d'AD&D était très bien adapté. Grâce à ces avantages et à la marque TSR, SSI devint rapidement une figure majeure du monde des RPG.

Pool of Radiance fut le premier d'une série de jeu qui utilisèrent tous le même moteur, nommée la « gold-box series » par les fans. Elle inclut au final trois autres jeux sur les Royaumes Oubliés, dont le dernier fut Pools of Darkness (1989-1991), une trilogie de jeux Lancedragon (1990-1992), deux autres jeux sur les Royaumes Oubliés se déroulant à la Frontière Sauvage (1991-1992), deux jeux XXVc Buck Rogers (1990-1992) et enfin Unlimited Adventures (1993), un kit de construction pour gold-box. Neverwinter Nights d'AOL (1991-1997), un jeu multijoueur utilisant le moteur gold-box, amena en parallèle D&D aux masses en ligne.

Alors que le moteur gold-engine se faisait vieux, SSI parvint une nouvelle fois à trouver la poule aux œufs d'or en publiant *Eye of the Beholder* de Westwood (1991), le premier d'une trilogie de jeux black-box qui mirent AD&D à jour en lui donnant des graphismes entièrement en 3D comme cela se faisait de plus en plus à l'époque. Les deux derniers jeux furent *The Legend of Darkmoon* (1991) et *Assault on Myth Drannor* (1993), qui se déroulaient de nouveau dans les Royaumes Oubliés. *Dungeon Hack* de Dreamforge (1993) fut la dernière extension à utiliser cet engin pour offrir une expérience plus hasardeuse.

L'époque moderne : 1992 — aujourd'hui

Hélas, les dernières années de SSI reflètent largement la trajectoire de TSR, c'est à dire une trajectoire descendante. Au début des années 90, SSI commença à s'éparpiller, en publiant des jeux se déroulant dans plusieurs décors différents et utilisant plusieurs moteurs différents. Parmi eux, on trouve : *Spelljammer : Pirates of Realmspace* (1992), *Dark Sun : Shattered Lands* (1993), *Ravenloft : Strahd's Possession* (1993), *Al-Qadim : The Genie's Curse* (1994) et enfin *Menzoberranzaon*, basé sur les Royaumes Oubliés (1994). SSI se fit probablement du mal en éditant pour tant de décors différents (tout comme TSR, d'ailleurs). De plus, beaucoup de ces jeux négligèrent les mécaniques rôlistes, et les remplacèrent par des mécaniques d'action à jouabilité rapide. Enfin, presque tous ces derniers jeux étaient plombés par des bugs conséquents et fréquents. La réputation de SSI se dégrada, et TSR lui retira sa licence exclusive.

D'autres compagnies comme Sierra et Interplay récupérèrent rapidement les licences de TSR, mais pas grand chose ne sortit avant la fin de TSR. La chute des revenus liés aux jeux vidéo fut peut-être une des causes de la chute de la compagnie. Rien d'important ne sortit pour AD&D avant que BioWare ne se lance dans ce domaine, avec *Baldur's Gate* (1998). Elle est depuis devenue une sorte de SSI du nouveau millénaire, ses jeux les plus notables étant probablement *Planetscape : Torment* (1999), qui mettait beaucoup l'accent sur son histoire, et *Neverwinter Nights* qu'elle avait produit elle-même (2002), envoyé avec une boîte à outil pour que les joueurs puissent créer leurs propres contenus. Malheureusement, quand Hasbro accorda les droits exclusifs de D&D à Atari en 2005, la production de JDR D&D cessa en grande partie.

Sur le marché des MMORPG modernes, les JDR sur table furent ignorés pendant un moment, mais cela a commencé à changer ces dernières années. *Dungeons & Dragons : Online* (2006), publié par Atari, fut un précurseur. Après sa sortie, l'intérêt des MMORPG pour les JDR augmenta : CCP Games, la maison de production de *Eve Online* (2003), acheta *White Wolf* en 2006 et *Cryptic Studio*, la maison de production de *City of Heroes* (2004), acheta les droits de tout l'univers *Champions* de Hero Games en 2008. Dix mois plus tard, *Cryptic* fut rachetée par Atari, mettant entre les mains de la même compagnie les licences du plus gros JDR de fantasy et d'un des plus vieux JDR super-héroïques. *Champions Online* (2009) est sorti depuis. Hélas, les deux MMORPG à licence principaux ont du mal à lutter sur le marché moderne. D&DO a du

adopter un modèle freemium en 2009, et Champions Online a fait de même en 2011. Leur avenir reste donc incertain.

Aujourd'hui, en 2013, il est difficile de dire si l'intérêt des MMORPG pour les jeux sur table va continuer, ou s'il s'agissait juste d'une mode, comme celle des RPG à licence entre 1987 et 1992.

Le reste de l'hystérie : 1982-1990

Avant d'en finir avec les années 80 de TSR, nous devons revenir sur un sujet que nous avons déjà abordé : les réactions négatives du public et l'hystérie médiatique autour des jeux de rôle en général, et de Dungeons & Dragons en particulier. L'ignorance du grand public est apparente dans le fait que D&D continua à être la cible principale des attaques anti-JDR, alors qu'il y avait alors des jeux bien plus susceptibles d'être qualifiés d'occultes, dont par exemple Call of Cthulhu de Chaosium (1981). Mais D&D resta au milieu de la ligne de feu pendant les années 80, car c'était lui qui avait été mis face au public pendant l'affaire James Egbert.

Le partisan anti-D&D principal dans les années 80 était Patricia Pulling. Son fils se suicida le 9 juin 1982, et elle dit que c'était parce qu'il avait été maudit au cours d'une partie de Dungeons & Dragons.

Dans le cadre de sa croisade contre D&D, Pulling fonda en 1983 un lobby public, « Bothered About Dungeons & Dragons » (BADD). Il fournit aux organismes légaux et à d'autres groupes des livrets tels un laïus de 40 pages comparant D&D aux livres occultes, et un livret de 60 pages au titre à sensation de Witchcraft or Satanism ??? .

« La croissance et le développements sains de nos enfants est entravé par les jeux de rôle de fantasy violents, la musique rock...les livres pornographiques, les films violents et enfin – les vidéos violentes. Que pouvons nous trouver dans ces choses qui donne un caractère, de l'intégrité, et de nobles idéaux ? »

Mary Dempsey, Pat Dempsey, Pat A. Pulling, Dungeons and Dragons : Witchcraft Suicide Violence (milieu des années 80)

Comme cela est mis en évidence par les revendications les plus religieuses de Pulling, l'hystérie croissante autour de D&D prétendait de plus en plus qu'il s'agissait d'un divertissement noir et occulte. Les dirigeants religieux s'impliquèrent de plus en plus dans cette chasse aux sorcières.

Notamment, l'évangéliste Jack Chick publia un comics intitulé Dark Dungeons (1984). Il montrait des joueurs de D&D qui découvraient de véritables assemblées de sorcières au

film de leurs gains de niveaux, qui lançaient de véritables sorts, puis se suicidaient quand leurs personnages mouraient. Il montrait l'ignorance de la majorité des membres du mouvement anti-D&D (et a depuis régulièrement été parodié).

Il y eut une réunion des super-vilains en janvier 1985 quand Patricia Pulling, BADD et le Coalition Nationale contre la Violence Télévisuelle demandèrent conjointement à la Federal Trade Commission de mettre des avertissements avant chaque dessin animé Dungeons & Dragons pour dire que le jeu « avait causé de nombreux suicides et meurtres ». Ils avaient aussi d'autres plaintes, et déclarèrent que le dessin animé « a une moyenne de plus de 50 actes de violence par heure. Il fait l'apologie de fantaisies violentes, et présente l'usage de la violence comme une façon normale de résoudre les problèmes. »

Étonnamment, TSR décida de ne pas faire grand chose concernant cette hystérie, même si le sujet était sensible dans la compagnie, surtout sous Lorraine Williams. Le plus grand défenseur de Dungeons & Dragons (et des jeux de rôle en général) fut en fait un homme qui n'avait jamais travaillé pour TSR : Michael Stackpole, un vétéran de Flying Buffalo et auteur de plusieurs romans liés à des JDR. Stackpole commença à défendre le jeu de rôle dans le magazine *Sorcerer's Apprentice* de Flying Buffalo, mais il mit vraiment l'habit de protecteur des JDR le 14 juillet 1987, quand il débattit avec la directrice de la région ouest du BADD (une autre femme dont le films s'était suicidé) sur KFYI Radio à Phoenix, en Arizona.

Au cours des quelques années suivantes, Stackpole resta en première ligne à défendre Dungeons & Dragons et le reste de la communauté rôliste. Il parvint à retourner la pseudo-science du BADD contre eux, en comparant le compte des suicides rôlistes du BADD au taux général de suicides chez les adolescents : selon son interprétation des statistiques du BADD, 5000 joueurs de D&D auraient du se suicider chaque année, et le BADD n'en avait enregistré que sept, ce qui laissait penser que D&D devait donc être adopté comme mesure de santé publique. Cet argument apparut dans une des plaidoiries les plus importantes de Stackpole, un article intitulé « The Truth About Role-Playing Games », qui fut publié dans *Satanism in America* (1989), un livre qui fut par la suite considéré par le FBI comme ayant jugulé la vague d'hystérie générale autour du satanisme qui déferla sur le pays dans les années 80.

En 1990 Stackpole publia « The Pulling Report », un document qui détruisit en grande partie la position anti-rôliste de Patricia Pulling. Après cela, la fièvre anti-JDR s'évanouit doucement. Il y avait maintenant un nouveau grand méchant loup pour faire peur aux parents : les jeux vidéo. Le BADD fut dissout en 1997 après la mort de sa fondatrice.

Même si TSR ignore en grande partie l'hystérie autour de D&D, nous verrons qu'elle eut quelques effets mineurs sur la deuxième édition du jeu.

AD&D 2 : 1984-1989

Gary Gygax avait pour la première fois suggéré une deuxième édition d'AD&D dans Dragon #90 (octobre 1984), alors qu'il venait de reprendre le pouvoir. Elle devait être créée par Gygax et Frank Mentzer, avec l'aide de François Marcela-Froideval et Roger Moore. Elle fut mise en pause pendant un an le temps que Frank Mentzer travailler la série des Basic D&D – et que Gygax sauve la compagnie – puis Gygax donna plus de détails dans Dragon #103 (novembre 1985).

Gygax voyait surtout la seconde édition comme une occasion de réorganiser tous les livres de règles de base (c'est à dire à l'époque le Players Handbook, le Dungeon Masters Guide, Deities & Demigods, trois manuels des monstres, Unearthed Arcana et Oriental Adventures) en quatre volumes corrigés (et massifs), qui correspondent aux quatre livres AD&D de 1980. Il désirait aussi toujours ajouter quelques classes de personnages manquantes : le mystique, le savant et le bouffon.

Mais la version de Gygax de la deuxième édition ne vit jamais le jour, à cause de son départ de la compagnie. Après cela, le créateur Zeb Cook et l'éditeur en chef Steve Winter se portèrent volontaire pour reprendre le projet, sous la supervision du chef du département jeux Michael Dobson et avec l'aide du chercheur et coordinateur des tests Jon Pickens.

« Quand nous avons eu le feu vert pour commencer à travailler sur la deuxième édition, la première chose que je fit fut de prendre des exemplaires du PHB et du DMG, de les réduire en pièces, et de commencer à les reconstituer dans le bon ordre. »

Steve Winter, Interview, grognardia.blogspot.com (aout 2009)

La nouvelle équipe était d'accord avec Gygax au sujet de certains des problèmes d'AD&D. Comme cela avait été le cas en 1977 avant que ne soit créée la version alors en cours de D&D, les règles s'éparpillaient au travers de nombreux livres, et certaines d'entre elles étaient contradictoires.

Mais elle se rendit aussi compte que l'industrie du jeu de rôle avait évolué au cours des dix ans depuis la sortie d'AD&D, tandis que le jeu vedette de TSR était toujours une vieille machine maladroite, remplie de mécaniques non intuitives telles les classes d'armures allant de 10 à -10 et un système de combat très ancré dans ses racines wargame. Les premières livres de règles comme le Players Handbook et le Dungeon Masters Guide étaient obtus et mal organisés, et les livres plus tardifs tels Unearthed Arcana déséquilibrés et remplis d'erreurs. Même si la nouvelle deuxième édition du jeu commença comme réorganisation sous Gygax, la nouvelle équipe parvint à convaincre les dirigeants d'en faire une vraie révision.

L'éditeur Steve Winter définit quatre règles pour le nouveau projet :

- -Les livres de règles devaient être traités comme des livres de références. Winter envisagea l'idée alternative d'en faire des manuels d'instructions, mais il décida que des livres de référence seraient plus utiles aux joueurs. L'inconvénient était qu'AD&D resterait dur à apprendre, entraînant la sortie d'une foule de produits introductifs dans les années 90, comme nous le verrons.
- -Toutes les informations sur un sujet devaient se trouver au même endroit.
- -Toutes les informations pour les joueurs devaient être dans le Players Handbook, et toutes celles sur le Maître du Donjon dans le Dungeon Masters Guide, sans chevauchement.
- -Les nouveaux livres devaient être meilleurs que ceux de la première édition.

Beaucoup de ces idées semblent aujourd'hui assez basiques : le fait qu'il ait fallu y réfléchir à l'époque montre que même les livres AD&D avaient été construits un peu au hasard (au film d'un « courant de conscience », aurait dit Winter).

TSR (ré)annonça la nouvelle édition du jeu dans Dragon #117 (janvier 1987). Dans le numéro suivant Zeb Cook, le responsable du projet, écrivit un célèbre article intitulé « Who Dies ? ». Elle disait qu'une partie du travail sur la révision allait nécessiter de décider quelles classes enlever. L'article fut relativement visionnaire, en évoquant les deux classes qui seraient finalement enlevées : il déclarait que les assassins avaient toujours été assez néfastes à l'unité des groupes, tandis que les moines avaient été mieux traités dans Oriental Adventures. Mais d'autres classes parmi les favorites furent aussi menacées dans l'article, des prêtres et voleurs aux illusionnistes et druides. Le résultat fut un soulèvement massif, des milliers de lettres, et de nombreux débats au sujet de la nouvelle édition.

Cook déclara plus tard qu'il avait voulu provoquer une réaction. Peu importe le but, cela permit aux joueurs d'avoir une vraie influence sur la révision du jeu, premièrement au travers de leurs lettres, puis par l'intermédiaire d'un grand questionnaire. Les joueurs sauvèrent même le barde, une autre classe que Cook avait destinée à disparaître. Bien sur, les retours ne s'arrêtèrent pas là. Pickens géra aussi entre 20 et 30 groupes pendant huit mois de tests, jusqu'à l'automne 1988.

La deuxième édition d'AD&D sortit finalement début 1989.

Beaucoup des changements se révélèrent surtout d'ordre esthétique. Un des plus gros fut que les tailles du Players Handbook(1989) et du Dungeon Master's Guide (1989) furent inversées. En 1978, Gygax avait décidé qu'il était préférable que les joueurs ne connaissent pas les règles, le Player's Handbook original était donc squelettique et ne donnait même pas d'informations sur les combats. Mais désormais toute l'industrie rôliste avait accepté le fait que les joueurs et les maîtres de jeux étaient alliés, et non pas adversaires, et les nouvelles règles reflétèrent cela. Autre changement de présentation, les nouvelles règles étaient imprimées en deux couleurs, le noir et le bleu, un preuve de professionnalisme en hausse constante à TSR.

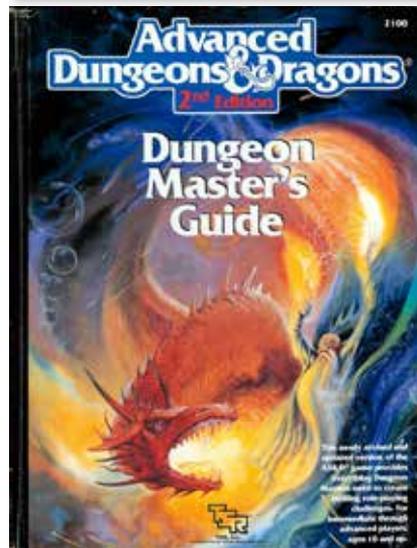
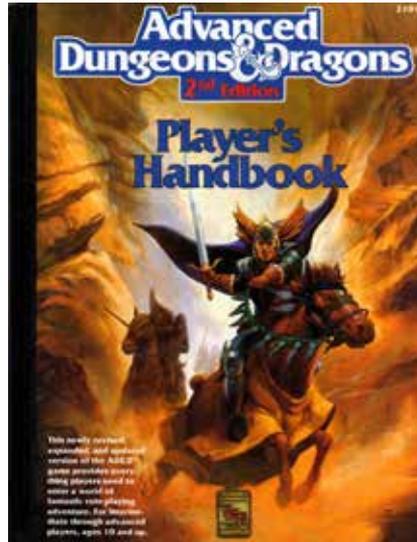
Enfin, le nouveau *Monstruous Compendium* (1989) fut sorti sous forme d'un classeur, même si ce changement fut effacé quelques années plus tard.

Les nouvelles règles avaient aussi été intégralement réécrites. C'était probablement le plus gros avantage de la nouvelle édition, puisque cela rendait le jeu bien plus accessible que ne le faisait la prose de Gygax.

En dehors de ça, il y eut plus de changements que ce qu'espéraient certains, et moins que ce que beaucoup craignaient. Beaucoup des règles bancales, comme les classes d'armures décroissantes d'AD&D, restèrent. Mais en parallèle, des compétences non liées aux armes furent ajoutées aux règles de base, et les écoles de magie furent vraiment divisées, donnant aux lanceurs de sorts des personnages un peu plus profonds. Le plus étonnant est peut-être que les règles furent de nouveau présentées comme des « lignes directrices », à l'inverse de l'objectif original de Gygax pour AD&D. Enfin, les classes de personnages avaient en effet été corrigées, et l'assassin et le moine éliminés.

Même si Cook avait affirmé que les assassins avaient été écartés à cause de problèmes d'unité de groupe, leur rejet a toujours été vu par le public comme faisant partie d'une tentative réfléchie de TSR pour rendre AD&D plus populaire auprès du public – la seule concession faite par la compagnie à l'hystérie religieuse qui assombrissait le monde du jeu de rôle dans les années 80. Les demi-orcs furent eux aussi supprimés en tant que personnages jouables, et les démons et diables entièrement éliminés.

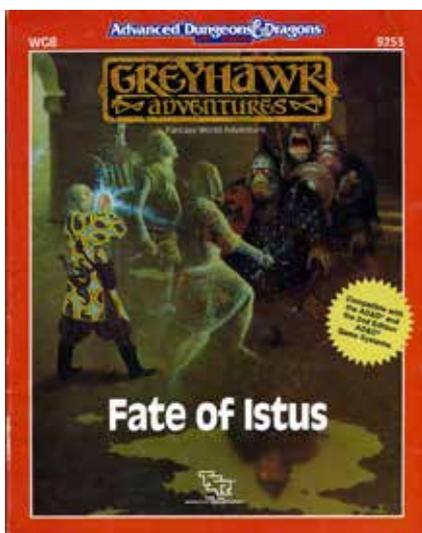
James M. Ward, qui avait suggéré la suppression des démons et des diables, expliqua dans *Dragon* #154 (février 1990) qu'« éviter la *Syndrome Mères en Colère* est devenu une ligne de conduite saine et basique pour tous les créateurs et éditeurs de TSR, Inc. » Apparemment, TSR recevait une lettre de plainte par semaine au sujet des démons et des diables depuis que



le Monster Manual original avait été imprimé, et ces 624 lettres (ou ce que Ward appelait « beaucoup de lettres ») étaient la raison de la suppression des races infernales.

Cela n'amusa pas les lecteurs, et nous devons dire au crédit de Ward qu'il imprima beaucoup de leurs réponses dans Dragon #158(juin 1990). Un lecteur déclara qu'une décision « devient de la censure quand un groupe extérieur vous impose ce que vous devez imprimer ». La sortie de Outer Planes Appendix (1991) pour le Monstrous Compendium calma un peu la colère, car elle restaurait les démons sous le nom « tanar'ri » et les diables sous le nom « baatezu », mais certains fans quittèrent complètement TSR à cause de cette décision.

Malgré ces problèmes, la sortie de la deuxième édition fut généralement une réussite. TSR lança aussi des événements majeurs pour expliquer les changements dans ses deux mondes de jeu actifs, les Royaumes Oubliés et Faucongris.



Cela se fit en un seul livre d'aventure pour Faucongris, WG8 : Fate of Iustus (1989), dont l'objectif principal était d'éliminer les moines et les assassins de cet univers.

L'événement pour les Royaumes Oubliés fut bien plus sophistiqué. L'histoire racontait comment les Dieux des Royaumes se faisaient chasser des Paradis, et les changements que cela apportait. Elle commença dans FR7 : Hall of Heroes (1989) puis s'étala sur une série Avatar en trois aventures (1989), une série Avatar en trois romans, et même quelques comic-books. A la différence de la « conspiration secrète » de Lancedragon, cet événement avait été planifié en intégralité par la direction. Il marcha

très bien, mais en tant que premier effort collectif de TSR dans ce domaine, son organisation fut cauchemardesque, principalement à cause de la création simultanée des trois romans, des trois aventures, et de beaucoup d'autres éléments. Le contrôle éditorial limité sur les intrigues et les liens avec un système de jeu qui était lui aussi en train de changer entraîna des problèmes supplémentaires.

Le lancement synchronisé de l'événement « Empires » des Royaumes (1990) se passa mieux, et à partir de là la synergie entre livres et jeux alla croissante.

TSR ouest : 1989-1992

La nouvelle édition de Dungeons & Dragons ne fut pas le seul développement majeur de TSR en 1989. A la même époque, elle revint vers la côte ouest pour reprendre le travail abandonné par Gygax en 1984 quand il avait été forcé de revenir dans le Midwest. L'objectif était de remettre D&D à la télévision, et peut être (enfin) de faire des films.

Cela devait être fait au travers d'un nouveau département, TSR West, dirigé par Flint Dille, le frère de Lorrain Williams (que nous avons déjà croisé), et qui avait en effet déjà une certaine expérience à Hollywood grâce à *American Tail 2* et les séries télé *Transformers* et *G.I. Joe*. Sous Dille, TSR West fut un petit groupe, qui ne dépassa jamais les huit employés, mais il fut néanmoins coûteux à cause des efforts (et de l'argent) dépensés pour faire du charme à Hollywood.

Quelques projets publiés furent lancés par TSR West, dont le jeu de plateau *Line in the Sands* de Douglas Niles et Paul Lidberg (1991), dans l'air du temps par sa description de la première guerre Etats Unis / Irak ; il fut publié le jour ou les bombardements américains démarrèrent, car Dille parvint à convaincre le président de la compagnie de faire rapidement avancer les choses. Un jeu de rôle *Buck Rogers* intitulé *XXVc* fut lui aussi démarré à TSR West, mais fut rapatrié à l'est car Dill ne parvenait pas à le finir ; nous le retrouverons bientôt là bas.

L'accomplissement le plus mémorable de TSR West fut la publication d'une série de « module comics ». Il s'agissait de comics standard, mais comme la licence de TSR pour ce média était toujours la propriété exclusive de DC, quatre pages d'éléments de jeu étaient ajoutées à chaque livre par le nouveau venu Scott Haring (auparavant et par la suite membre de Steve Jackson Games), les transformant donc en « module comics ». Un des phares de ces modules fut *Buck Rogers : XXVc*, et nous reparlerons bientôt de pourquoi ce nom n'arrête pas de revenir à cette époque de l'histoire de TSR. Parmi les autres, on trouva *13 assassins*, *Intruder*, *R.I.P.* et *Warhawk*.

La production de ces comics par TSR West entraîna des tensions avec DC Comics, et cela est évoqué comme une des raisons principales du non renouvellement de sa licence TSR par DC en 1991. TSR West, elle, s'arrêta en 1992 à cause de son coût, et les comics s'arrêtèrent donc eux aussi. Il faudrait attendre un an avant que *Dungeons & Dragons* ne reçoive de nouveau un support cohérent en bédé, avec *Dungeons & Dragons : In the Shadow of Dragons* de Kenzer & Company (2000-2002).

Donjons, dragons & comics

Les liens entre Dungeons & Dragons et les comics ont une longue histoire. Une partie de celle-ci est abordée dans les historiques de TSR et de Kenzer & Company, mais elle ne se limite pas à cela.

Les premiers comics : 1981-1982

L'histoire des comics D&D débute en 1979 ou 1980 au sein du département artistique de TSR. Dans ce groupe, les illustrateurs Jeff Dee et Bill Willingham s'intéressaient tous deux aux comics. En fait, Dee avait déjà fait son propre JDR de super-héros de comics, Villains and Vigilantes (1979), comme nous l'expliquons dans l'historique de FGU.

Grâce à leur intérêt pour les comics, Dee et Willingham évoquèrent à Gary Gygax la possibilité de lancer une ligne de comics TSR. C'était probablement la bonne époque pour cette idée, puisque des comics de fantasy underground tels *The First Kingdom* (1974), *Cerebus* (1977) et *ElfQuest* (1978) étaient en pleines croissances et allaient mener dans la décennie suivante à des bédés plus clairement dérivées de D&D, par exemple *The Realm d'Arrow Comics* (1986). Cependant, Gygax confia l'idée à l'éditeur du magazine *Dragon*, peut-être parce que le magazine contenait habituellement quelques bédés, et elle ne fut pas exploitée.

En parallèle, le département publicité de TSR réfléchissait lui aussi à des comics. Il décida de produire une série de publicités en page complète à la fois en noir et blanc et en couleur, qui prendraient la forme de comics. Le premier strip, en neuf pages et probablement dessiné par Keenan Powell, parlait d'un groupe de trois aventuriers (un elfe, un guerrier et un lanceur de sorts) qui exploraient un donjon, se battaient contre une ombre, puis affrontaient un limon vert. Il fut édité par Marvel Comics en 1981.

Quand Dee et Willingham virent cette pub, ils ne l'apprécièrent pas. A bien y regarder, elle a des défauts. Les illustrations sont grossières, et les cases ne sont pas séparées comme elles le sont dans les comics récents. De plus, la continuité avec D&D est plutôt mauvaise. Le mage chasse une Ombre avec un « charme » de Contrôle des Monstres qui éclaire aussi le donjon. Pire encore, il n'y a même pas de prêtre dans le groupe ! Dee courut signaler ces problèmes au département publicité...et se vit donner la responsabilité de le continuer.

« Jeff vit [le premier comics] avant moi, et fonça dans l'autre bâtiment pour pointer, case par case, tout ce qui n'allait pas avec la façon dont ils avaient fait ce qu'ils avaient fait. Et plutôt que de le virer, ils ont dit : « eh bien, ça se tient. Pourquoi est-ce que tu ne le ferais pas à notre place, à partir de maintenant ? »

Bill Willingham, interview, *The Comics Journal*, 2006

Jeff Dee dessina le deuxième épisode (dans lequel un prêtre sortait soudainement de l'ombre), puis Bill Willingham en dessina au moins six de plus. Steve Sullivan s'occupa de l'écriture. Ces bédés se concentraient surtout sur les Dungeons & Dragons Basic et Expert sets de l'époque. Une deuxième série moins connue fut menée simultanément, en 1981 et 1982. Il semble qu'elle ait été publiée dans Dragon Magazine, Epic Illustrated et/ou Heavy Metal, et était peut-être l'oeuvre d'une autre équipe créative.

Pendant plusieurs années, ces 14 pages de publicités représentèrent la totalité des comics de TSR.

Le développement de Lancedragon : 1987-1991

Au milieu des années 80, TSR soignait de plus en plus ses expansions dans d'autres médias. Elle avait pénétré le marché des livres en 1982 avec les Endless Quest (1982-1987), et était sur les écrans de télé avec le dessin animé Dungeons & Dragons (1983-1985). Ces soins nouveaux culminèrent dans le projet Lancedragon, que TSR sortit simultanément sous forme d'aventures (1984-1986) et de romans (1984-1985). TSR décida d'utiliser Dragonlance pour aussi pénétrer le marché des comics, avec des adaptations des trois romans Dragonlance Chronicles.

The Dragonlance Saga : Book One (1987), un roman graphique de 80 pages qui adaptait la première moitié de Dragons of Autumn Twilight (1984), fut écrit par Roy Thomas, qui était surtout connu à l'époque pour son long travail sur Conan the Barbarian de Marvel (1970) et ses comics super-héroïques de l'âge d'or, par exemple All-Star Squadron (1981). Son comics Dragonlance fut bien accueilli, et aurait pu devenir un classique s'il avait été soutenu correctement. Hélas, TSR le distribua surtout au sein de ses réseaux déjà existants, c'est à dire surtout les magasins de jeux et les librairies, et pas les boutiques de comics.

Même si TSR édita quatre autres romans graphiques Dragonlance (1988-1991), amenant l'histoire jusqu'à Dragons of Spring Dawning (1985), elle ne termina jamais l'intrigue. Le cinquième et dernier volume est aujourd'hui un des objets de collection TSR les plus rares, dépassant régulièrement les 200\$ sur internet.

L'explosion DC : 1988-1991

Alors que TSR commençait ses romans graphiques Dragonlance, elle négociait aussi avec une des deux plus grosses maisons d'édition de comics des Etats Unis : DC. Grâce peut-être au succès des romans graphiques Dragonlance, DC et TSR trouvèrent un accord ; cela donna naissance à 126 épisodes publiés en quatre ans, répartis en cinq séries majeures et quelques numéros spéciaux. Ils inclurent (pour la toute première fois) des comics entièrement originaux basés sur le jeu Dungeons & Dragons et ses décors principaux.

La ligne de comics D&D démarra avec Advanced Dungeons & Dragons (1988-1991), au départ écrit par l'auteur professionnel Michael Fleisher. Il décrivait un groupe assez typique d'aventuriers, et était surtout notable pour se dérouler à Eauprofonde, devenant donc la

première représentation en bédé des Royaumes Oubliés. Après l'arc narratif initial en quatre numéros, le comics fut récupéré par Dan Mishkin, qui écrivit la majorité des 36 numéros.

Cependant, Advanced Dungeons & Dragons avait aussi un autre auteur : Jeff Grubb, le « machiniste » des Royaumes Oubliés à TSR, qui n'était pas étranger à la fiction, puisqu'il avait coécrit Azure Bonds (1988), un des premiers romans Realms, avec sa femme Kate Novak. Il parvint à utiliser cette expérience pour les quatre premiers épisodes d'Advanced Dungeons & Dragons, qui furent considérés comme des succès. Même si Mishkin récupéra ensuite le comics, Grubb ne fut pas snobé. DC était heureuse d'avoir un employé de TSR pour écrire des scripts dont elle imaginait qu'ils seraient « pré-approuvés ». Ainsi naquit un deuxième comics, Forgotten Realms, qui eut droit à 25 numéros (1989-1991).

« Je dis toujours qu'Ed est l'architecte des Royaumes, je suis juste le machiniste. Les Royaumes sont avant tout sa création, et existaient avant D&D lui-même. Mon rôle fut de transformer son monde en un décor utilisable et jouable pour des jeux et des livres. C'est le super-héros, je suis son compagnon. »

Jeff Grubb, Interview, glnfz.blogspot.com (septembre 2009)

Ensemble, les deux séries formèrent le cœur de l'univers étendu des comics D&D par DC. Deux autres séries D&D furent faites par DC à la même époque : Dragonlance (1988-1991), en 34 numéros, principalement de Dan Mishkin ; et Spelljammer (1990-1991), une courte série en 15 épisodes créée par Barbara Kesel qui marqua la première apparition de l'univers de Spelljammer dans des comics.

Il semble que les bédés aient bien marché, car d'autres étaient prévues. James Lowder fut chargé d'écrire un comics Ravenloft, et Advanced Dungeons & Dragons #36 (décembre 1991) promettait un numéro 37 pour le mois suivants. Mais cela n'arriva pas.

La raison de cet arrêt brutal a déjà été donnée dans l'historique de TSR. En bref : TSR West commença à publier des comics books tout en affirmant qu'il s'agissait de « modules comics » car ils contenaient quatre pages d'éléments de jeu. Cette nouvelle série entraîna des tensions entre DC et TSR, et c'est pourquoi les comics de DC s'arrêtèrent très brutalement.

Pour les presque vingt ans à venir, ces quatre années de comics D&D de DC restèrent le point culminant des bédés D&D, à la fois en termes de quantités et (selon moi) de créativité.

Les mauvaises années : 1992-2○○○

Pendant les derniers temps de TSR dans les années 90, la production de comics était très limitée. Ils étaient aussi gérés différemment. Plutôt que d'accorder de grosses licences à des éditeurs de comics, TSR utilisa surtout ce médium pour faire de la publicité pour ses jeux – rappelant ainsi les toutes premières planches de D&D. C'est pourquoi seulement cinq autres comics furent publiés avant la fermeture de TSR.

Dragon Strike #1 de Jeff Grubb (1994) fut produit par Marvel afin de supporter le dernier produit introductif de TSR de l'époque. Quelques années plus tard, TSR produisit un ensemble de quatre comics « édition limitée » qui furent distribués en publicité ; Forgotten Realms : The Grand Tour de Jeff Grubb (1996), Dragonlance : Fifth Age de Tom et Mary Bierbaum (1996), Labyrinth of Madness de Mike Baron (1996) et Birthright : The Serpent's Eye d'Ed Stark (1996). Un cinquième comics, Planescape : The Unity of Rings de Jeff Grubb (2003), fut produit à l'époque, mais ne sortit pas avant que Wizards of the Coast ne le mette sur internet sept ans plus tard.

Après que Wizards ait récupéré TSR en 1997, elle fut pendant plusieurs années très occupée à remettre les choses en ordre. Il n'est donc pas étonnant qu'elle n'ait pas fait grand chose qui concerne les comics. Interplay sortit un comics Baldur's Gate (1998) pour présenter les personnages du jeu, puis en 2000 21st Century Comics, une compagnie italienne, produisit la seule bédé originale de cette époque.

Forgotten Realms : The Forbidden Sands of Anauroch (2000) devait être une série de six jolis romans graphiques de 48 pages à couverture rigides, dans le style Européen. Mais elle s'arrêta après seulement deux numéros, en partie à cause des critiques négatives.

Kenzer & Comics : 2001-2004

D&D ne revint dans le monde de la bédé que dans les années 2000. Deux compagnies majeures eurent les droits de la licence pendant cette décennie.

La première fut Kenzer & Company, qui reçut plusieurs licences Dungeons & Dragons après la sortie de la troisième édition, comme nous l'expliquons dans l'historique de cette compagnie. Elle utilisa ses licences pour publier quatre séries de comics en quatre ans : les huit numéros de Shadow of Dragons (2001-2002) ; les autres de Tempest's Gate (2001-2002) ; les six de Black & White (2002-2003), effectivement publiés en noir et blanc ; et les cinq de Where Shadows Fall (2003-2004).

Les quatre séries se passaient à Faucongrais, ce qui marquait la première apparition de cet univers dans des comics. Cela était sans aucun doute dû à l'importance nouvelle de ce lieu en tant que décor « par défaut » de la troisième édition de D&D.

La période Devil's Due : 2004-2006

L'éditeur de comics D&D suivant arriva quand la maison d'édition de comics à licence Dabel Brothers Productions s'associa avec un nouvel éditeur, Devil's Due Publishing. Dans le cadre de leur nouvelle série, les frères Dabel obtinrent la licence de The Legend of Huma, un roman Lancedragon historique originellement écrit par Richard A. Knaak (1988).

Dans les premiers mois de 2004, Devil's Due édita cinq des six numéros prévus pour former le premier arc de The Legend of Huma. Hélas, avant que le sixième numéro ne parte pour l'impression, Dabel Brothers décida que cet éditeur ne lui convenait pas. Cela donna lieu à des

démonstrations publiques embarrassantes, à base de disputes et d'accusations. Dabel Brothers finit par partir de son propre côté. Mais quand elle quitta Devil's Due, Dabel fut obligée d'abandonner The Legend of Huma. Devil's Due, elle, était satisfaite de la façon dont le comics avait été accueilli : le 30 mars 2005, elle annonça donc avoir obtenu une nouvelle licence de Hasbro, pour tout le catalogue littéraire D&D.

Après cela, Devil's Due édita le sixième numéro de The Legend of Huma, mais ne continua pas l'adaptation. Elle utilisa plutôt sa nouvelle licence D&D pour produire beaucoup de contenus additionnels.

Le reste des publications de comics D&D par Devil's Due est à la fois plus conséquent et moins intéressant. Pour la majeure partie, ces comics adaptèrent deux séries : The Legend of Drizzt et Dragonlance Chronicles. Sept livres de Drizzt furent adaptés : Homeland (2005), Exile (2005), Sojourn (2006), The Crystal Shard (2006), Streamers of Silver (2007), The Halfling's Gem (2007) et The Legacy (2008). Dragonlance Chronicles fut entièrement adaptée, avec Dragons of Autumn Twilight (2005-2006), Dragons of Winter Night (2007) et Dragon of Spring Dawning (2007-2008), reprenant ainsi des livres déjà adaptés par Roy Thomas, en les réimaginant pour une nouvelle génération.

A partir de 2006, Devil's Due essaya de développer ses publications. Le premier de ses nouveaux livres fut Eberron : Eye of the Wolf (juin 2006), la seule histoire originale de Devil's Due pour D&D, et le premier comics à Eberron. Il était écrit par Keith Baker, le créateur d'Eberron, mais fut au final un numéro unique.

Après avoir obtenu la licence de la marque déposée Dungeons & Dragons elle-même, Devil's Due commença aussi à éditer The Worlds of Dungeons & Dragons (2007-2008), une anthologie de comics qui adaptait des nouvelles de Dragon Magazine et de divers recueils de nouvelles, comme Relmas of Valor (1993) et Tales of Ravenloft (1994).

Hélas, cela nous amène en 2008. À l'époque, Devil's Due publiait The Worlds of D&D, Time of the Twins (2008) pour Dragonlance Legends, et Starless Night (2008) pour The Legend of Drizzt. Même si elle termina Time of the Twins, un seul numéro de Starless Night sortit (2008), et The Worlds of D&D s'arrêta au n°7 (2008).

« Nous devons encore gérer les centaines de milliers de dollars en retours de librairies qui nous bombardèrent fin 2008 et en 2009, en plein milieu d'une restructuration déjà agressive. »

Josh Blaylock, communiqué de presse, bleedingcool.com

Le problème était de façon générale la récession économique de 2008, mais plus spécifiquement le problème qui avait presque coulé White Wolf à une époque, et contribué à la mort de TSR : les retours de librairie. Devil's Due parvint à éditer quelques comics jusqu'en 2010, mais ses séries D&D n'avancèrent plus après ces derniers numéros de 2008.

Le reste de l'histoire : 2002-2004, 2010 - aujourd'hui

Pendant que Kenzer & Company éditait des comics à licence Dungeons & Dragons et que Devil's Due adaptait des romans de TSR et de Wizards of the Coast, d'autres comics D&D sortirent.

Le premier fut Vecna : Hand of the Revenant Book One de Modi Thorsson (2002), publié par Iron Hammer Graphics. Comme les comics publiés à l'époque par Kenzer & Company, il se déroulait à Faucongris. Thorsson termina son histoire sur un cliffangher parce qu'il avait prévu d'autres volumes, mais ils ne sortirent jamais. Aujourd'hui, Vecna est devenu une autre rareté difficile à trouver.

Le deuxième fut Crisis in Raimiton (2004), un « guide d'aventure pour D&D » que Wizards distribua à la Journée des Comics Gratuits 2004. Il racontait l'histoire de joueurs de D&D, puis celle de leurs personnages. L'intérêt de Wizards pour ce jour gratuit anticipait le jour gratuit de l'industrie rôliste : la journée des JDR gratuits.

Plus récemment, IDW Publishing a récupéré la licence D&D.

Le principal livre D&D d'IDW fut Dungeons & Dragons de John Rogers (2010), un comics en épisodes se déroulant dans le monde de Points of Light. C'était la premier comics D&D en épisodes depuis que DC avait perdu la licence vingt ans auparavant. Hélas, il s'arrêta après seulement 16 numéros.

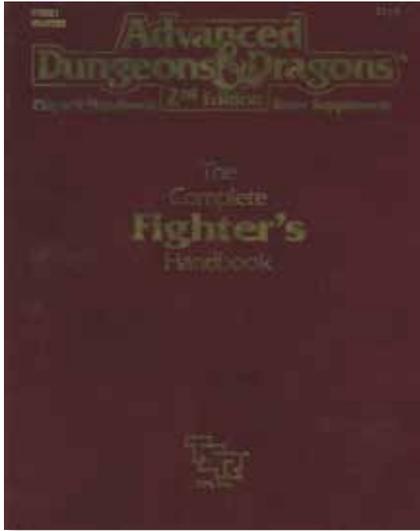
IDW a aussi publié plusieurs mini-séries D&D, dont : Dungeons & Dragons : Dark Sun d'Alex Irvine (2011) ; Dungeons & Dragons : The Legend of Drizzt : Neverwinter Tales de R.A. Salvatore (2011) ; Dungeons & Dragons : Eberron de Paul Crilley (2012) ; et Dungeons & Dragons : Forgotten Realms d'Ed Greenwood.

IDW a pris une autre initiative notable : réimprimer les meilleurs anciens comics D&D. A ce jour, elle a publié l'intégralité des Advanced Dungeons & Dragons et Forgotten Realms de DC, ainsi que les histoires Legend of Drizzt de Devil's Due.

Si DC Comics donna aux bédés D&D leur Âge d'Or, IDW pourrait bien leur offrir leur Renaissance.

Les premières séries de la deuxième édition : 1989-1991

Revenons maintenant dans le Midwest où, après la sortie de la deuxième édition d'AD&D, TSR était aussi à la recherche de nouveaux modèles pour vendre des suppléments. Même si les aventures et les livres de décor continuèrent, TSR commença à chercher à vendre non seulement aux maîtres de jeu, mais aussi au joueur, un public bien plus large. Cela donna les Player's Handbook Rule Supplements (1989-1995), une des premières séries de livres de faction de l'industrie, dont chaque volume décrivait une classe ou une race différente, principalement à l'usage des joueurs.



A partir de PHBR1 ; The Complete Fighter's Handbook (1989), chaque livre utilisait des « kits » pour mieux définir les différentes classes et races d'AD&D. Les quatre premiers furent créés conjointement, mais ensuite, des pouvoirs déséquilibrés s'infiltrèrent doucement dans la série. Mais ces livres se vendirent tout de même très bien pendant des années.

Parmi les autres guides génériques publiés par TSR pour la deuxième édition, on trouve les Dungeon Master Guide References (« DMGR », 1990-1997) et les Historical References (« HR », 1991-1995), des livres historiques acclamés dont les premiers furent Vikings (1991) et Charlemagne's Paladins (1992), dont les graphismes se combinaient. Ces séries n'attirèrent pas un public aussi large que les livres pour joueurs, elles s'arrêtèrent donc peu à peu.

En parallèle, TSR cherchait aussi à réviser et développer ses décors de campagne classiques.

A Lancedragon, le nouveau continent de Taladas fut révélé (1989-1991) de l'autre côté de Krynn, au cours de ce qui fut par la suite appelé « la première campagne spin-off officielle. » Cette nouvelle campagne était principalement née d'un désir d'avoir un autre jeu sous boîtier pour 1989. Au vu de ce raisonnement mercantile, il n'est peut-être pas étonnant que ce nouveau royaume n'ait finalement pas marché : les fans furent heureux de revenir sur des terres plus connues en 1992, même si la série Lancedragon ne dura que jusqu'en 1993.

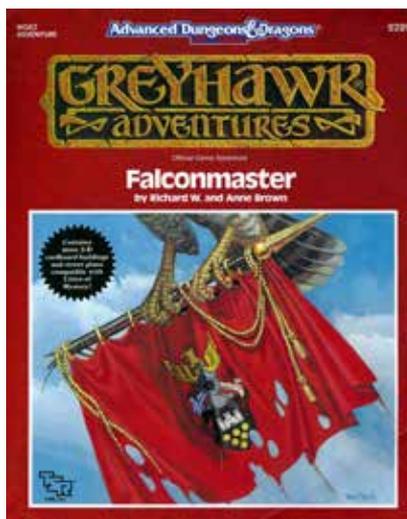
Faucongris n'avait pas besoin de beaucoup de révisions, mais il se développa dans deux directions notables. Premièrement, deux suppléments attendus depuis longtemps sortirent. Le boîtier City of Greyhawk (1989) était une étude extraordinairement approfondie d'une ville, et WGR1 : Greyhawk Runs (1990) abordait enfin sérieusement les donjons sous le Château Faucongris. De nouvelles aventures sortirent aussi, avec pour commencer WG9 :

Gargoyle (1989) et la trilogie WGA1 ; Falcon's Revenge (1990), WGA 2 : Falconmaster (1990) et WGA3 : Flames of the Falcon (1990). Elles avaient tendance à ne pas avoir l'ambiance « plus grande que nature » des œuvres originales de Gygax, et sont donc largement oubliées aujourd'hui.

Une troisième vague de produits Faucongris, plus unifiée sur le plan créatif, démarra avec le jeu de plateau Greyhawk Wars (1991) et le supplément From the Ashes de Carl Sargent (1992). Elles amenèrent le monde vers une époque plus conflictuelle. Cela entraîna la sortie des premiers guides régionaux pour ce décor dans sa période From the Ashes, avant que la série soit elle aussi arrêtée brutalement en 1993. Après cela, plus aucun supplément pour Faucongris ne fut édité par TSR.

Pendant ce temps, les Royaumes Oubliés – qui devaient être un peu remis à neuf – reçurent un traitement d'élite. Cela commença avec Forgotten Realms Adventures d'Ed Greenwood et Jeff Grubb (1990), le premier livres à couverture rigide de la deuxième édition en dehors des livres de base. Quelques autres articles notables furent publiés à la même époque. LC1 : Gateway to Ravens Bluff, the Living City (1989) décrivait la ville que possédait la RPGA, et qui était au cœur de sa campagne « Living » de l'époque. The Ruins of Undermountain (1991), qui se déroulait sous la Ville d'Eauprofonde, fut un des premiers véritables « méga-donjons », même s'il avait un an de retard sur celui de Faucongris, Greyhawk Runs. Des événements tels la trilogie « Empire » déjà mentionnée plus haut aidèrent aussi à garder ce décor actif. En dehors de cela, l'accent fut surtout mis sur les suppléments géographiques des Royaumes, qui continuèrent jusqu'en 1993.

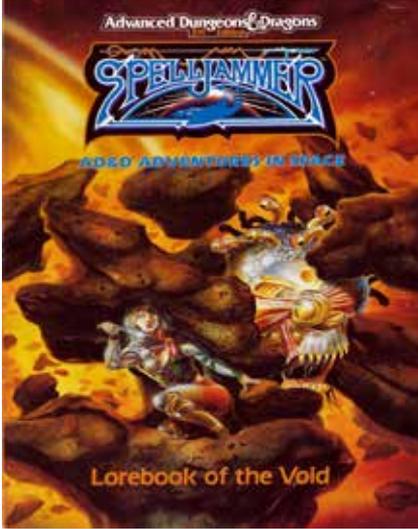
Au vu de cette croissance des suppléments comme des décors, il n'est pas étonnant que TSR, qui s'était depuis longtemps remise de ses problèmes du milieu des années 80, ait embauché une nouvelle génération de créateurs vedettes. L'éditeur Wolfgang Baur, l'illustrateur Brom et le créateur Troy Denning (pour ce dernier, il s'agissait d'un retour) arrivèrent en 1989, suivis des créateurs Steven Schend en 1990, Richard Baker en 1991 et Bill Slavicsek en 1993. Comme nous le verrons bientôt, certains d'entre eux allaient jouer un rôle important dans les futurs développements de TSR.



Nouveaux décors : 1989-1994

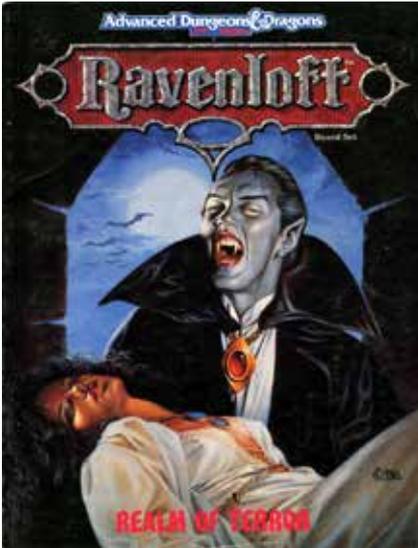
Comme TSR ne voulait pas se reposer sur ses lauriers, elle continua aussi à créer de nouveaux mondes – trop, au final.

Le premier de ces nouveaux décors fut Spelljammer (1989), un cadre de science-fantasy novateur de Jeff Grubb qui présentait un univers où des vaisseaux spatiaux magiques traversaient les « sphères de cristal » qui



contenaient toutes les terres de mondes de campagne d'AD&D. Il donnait une méthode pour connecter tous les environnements de TSR, tout en introduisant d'amusantes technologies à la Jules Verne qui n'avaient jamais été vues avant dans le jeu. Il fut aussi novateur que populaire.

Ravenloft : Realm of Terror de Bruce Nesmith (1990) arriva ensuite. Il développait les idées qui sous-tendaient l'aventure originale des Hickman (et ses suites) un un « demi plan » entier de terreur gothique, afin de tenter de faire entrer AD&D en compétition avec des jeux comme Call of Cthulhu et Chill.



Après la création de Ravenloft, TSR mit en place un nouveau modèle pour gérer la création des mondes avec une sensibilité artistique accrue. Les résultats furent souvent épatants de beauté.

Dark Sun fut le premier de ces mondes artistiques. Les créateurs Troy Denning et Timothy Brown dirigèrent le projet, avec l'éditeur de fiction Mary Kirchoff. Une partie des nouveautés de l'univers venaient du fait que deux de ses créateurs étaient des vétérans de l'industrie du jeu, dont l'expérience était loin de se limiter à TSR : TSR avait travaillé à TSR

dans les années 80 mais avait depuis dirigé Pacesetter et travaillé pour Mayfair ; Brown, lui, venait de GDW.

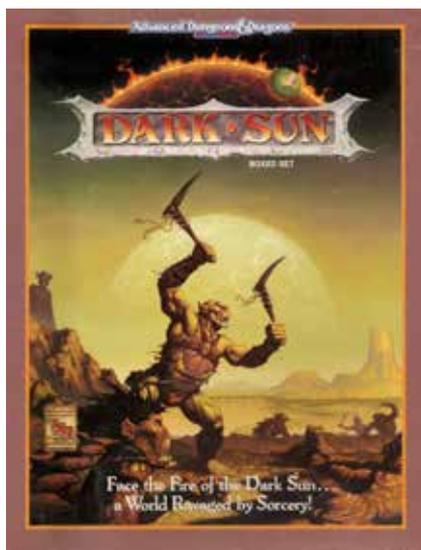
Mais l'illustrateur Gerald Brom ajouta aussi beaucoup à la patte artistique unique de ce décor grâce à ses illustrations, qui aidèrent à mettre Dark Sun à part de tous les autres décors

de TSR, dont les dessins étaient plus typiques de la fantasy.

Brown contribua aussi au monde en lui-même, car il dessina souvent des personnes, lieux et choses étranges que Denning et Brown incorporaient ensuite dans le jeu.

« Nous avons inclus Brom dès le tout début. Il n'était pas seulement là pour peindre ce qu'on lui demandait...Il nous apportait des croquis d'idées qu'il avait eues, et nous créions des règles et des détails de l'histoire afin de les incorporer. »

Timothy Brown, « The Creation of Dark Sun », Dragon #315 (janvier 2004)



Dark Sun fut créé afin d'avoir un nouveau décor AD&D « de haut niveau », prévu pour les « MJ expérimentés ». TSR voulait aussi essayer (une nouvelle fois) de faire marcher son jeu Battlesystem, car Games Workshop talonnait de très près TSR à cette époque. L'importance de Battlesystem fut soulignée par le nom original du monde, « War World », même s'il sortit finalement en boîtier sous le nom Dark Sun (1991). Une troisième édition du jeu de combat de masse de TSR, intitulée Battlesystem Skirmishes (1991), fut éditée en même temps. Cependant, comme ça avait déjà été le cas auparavant, Battlesystemne décolla pas, et les liens furent bientôt effacés, même si Dark Sun continua.

Dark Sun fut en général respecté pour ses ambiances sombres (il décrivait un monde mis face à un désastre écologique) ses races inhabituelles, et de manière générale la nouvelle vision qu'il donnait d'un monde AD&D. Il ressortit plus tard sous le titre Dark Sun Campaign Setting : Expanded and Revised (1995), une édition qui avança la chronologie de dix ans, comme cela était fréquent pendant les années 90, quand l'accent était mis sur les intrigues.

L'année suivante sortit Al-Qadim de Jeff Grubb (1992), un décor Arabe au sud des Royaumes Oubliés. Comme les autres jeux de cette époque, il bénéficiait d'une forte direction artistique, supervisée cette fois par Andria Hayday. Le « livre culturel » comme Grubb l'appelait (insinuant que c'était un produit du style d'Oriental Adventures, plutôt qu'une campagne à part entière) fut bien accueilli. Grubb déclara par la suite que c'était parce qu'ils avaient réussi à cacher le potentiel du décor aux « costards-cravate ».

Le cinquième monde de campagne de TSR pour la deuxième édition, Planescape (1994), sortit afin de remplacer Spelljammer, qui venait de s'arrêter. TSR voulait un autre décor entre les mondes, et Slade Henson proposa un univers basé sur la première édition de Manual of

the Planes de Jeff Grubb (1987). L'idée stagna pendant un an avant que Zeb Cook de la récupère et ne la mette en place.

Planescape de Cook devint au final bien plus que juste « des aventures dans les plans extérieurs ». Une fois de plus, il bénéficia d'une direction artistique de qualité, grâce aux dessins préparatoires de Dana Knutson et aux illustrations finales de Tony DiTerlizzi, qui



donnèrent au monde un « aspect usé, abîmé, organique ». A la différence de Spelljammer, ce nouveau monde avait un centre géographique fort, la ville de Sigil, ce qui résolvait un des défauts de Spelljammer, qui ne proposait aux joueurs aucune base fixe.

Planescape développa aussi on propre dialecte et de beaucoup de façon changea encore plus AD&D que ne l'avait fait Dark Sun. Certains membres de l'équipe Planescape déclarèrent par la suite qu'il marcha aussi bien parce que la direction de la compagnie se concentrait sur d'autres choses, ce qui rappelait les commentaires similaires de Jeff Grubb au sujet d'Al-Quadim, et montrait une séparation continue entre « le corporatif » et « le cr »atif »,

tout comme cela était le cas à l'époque des Blume et de Gygax.

De Dark Sun à Planescape (et au delà), TSR se distingua comme une compagnie qui n'était pas bloquée dans les codes traditionnels de la fantasy des années 80. Ses nouveaux décors des années 90 étaient adultes, matures et originaux.

La fin (trionphale) de Basic D&D : 1989-1996

Pendant ce temps, TSR continuait à supporter Basic D&D. Les Gazetteers de Mystara ralentirent peu à peu et les deux derniers furent publiés en 1990 et 1991, mais ils furent remplacés par une série « Hollow World », encore plus populaire (1990-1992). Hollow World faisait découvrir les terres humides sous la surface de Mystara, mais il ne fut pas aussi populaires en termes de ventes qu'en termes critiques.

« Nous aurions du les présenter comme un seul gros monde. Les gens qui jouaient à Mystara auraient du avoir des aventures dans Hollow World de temps en temps. »

Bruce Heard, « The Creation of Hollow World », Dragon #315 (janvier 2004)

En 1991, TSR édita aussi deux révisions de Basic D&D.

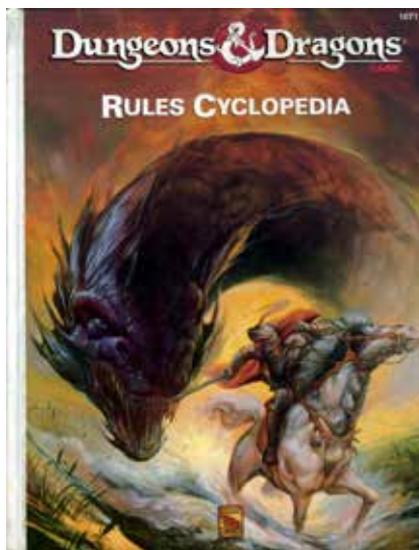
La première fut D&D boîte noire (1991), appelée en interne à TSR « D&D cinquième édition (les éditions précédentes étant alors le D&D original et les Basic Sets de Holmes, Moldvay et Mentzer). D&D boîte noire était une tentative pour relancer (encore) un jeu introductif D&D. Elle contenait des « cartes dragons » qui facilitaient l'apprentissage du jeu, en se basant sur un format éducatif mis en place par Science Research Associates, et utilisait des miniatures pour rendre le jeu encore plus attirant. Le jeu fut mis en forme par deux anciens de Dark Sun, Timothy Brown et Troy Denning, et marcha très bien, avec un demi million d'exemplaires vendus en six ans.

La deuxième révision de Basic D&D fut Rules Cyclopedia d'Aaron Allston (1991), un livre à couverture cartonnée qui combinait les règles précédemment éditées par TSR dans les quatre premiers boîtiers, de Basic à Masters ; les personnages étaient donc amenés des niveaux 1 à 36 en un seul livre. Il reprenait aussi certaines des meilleures informations des Gazetteers. Le résultat était une bonne petite compilation qui fut appréciée par les fans, qui devenaient fou à force de chercher des informations éparpillées sur quatre boîtiers et de nombreux livres.

Mais la ligne Basic D&D était à l'époque sur le point de s'effacer, mis à part en tant que jeu introductif via le projet « boîte noire ». Quelques dernières aventures sortirent en 1992 et 1993 pour supporter les personnages de bas niveau de D&D boîte noire, puis en 1993 la production de tout nouvel article Basic D&D s'arrêta, après seize ans.

La ligne fut d'abord remplacée par des jeux tels Dragon Quest de William Connors (1992) et Dragon Strike de Bruce Nesmith (1993), deux jeux de plateau nécessitant un maître du donjon. Dragon Strike avait en fait commencé comme une révision de la boîte noire avant de muter vers sa forme finale, ce qui montrait à quel point et à quelle vitesse les priorités de TSR avaient changé en très peu de temps.

Un autre changement brutal survint l'année suivante quand TSR sortit First Quest de Richard Baker, Zeb Cook et Bruce Nesmith (1994). Il s'agissait d'un jeu introductif AD&D, avec un exemple de partie sur cd : après deux ans de jeux de plateau introductifs, la maison d'édition revenait aux jeux de rôles introductifs, même si ce n'était plus sous la bannière de Basic D&D. First Quest ressortit sous les titres Introduction to Advanced Dungeons &



Dragons Game (1995) puis Advanced Dungeons & Dragons : The Complete Starter Set (1996).

Étonnamment, cela veut dire que TSR édita une nouvelle introduction à D&D chaque année entre 1991 et 1996, ce qui semble être une dépense de ressources inutile, et constitue peut-être un premier aperçu des problèmes de l'époque. Cela laisse aussi penser que TSR était de plus désespérément désireuse d'appâter de nouveaux joueurs.

Malgré l'arrêt de Basic D&D, Mystara ne fut pas tout de suite oublié. Il fut transféré à AD&D en 1994 au travers de plusieurs suppléments, puis d'un décor de campagne qui ne survécut pas longtemps, Red Steel (1994) ; après cela, un des plus anciens mondes de campagne de TSR prit fin à son tour.

Un interlude Buck Rogers : 1988-1995

Maintenant que nous avons évoqué toutes les activités liées à D&D au début des années 90, nous devons revenir en arrière et nous intéresser à une très étrange obsession de TSR à l'époque : Buck Rogers, que nous avons déjà rencontré brièvement à TSR West.

Lorraine Williams, qui avait pris le contrôle de TSR en 1986, avait hérité de l'argent utilisé pour son rachat de son grand père, John Dille. Dille était le responsable syndical du comics Buck Rogers, et la propriété de ce dernier faisait partie de la fiducie familiale Dille. Maintenant qu'elle contrôlait TSR, Williams décida de profiter de la compagnie de jeu pour accroître la valeur de l'autre bien de sa famille.

C'était clairement un conflit d'intérêt, mais honnête. Le fait que la famille de Williams possédait Buck Rogers n'était pas un secret, et quand TSR commença à payer des royalties pour le personnage, tout le monde savait qu'une partie d'entre elles revenaient finalement à Williams elle-même. Mais acquérir la licence de ce personnage et continuer à le publier ne fut probablement pas bénéfique à TSR ou aux autres actionnaires.

TSR démarra sa série Buck Rogers avec un jeu de plateau de Jeff Grubb (1988), qui fut tellement sur-imprimé que de grandes quantités sont encore disponibles aujourd'hui. Après cela, la compagnie commença à se concentrer sur un nouveau décor nommé « XXVc », un reboot par Fint Dille de l'univers Buck Rogers classique.

XXVc domina la production Buck Rogers pendant les quatre années qui suivirent. Les sorties initiales furent les comics de TSR West déjà mentionnés plus haut (1990-1991), une série de onze romans (1989-1993) et deux jeux vidéo de SSI (1990-1992). Le jeu de rôle XXVc de TSR West (1990) fut terminé au Lac de Genève. Il fut supporté par plus d'une douzaine de suppléments, mais il ne marcha pas si bien que ça. En plus d'être handicapé par un titre obscur, XXVc s'inspirait aussi beaucoup de la deuxième édition des règles d'AD&D, et ce système de classes et de niveaux n'avait jamais beaucoup plu dans les cercles de science-fiction.

Après l'échec de la ligne **XXXVc**, l'univers Buck Rogers original revint avec High Adventures Cliffhangers Buck Rogers Adventure Game (1993) et un dernier roman (1995).

Aujourd'hui, il est dur de dire à quel point les publications Buck Rogers ont pu contribuer à la chute de TSR, mais il est intéressant de noter que toute production fut arrêtée alors que la compagnie entrait dans sa dernière phase troublée en 1995, ce qui laisse penser que ces produits n'étaient pas rentables.

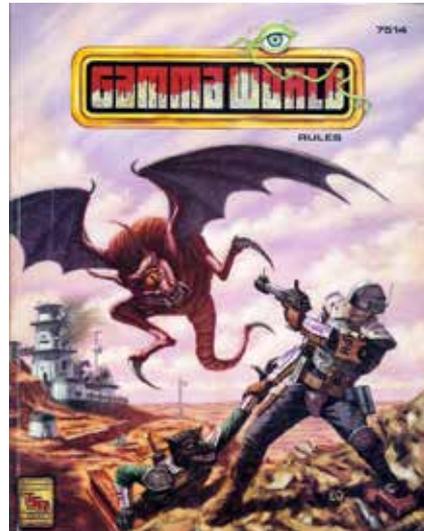
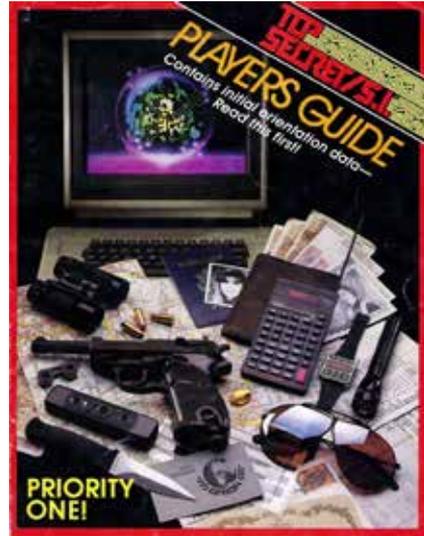
Autres jeux : 1987-1994

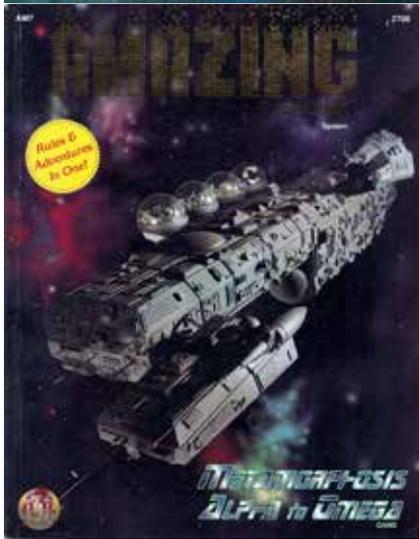
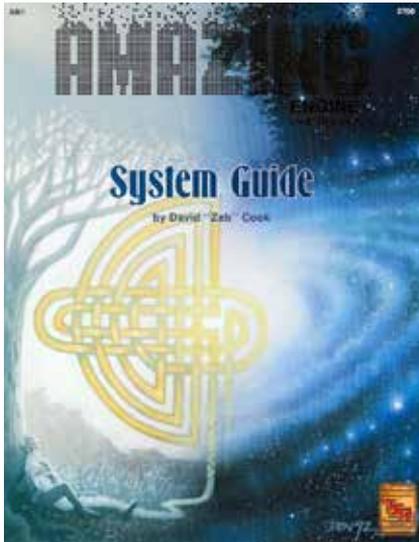
XXXVc et Buck Rogers Adventure ne furent bien entendu pas les seuls jeux hors D&D de TSR à cette époque. La dernière fois que nous nous sommes pensés sur les autres produits rôlistes de TSR à la fin des années 80, ils étaient majoritairement orientés vers la simplicité et les systèmes de tableaux à codes couleurs, mais cela était sur le point de changer.

Le JDR suivant de TSR fut Top Secret/S.I. (1987), écrit par Douglas Niles et édité par Warren Spector, ancien de Steve Jackson Games. Il proposait une nouvelle vision des espions, en s'intéressant aux films et séries télé d'espionnage plutôt que de la « réalité ». S.I. conserva des mécaniques simples, mais ne reprit pas les tableaux colorés en eux-mêmes. Ainsi, il put se permettre plus de libertés pour profiter des forces du genre. Le résultat était un jeu rapide et amusant, même si la ligne ne dura que jusqu'en 1989.

Ensuite sortirent de nouvelles éditions de DragonQuest de SPI (1989) et de Boot Hill (1990). Mais elles n'eurent pas de supplément, leur production était donc probablement uniquement motivée par la conservation des droits.

La troisième édition de Gamma World s'arrêta en 1988, mais une quatrième arriva en 1992. Elle se débarrassa aussi des tableaux colorés qui avaient été à la mode dans les années 80 et, comme **XXXVc** avant elle, adopta des mécaniques plus proches de la deuxième édition





d'AD&D. Comme toutes les précédentes éditions, elle reçut quelques suppléments. Le support s'arrêta fin 1993.

En 1993, TSR arrêta beaucoup de ses séries secondaires, de Gamma World et Marvel Super Heroes à Basic D&D. Mais elles furent rapidement remplacées par quelque chose d'entièrement nouveau : un système de jeu universel, édité via *Amazing Engine System Guide* (1993).

Amazing Engine de Zeb Cook était un nouveau système simple pour débutants. Après le livre de règles initiales, qui condensait les règles de base en seulement 32 pages, TSR commença à publier divers livres de décor, dont chacun présentait un milieu différent pour le jeu. C'était clairement une adaptation de la stratégie adoptée par Steve Jackson Games pour *GURPS* (1987). Hélas, les décors de TSR étaient originaux mais assez ternes, et rien n'attirait vraiment les joueurs vers ce nouveau système. La dernière publication notable fut (enfin!) *Metamorphosis Alpha to Omega* (1994), un retour à *Starship Warden*, le décor du premier jeu de SF de TSR.

Après 1994, *Amazing Engine* fut lui aussi stoppé, dans le cadre d'une nouvelle période de coupes sur laquelle nous reviendrons bientôt.

Les poursuites en justice, deuxième round : 1987-1994

Même si nous n'avons pas reparlé de l'attitude belliqueuse de TSR depuis la première affaire *Role Aids* de 1982-1984, elle continua à menacer et poursuivre ses concurrents tout au long des dernières années de son existence. Les poursuites se firent même plus nombreuses après que Lorraine Williams ait pris le pouvoir. Beaucoup de ces nouvelles attaques étaient dirigées contre des affaires dans lesquelles Gary Gygax s'impliqua suite à son départ de TSR. Cela laisse penser que Williams menait une vendetta contre Gygax à cause de sa tentative échouée pour qu'elle n'accède pas à la tête de la compagnie.

La première attaque notable fut menée en 1987 contre la nouvelle maison d'édition de Gygax, New Infinities Productions. Elle concernait une aventure écrite par Frank Mentzer pour TSR, intitulée *The Convert*. TSR avait décidé de ne pas la publier, et Mentzer eut donc la permission de la publier chez New Infinities...Mais cette permission n'était pas écrite, ce qui permit à TSR de quand même faire un procès. L'affaire arriva devant le tribunal, coûtant de l'argent à New Infinities jusqu'à ce que la compagnie fasse banqueroute en 1989.

L'affaire suivante démarra en 1991 et était une résurrection de la vieille affaire *Role Aids* avec *Mayfair*. L'importance de ce conflit s'accrut quand *Mayfair* commença à publier une ligne de suppléments sur les démons (1992-1993), ce qui entra en opposition avec le nouveau jeu « agréable aux mamans » de TSR. TSR convainquit un juge que *Mayfair* violait l'accord de 1984, même si le juge nota qu'il pensait que cette violation était probablement accidentelle. Après cela, TSR ait conclu un accord pour racheter toute la ligne *Role Aids* à *Mayfair*, et elle édita même deux suppléments prévus à l'origine pour cette série : *Chronomancer* (1995) et *Shaman* (1995).

« En l'absence de l'accord de Mayfair avec la demande de séparation d'AD&D, nous supposons que Mayfair désire continuer à agir selon les règles spécifiques définies dans l'Accord, plutôt que de voir les deux parties relégués aux principes légaux (comme celui de fair use) qui s'appliqueraient en l'absence de contrat »

TSR v. Mayfair Games Memorandum Opinion and Order (mars 1993)

Même si la cible principale de ce procès était *Mayfair*, Gygax était aussi mentionné, parce qu'il avait écrit une introduction à la version de *Mayfair* de *City State of the Invincible Overlord* (1987). TSR considérait que la couverture, qui déclarait « avec une introduction d'E. Gary Gyax, créateur d'*Advanced Dungeons & Dragons* », était une violation de l'accord de 1984. C'était probablement vrai, puisque *Mayfair* avait renoncé à un nombre considérable de droits qu'elle aurait eu dans le cadre d'un *fair use*, dont la possibilité d'utiliser la formule « *Advanced Dungeons & Dragons* » mis à part dans des cas très spécifiques. Mais le juge considéra que dans ce cas, TSR avait renoncé à ces droits en acceptant de publier dans le magazine *Dragon* des publicités qui contenaient clairement la fameuse « référence à Gygax ».

TSR poursuivit de nouveau Gary Gyax en 1992 quand GDW annonça un nouveau jeu de fantasy créé par Gygax et intitulé *Dangerous Dimensions*. TSR envoya rapidement une mise n demeure le 13 mai 1992, invoquant la confusion avec sa propre marque D&D. GDW accepta de changer le nom du jeu en *Dangerous Journeys* (1992) et le publia...et TSR l'attaqua de nouveau.

Cette fois ci, elle prétendait que *Dangerous Journeys* était un dérivé de D&D. Au vu des revendications très globales faites dans l'affaire, si *Dangerous Journeys* était dérivé de D&D,

alors c'était le cas d'absolument tous les jeux de rôle. Mais des revendications spécieuses empêchent rarement des affaires judiciaires d'être menées aux Etats Unis.

En 1994, l'attention que GDW devait consacrer au procès nuisit grandement à son rythme de publication, et la compagnie fit presque banqueroute. Le 18 mars 1994, GDW et TSR arrivèrent à un accord, dans le cadre duquel TSR rachetait tous les droits de Dangerous Journeys, une tactique familière. Le premier avril 1994, des camions entiers de Dangerous Journeys furent envoyés à TSR. Là bas, la propriétés alla dans les donjons poussiéreux dans lesquels dormaient déjà de nombreux JDR achetés par TSR, comme DragonQuest de SPI. TSR essaya brièvement de vendre Dangerous Journeys en librairies, mais après cela on n'entendit plus jamais parler du jeu.

Vous trouverez plus d'informations sur ces procès dans les historiques de New Infinities, Mayfair et GDW.

En 1994, TSR se développait aussi en ligne, et sa politique agressive s'étendit à une autre catégorie d'individus...les fans. Elle commença à s'attaquer à toute personne qui écrivait des articles en ligne sur AD&D, et demandait à ce qu'ils soient retirés. L'auteur de ce livre reçut même un avertissement...pour une collection de fichiers sur FUDGE et Ars Magica, qui ne furent jamais la propriété de TSR.

J'aimerais encore avoir des copies de la lettre et de ma réponse. Disons juste que j'étais fou de rage et très acide dans ce que j'avais répondu. Je pense que je n'ai pas joué à un jeu TSR pendant des années après ça, jusqu'à ce que TSR ait été morte et enterrée depuis longtemps, et je suis certain que je ne suis pas le seul à avoir été aussi furieux sur l'internet naissant.

Cette nouvelle controverse dura pendant des années sans raison valable jusqu'à ce que Wizards of the Coast arrive.

AD&D au plus bas : 1993-1996

En 1993, les affaires de TSR chutaient considérablement, avec les résultats que nous avons vu, dont l'arrêt de Lancedragon, Faucongris, Spelljammer, Basic D&D, Marvel Super Heroes et Gamma World. La décision de TSR de dépenser de l'argent pour racheter Dangerous Journeys et Role Aids n'aida probablement pas non plus. Puis Wizards of the Coast édita Magic : The Gathering (1993), bouleversant encore plus le marché.

Mais Magic et des rachats discutables ne furent pas les seules causes de la réduction du commerce de TSR. Une autre cause possible était que les règles de D&D étaient (de nouveau) chaotiques, et pour exactement la même raison que celle qui avait entraîné la sortie de Basic D&D en 1977 et de la deuxième révision de 1989. Les règles étaient (de nouveau) éparpillées sur de nombreux livres, et il y avait de nouveau des problèmes d'équilibre. Les Player's handbooks Rule Supplements en étaient la cause principale.

TSR édita donc des versions révisées de ses deux livres de base : Player(s) Handbook (1995) et Dungeon Master's Guide (1995). Les changements étaient principalement d'ordre

éditorial, mais de nouveaux livres Player's Option supervisés par Richard Baker sortirent peu après : Skills & Powers (1995), Combat & Tactics (1995) et Spells & Magic (1996).

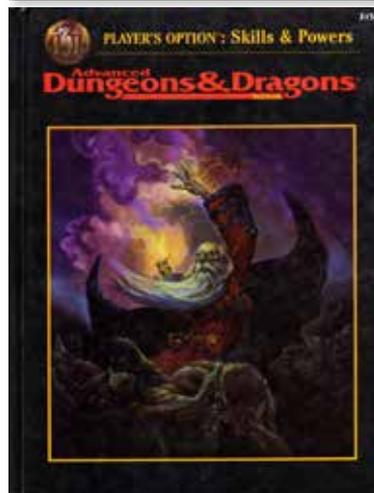
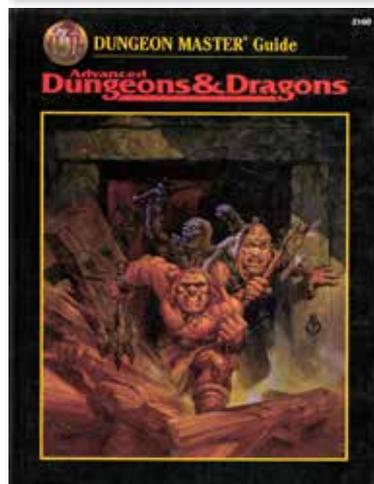
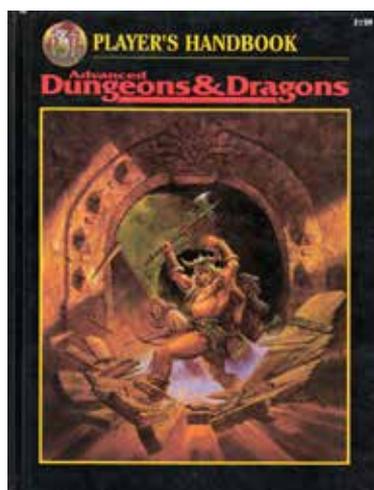
Même si les règles de ces nouveaux livres (qui comprenaient des systèmes de création de personnages à points, des coups critiques et autres tactiques, et de nombreux nouveaux sorts et autres règles magiques) étaient toutes optionnelles, elles amenaient des changements assez conséquents pour être appelées « AD&D 2,5 » par de nombreux fans. Certains fans supposent aussi que beaucoup de ces nouvelles idées venaient de Dangerous Journeys, même si cette inspiration, si elle est réelle, n'est pas reconnue.

Sur beaucoup de point, la sortie des Player's Option fut remarquablement semblables à celle d'Unearthed Arcana, dix ans auparavant. Ils furent sortis pendant une période de forte instabilité commerciale afin de relancer les ventes via la publication de livres de bases, et les règles dans les livres eux même étaient assez mal équilibrées, mal testées, et donc très controversées.

Dans le cadre de ces mises à jour, TSR actualisa aussi ses stratégies commerciales. En 1994, elle abandonna le code à lettres et chiffres pour ses modules qui était utilisé depuis 1978 (avec G1), puis en 1995 elle enleva la phrase « 2nd edition » de ses produits. La compagnie pensait que ces deux manœuvres rendraient ses jeux plus abordables.

Au travers de tous ces changements, une seule série resta remarquablement stable à TSR : les Royaumes Oubliés, qui avaient survécu à la création d'un grand nombre d'autres décors, dont certains avaient déjà disparu. Mais la série avait évolué au fil des années.

Le plus gros changement était que les guides géographiques avaient disparu à partir du début des



années 90. Ils furent remplacés par plusieurs autres lignes. Les livres « FOR » s'intéressaient aux organisations des Royaumes, de façon similaires aux livres de factions de White Wolf et d'autres. Ils durèrent de FOR1 : Draconomicon (1990) à Giantcraft (1995). Les Volo's Guide (1993-1996) donnèrent une vision subjective d'un personnage sur les Royaumes. Il y eut aussi de nombreuses aventures, souvent organisées en trilogies, et enfin de nombreux livres plus destinés aux joueurs, sans doute prévus pour se vendre aussi bien que les PHBR. Certains de ces nouveaux livres, dont Wizards and Rogues of the Reals (1995) et Warriors and Priests of the Realms (1996) reprenaient même une apparence graphique identique.

Bien sûr, les Royaumes seuls n'allaient pas suffire à sauver TSR. L'année où TSR sortit son édition 2,5, Wizards of the Coast, l'éditeur de Magic, stoppa ses propres lignes de jeux de rôles. C'est à ce moment que commença à se répandre la rumeur selon laquelle même les géants de l'industrie tels TSR avaient du mal à vendre leurs jeux. Mais, quand on l'interrogeait, TSR restait forte. Willard Martens, directeur de l'exploitation, déclara : « nos revenus sur les jeux de rôle ont augmenté de 20% en 1995, comme c'est le cas chaque année depuis six ans. » Lorraine Williams déclara : « nous souhaitons le meilleur à Wizards of the Coast dans son éloignement du jeu de rôle et d'autres produits, mais son incapacité à produire des lignes de JDR populaires ne reflète pas nécessairement l'état de l'industrie – et certainement pas de TSR ! »

Ces paroles allaient sonner ironiquement faux avant la fin de l'année.

Des nouveautés jusqu'à la fin : 1994-1996

Malgré ses problèmes économiques, TSR resta novatrice jusqu'au bout. Alors qu'elle arrêta ses vieilles séries, elle lança aussi de nouveaux produits.

Un des premiers fut Spellfire (1994), son propre jeu de cartes à collectionner et sa réponse à Magic. Même s'il était l'oeuvre de plusieurs vedettes de TSR, dont James M. Ward, Timothy Brown, Zeb Cook et Steve Winter, il démarra mal à cause des six mois donnés pour le développement, ce qui était incroyablement peu.

Spellfire rapporta 35 millions de dollars la première année et marcha assez pour recevoir 13 extensions en deux ans, mais il ne fut jamais apprécié par la critique et les ventes ne restèrent pas à la hauteur de la production. La Gameological Society analysa par la suite l'échec du jeu et donna quatre causes principales : il recyclait de très nombreuses illustrations de TSR ; il ne contenait pas assez de cartes intéressantes ; un trop plein de production de cartes avait un impact sur leur rareté ; et (ironiquement) il était trop différent de Magic pour encourager les joueurs de ce dernier à le tester.

Dragon Dice (1995) fut une approche encore plus novatrice de l'industrie de la collection. C'était un ensemble de dés à collectionner, chacun ayant des faces uniques qui donnaient des pouvoirs uniques. Dans un premier temps, Dragon Dice sembla très bien marcher, même si comme nous le verrons cela changea du tout au tout dans l'année.

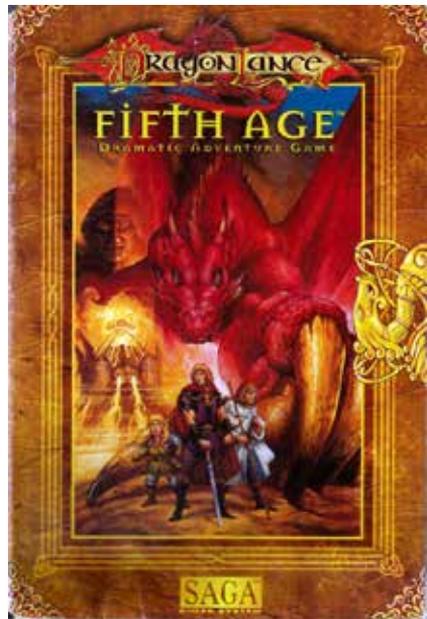
Birthright Campaign Setting de Richard Baker et Colin McComb (1995) était une ligne de produit plus tournée vers les forces de TSR (c'est à dire AD&D). C'était un univers de campagne de fantasy assez traditionnel, mais les règles permettaient aux joueurs de devenir les régents de grands domaines, et donc de se livrer à des guerres, des actions diplomatiques et du commerce. Il introduisait un nouvel aspect stratégique dans AD&D, rarement exploité auparavant et par la suite.

En 1995, TSR décida de faire une révision de Lancedragon, peut-être en se souvenant du rôle qu'il avait joué pendant la crise de la décennie précédente. Weis et Hickman revinrent pour écrire de nouvelles œuvres de fiction, mais le processus fut handicapé par la décision de TSR de réduire la trilogie qu'ils avaient prévu à un unique livre, *Dragons of Summer Flame* (1995). Le livre ne fit aucun bien à TSR : il se coupa des fans en détruisant une grande partie de Lancedragon.

TSR commença à transformer ce mécontentement en satisfaction en sortant un nouveau jeu intitulé *Dragonlance : Fifth Age* (1995). Il se basait sur le nouveau système narratif SAGA, qui se concentrait sur la gestion de ressources (au travers de carte) plutôt que sur des jets des dés, donnant donc aux joueurs un contrôle beaucoup plus conséquent sur la partie. Une critique loua cette idée de « délégation » en disant qu'en donnant aux joueurs certaines responsabilités du MJ, cela permettait à ce dernier de se concentrer plus sur l'histoire. Même se le système resta controversé, de nombreuses personnes le trouvèrent intéressant et novateur.

A la même époque, TSR était en train de créer un nouveau système universel, cette fois ci uniquement destiné aux jeux de science-fiction, avec l'espoir que cet objectif moins large donne de meilleurs résultats qu'Amazing Engine. Le jeu, nommé *Alternity*, devait sortir en 1997.

Mais hélas, il était déjà trop tard.



La fin de TSR : 1996-1997

Ryan Dancey, quand il écrivit par la suite sur les raisons de la chute de TSR, déclara qu'il pensait que le plus gros problème était que la compagnie n'écoutait pas ses fans. Même si c'est un constat un peu simpliste qui peut se faire pour de nombreux échecs commerciaux, et même si nous savons que des discussions approfondies avec les fans furent menées pendant la production de la deuxième édition, il y a probablement une part de vérité dans ce constat. Lorrain Williams n'avait jamais été en contact avec le monde du jeu, et elle n'avait pas très envie d'en apprendre plus sur lui.

« Au cours de toutes mes recherches sur les affaires de TSR, dans tous les registres, carnets de notes, fichiers informatiques et autres sources d'information, il n'y a qu'une chose que je n'ai jamais trouvée – un trou béant dans la masse d'informations à notre disposition. Aucune information sur les profils des clients. Aucun retours. Aucun sondage. Aucun « avis des clients ». Il semble que TSR ne savait rien des gens qui la faisaient vivre. »

Ryan Dancey, DND List Serve (mars 2000)

Au final, de nombreux problèmes menèrent à la chute de TSR. Les JCC continuaient à réduire l'industrie du JDR. Les distributeurs faisaient faillite. TSR avait déséquilibré les jeux AD&D par une série de suppléments lucratifs qui nuisirent à la viabilité économique du jeu sur le long terme. En même temps, elle développa tellement de décors, dont beaucoup furent populaires et bien reçus, qu'ils cannibalisaient les ventes tout en décourageant les joueurs de tester de nouveaux décors, par peur qu'ils disparaissent quelques années plus tard. TSR cannibalisa peut-être aussi ses propres ventes par une production excessive de livres et de suppléments.

Mais ce fut le marché du livre qui porta le coup final. Depuis longtemps, Random House accordait des prêts à TSR sur les ventes de livres. En parallèle, les ventes des livres TSR avaient chuté au fil des années. Elle touchait de moins en moins d'argent sur les livres, car cet argent servait de plus en plus à honorer les prêts. C'était principalement pour essayer de se débarrasser de ces dettes que TSR avait fait une telle poussée dans le commerce de livres en 1996. Cette poussée consista entre autres à envoyer de nombreux exemplaires de Dragon Dice dans les librairies, et à faire passer la publication de livres à couverture rigide de 2 à 12 par an.

Ces deux développements échouèrent, et comme les livres achetés par les librairies peuvent être renvoyés, TSR fut la seule victime. Fin 1996, Random House annonça à TSR qu'elle allait lui renvoyer à peu près un tiers de ses produits, pour une valeur de plusieurs millions de dollars.

Ses problèmes d'argent se faisant de plus en plus conséquents, TSR n'arriva également plus à payer les free-lance, et autres intervenants extérieurs. Malheureusement, cela incluait

l'entreprise de logistique qui s'occupait de l'impression, du stockage et de l'envoi des produits de TSR. Cette entreprise bloqua donc tous les produits de TSR, et refusa d'en imprimer de nouveau.

TSR se retrouva donc très endettée, et incapable de produire de nouveaux produits pour se sortir de cette situation. Mais Martens ne mentait pas quand il disait que les ventes étaient excellentes. En 1996, elles furent meilleures que jamais, avec un revenu total atteignant les quarante millions de dollars. Mais cela ne disait rien des profits réels, ni du problème des retours.

Trente employés furent licenciés en décembre 1996. D'autres, tels James M. Ward, alors devenu vice président de services création, partirent à cause de désaccords au sujet de la façon dont la crise était gérée. Le spectre des poursuites judiciaires commença à flotter à cause des free-lance non payés et des royalties manquantes. Mais TSR continua à lutter pendant la première moitié de 1997. Assez d'argent était généré des produits déjà finis pour payer des employés restants, mais ce n'était clairement qu'une solution à court terme. TSR avait besoin d'un acheteur.

« La présidente de la compagnie de l'époque me demanda de licencier trente de mes éditeurs et créateurs, et j'ai refusé, car la présidente voulait que les livres de sa compagnie soient meilleurs, et cela n'avait rien à voir avec la façon de travailler de ces trente personnes. J'ai quitté TSR sans regarder derrière moi. »

James M. Ward, Biographie, eldritchent.com (2012)

Le sauvetage vint initialement de Ryan Dancey et Bob Abramowitz, les directeurs de Five Rings Publishing, une firme de JCC née d'Alderac Entertainment Group. Abramowitz rencontra Williams et parvint à négocier et à poser une option pour racheter TSR. Il lui restait juste à trouver l'argent.

Pour cela, il alla voir Wizards of the Coast, maison d'édition déjà mentionnée de Magic : The Gathering. Le marché du JCC avait donné à Wizards les moyens de racheter et faire renaître TSR, et le président Peter Adkison fut d'accord pour se lancer.

Adkison paya environs 30 millions TSR, y compris pour le règlement des dettes. L'accord fut annoncé le 10 avril 1997. Adkison racheta aussi Five Rings Publishing dans le cadre de ce contrat. Il fallut quelques mois de plus pour que la production reprenne, mais Wizards parvint à ressusciter le vieux monstre.

« Nous en étions venu à craindre les appels des lecteurs en colère qui nous demandaient des réponses que nous même n'avions pas. Nous avons beaucoup joué à Lunch Money jusqu'à ce que les cartes disparaissent du département livres...Finalement, nous nous sommes juste assis en attendant un miracle. »

Dave Gross, « The Terrible Two-Hundred », Dragon #300 (octobre 2002)

Au cours des années suivantes Wizards of the Coast continua l'agenda abandonné par Wizards en 1997, en publiant des livres déjà en préparation pour AD&D et les nouvelles lignes Alternity et Saga. Il fallut attendre 2000 pour que Wizards of the Coast s'approprie vraiment TSR. Ce fut l'année où elle enleva le logo TSR de ses livres, et publia sa propre troisième édition de Dungeons & Dragons et sa fameuse licence d20.

Mais les discussions à ce sujet appartiennent à l'histoire de Wizards of the Coast elle-même.

Réflexions sur une montée & une chute : 1997

Même si elle ne fut pas la première compagnie de jeu, TSR fut la première compagnie rôliste. Entre la publication de Cavaliers and Roundheads fin 1973 et son dernier produit imprimé fin 1996, TSR survécut presque, mais pas tout à fait, 25 ans.

Dans cet intervalle, elle fut toujours la première des compagnies rôlistes. D&D fut son seul succès sans équivoque, mais Tom Secret, Marvel Super Heroes et Tom Secret/S.I. Réussirent tous à dominer leurs genres respectifs pendant un temps. TSR réussit mieux à se développer dans de nouveaux médiums, et sa division livre continue à être importante chez Wizards.

En tant que plus grosse compagnie rôliste, TSR fit de l'ombre à d'anciens géants tels Avalon Hills et SPI. Mais elle fut à son tour sous l'ombre de deux compagnies qui créèrent de nouveaux moyens de divertissement, et qui avaient toutes deux commencé en tant que maisons d'édition de jeux de rôles, puis innové d'une façon que TSR ne pouvait se permettre. Games Workshop et Wizards of the Coast, qui créèrent de nouvelles industries pour les jeux de figurines et les jeux de cartes à collectionner, ont leurs propres histoires.

Même si TSR fut parfois dirigée avec professionnalisme, de beaucoup de façons elle ne fut jamais bien dirigée : la transition chaotique des Blumes à Williams n'est que l'exemple le plus évident de cela. Bien plus que toute autre décision individuelle de publication, ce fut probablement cette longue histoire de gestion malheureuse qui coûta finalement sa vie à TSR.

Réflexions depuis le futur : 2013

Toute l'histoire de l'industrie du jeu de rôle est au final aussi l'histoire de ses créateurs. Même si TSR disparut en 1997, ses plus grands créateurs survécurent pendant plus d'une décennie. Hélas, ils sont désormais partis, reléguant vraiment l'histoire de TSR aux limbes du passé.

« Je fait ce que j'aime. J'écris les livres que j'ai envie de lire, les jeux auxquels j'ai envie de jouer, et les histoires qui m'intéressent personnellement. »

Gary Gygax, « Gary Gygax Interview - Part 2 » Gamespy (2004)

Gary Gygax fut le cocréateur de notre industrie, qui dirigea sa croissance au cours de sa première décennie, avant d'être destituée sans cérémonie de son poste à TSR, d'abord par les Blume, puis par Williams. Mais il continua à faire son chemin dans l'industrie, principalement : dans l'histoire de New Infinities Productions, sa compagnie suivante ; dans celle de GDW, dont il participa involontairement à la chute avec l'affaire Dangerous Journeys ; et dans celle de Troll Lord Games, pour qui il fit des produits de jeu et sur Faucongris jusqu'à la fin de sa vie. Gary Gygax mourut le 4 mars 2008, à 69 ans.

Après la mort de Gygax, deux nouvelles compagnies arrivèrent pour porter son flambeau. Gygax Games fut créée par sa veuve, Gail, en 2008. A ce jour, tous les jeux édités par Gygax Games sont des reprises de travaux de Gygax pour d'autres éditeurs. TSR Games, une nouvelle compagnie avec un vieux nom, fut créée par Ernie Gygax, Luke Gygax, Tim Lask et d'autres en 2012. Elle a commencé à éditer Gygax Magazine (février 2013).

« Je me souviens qu'il y a trente ans nous jouions à ce jeu, qui ne s'appelait même pas encore un jeu de rôle à l'époque, et nous pensions que nous étions fous quand nous l'avons publié. »

Dave Arneson, « Dave Arneson Interview », Gamespy (2004)

Dave Arneson fut le cocréateur de notre industrie qui suivit calmement son propre chemin après les désaccords qui le poussèrent à quitter TSR. A cause de son manque de fond, il n'eut jamais droit aux récompenses les plus lucratives pour sa créativité et à cause de son style de travail, il ne fut vraiment à TSR que pendant une partie de 1976. Même s'il édita des livres avec Heritage Models et Judges Guid en 1977 avant de lancer Adventures Games Incorporated, sa propre compagnie, il décida finalement de quitter l'industrie, et vendit AGI à Flying Buffalo en 1985. Son histoire continue brièvement dans les historiques de ces compagnies.

Après que TSR ait édité plusieurs aventures à Blackmoor de Dave Arneson en 1986 et 1987, ce décor fut largement ignoré jusqu'à ce qu'Arneson fonde Zeitgeist Games avec Dustin Clingman dans les années 2000. Ils éditérent de nouveaux produits Blackmoor, dont certains via Goodman Games, jusqu'à la mort d'Arneson. Dans ses dernières années, Arneson reçut enfin la reconnaissance des fans et des conventions qu'il méritait depuis longtemps. Vers la fin de sa vie, Arneson dédia ses talents de créateur de jeu à l'éducation, en enseignant à l'université Full Sail. Il mourut le 7 avril 2009 à 61 ans.

Après la mort d'Arneson, l'université Full Sail l'honora donnant son nom à un bâtiment du campus. C'est à notre connaissance le seul honneur de ce genre donné à un membre de l'industrie rôliste.

Aucun des historiques de ces livres n'auraient existé sans ces deux là. Ils ont littéralement changé des milliers de vies. Je souhaite qu'ils aient trouvé leur place dans le Grande Roue, Gary Gygax peut-être dans le Nirvana mécanique de Méchanus, et Dave Arneson dans les Clairières Olympiennes d'Arborée.

Que lire ensuite

- A propos de l'unique lien de TSR avec le Royaume Uni, lire Games Workshop
- A propos du premier détenteur de licence pour suppléments TSR, lire Judges Guild
- Pour en savoir plus sur Minifigs, les figurines D&D et une des premières affaires judiciaires de TSR, lire Heritage Models
- A propos des origines de Tracy Hickman et de quelques aventures D&D, lire DayStar West media
- A propos d'autres compagnies qui créèrent des produits directement dérivés de D&D, lire Grimoire Games et Midkemia Press
- A propos d'un des plus fervents combattants face à l'hystérie contre D&D, lire Flying Buffalo

A d'autres périodes

- A propos d'un JDR de fantasy indé conçu comme l'anti D&D, lire les parties sur Houses of the Blooded dans John Wick Presents [Les années 2000]
- A propos de ce qui mena SPI à sa mort, lire SPI [Les années 80]
- Pour d'autres points de vue sur les menaces et poursuites judiciaires de TSR, lire Mayfair Games [Les années 80], New Infinities Productions [Les années 80] et GDW [Les années 80]
- A propos des licences Conan et Lankhmar plus tardives, lire Monngoose Publishing [Les années 2000]. A propos d'une licence Indiana Jones plus tardive, lire West End Games [Les années 80]. Bizarrement, il n'y eut pas d'autre licence pour un JDR Buck Rogers
- Beaucoup d'autres histoires continuent directement à Wizards of the Coast [Les années 90]
- Pour un autre point de vue sur le rachat de TSR, lire AEG [Les années 90]
- Pour l'autre moitié de l'histoire de D&D, lire Wizards of the Coast [Les années 90], avec un détour par Paizo Publishing [Les années 2000]

Sommités et figures majeures

A propos des carrières futures des acteurs majeurs de D&D, il vous faudra consulter un certain nombre d'articles :

- A propos de Gary Gygax, lire New Infinities Productions [Les années 80], GDW [Les années 70], Hekaforge Productions [Les années 90], et Troll Lord Games [Les années 2000]. A propos de Dave Arneson, lire Heritage Models [Les années 70], Judges Guild [Les années 70], Flying Buffalo [Les années 70] et Goodman Games [Les années 2000] (qui propose des notes détaillées sur Blackmoor)
- A propos de Rob Kuntz, lire New Infinities Productions [Les années 80] et Creations Unlimited [Les années 80]

- A propos de Frank Mentzer et Kim Mohan, lire New Infinities Productions [Les années 80]
- A propos de Margaret Weis, Tracy Hickman et Larry Elmore, lire Margaret Weis Productions [Les années 90], qui donne aussi certaines informations sur l'avenir de Lancedragon
- A propos de James M. Ward, lire Margaret Weis Productions [Les années 90] et Troll Lord Games [Les années 2000]
- A propos de Troy Denning, lire Pacesetter [Les années 80] et Mayfair [Les années 80]
- A propos de Scott Haring, lire Steve Jackson Games [Les années 80]
- A propos de Kevin Hendryx, lire Metagaming [Les années 70]
- A propos de Tom Moldvay, lire Avalon Hill [Les années 80]
- A propos d'un groupe d'anciens employés, très peu mentionnés dans cet article, lire Pacesetter [Les années 80]

Ou continuez votre lecture, vers la deuxième maison d'édition de JDR, Flying Buffalo.