



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ambre > Suppléments > **La gamme**

La gamme

mercredi 8 novembre 2006, par [EX](#)

La gamme pour Ambre, qu'elle soit en VO ou en VF, est si légère que nous avons cru préférable de vous la décrire dans un seul document, qui retrace l'histoire de cette gamme au passé délicat...

Phage Press

Le projet fou d'écrire un jeu de rôles sur Ambre naît de la plume d'Erick Wujick, alors auteur à succès (Teenage Mutant Ninja Turtles, Mystic China) chez Palladium Games et ami de Kevin Siembieda. Pour sortir ce jeu, Wujick monte sa société, Phage Press, et rencontre le maître avant qu'il ne meure prématurément.

Wujick surprend alors la communauté rôliste internationale en proposant le premier jeu de rôles sans dés. Si aujourd'hui, dans le magma des jdra et des projets alambiqués, une telle initiative vous laisserait sûrement de marbre, en 1994 le pari était plutôt audacieux. Néanmoins, au delà d'une diaspora impressionnante sur la toile faite de journaux épais, la gamme n'accouche jamais d'une logique consumériste : un seul supplément sortira véritablement à la suite d'Amber Diceless RolePlaying Game, à savoir Shadow of Knight. Une souscription par courrier est lancée pour le supplément Rebma (votre serviteur s'est fait avoir), mais après 5 ans de négociation, les fans se rendent à l'évidence : le supplément est définitivement sous l'eau.

Wujick a déclaré à plusieurs reprises qu'un bouquin par cycle (les règles pour Corwin, SoK pour Merlin) suffisait pour lire l'essentiel à mettre dans un livre de jeu de rôles. Le concept sans dés avait également occulté le besoin de règles et même de scénario. A son crédit, Phage Press a produit du contenu en quantité par son prozine Amberzine, qui a été jusqu'au 11ème épisode.

Jeux Descartes

Avec le recul, il est complètement impensable que Jeux Descartes fasse la promotion d'Ambre, et pourtant ca s'est passé. A l'époque, l'éditeur essaie d'investir dans des gammes plus intimistes, basés sur des auteurs à succès. Thoan, les faiseurs d'univers, voit le jour à côté des locomotives Star Wars, Warhammer, ou l'Appel de Cthulhu. Ambre tout en français verra le jour pendant que les rôlistes s'interrogent sur Mutant Chronicles. Illustré par des stars de la bd françaises, Magnin et Barthélémy, le livre de règles est traduit par Patrice Mermoud, une figure emblématique de la FFJDR qui se lie d'amitié avec Eric Wujick et qui participe officiellement sur la principale mailing-list francophone sur Ambre. Outre un thème de niche, le livre est affublé d'une horrible maquette et d'un dessinateur pris au pied du lit. Malgré un écrin peu flatteur, une communauté francophone découvre Ambre, et le fait connaître. Un succès d'estime... Chevaliers des Ombres est également traduit, et Jeux Descartes va même jusqu'à importer des Amberzine dans les boutiques parisiennes, et qui partent comme des petits pains. A vrai dire, l'absence de véritable gamme chez Phage Press a sûrement freiné Descartes sur son titre, néanmoins aucun supplément made in france ne verra le jour. On a longtemps parlé d'une traduction des cinq nouvelles inédites en france ainsi qu'une compilation des Amberzine, sans résultat.

Guardians of Order.

Conjointement à la fermeture officielle de Phage Press et la sortie du numéro d'adieu Amberzine 12,



Marc McKinnon récupère Amber avec pour projet de restaurer la gamme et d'en proposer une version d20. Comble de l'hérésie pour les uns, possibilité de renouveau pour d'autres, cette initiative n'ira jamais plus loin vu que GoO dépose le bilan quelques mois après...