



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Sden > Le Blog > **L'Oeil Noir toujours bien vivant !**



## L'Oeil Noir toujours bien vivant !

dimanche 1er février 2004, par [ROHAL](#)

Non, non, il ne s'agit pas d'une blague, c'est bel et bien la vérité : L'œil noir est bien vivant et on peut même dire qu'il revient en force au niveau international puisque après plus d'une année et demi d'attente, la quatrième édition du jeu vient enfin de paraître en anglais sous le nom de "The Dark Eye".

Oui alors, j'en vois déjà certains afficher un petit sourire narquois rien qu'à l'annonce de cette nouvelle. Avec des petites remarques du genre : *"Peuh ! quoi, l'œil noir ? Il y a encore des nanards qui jouent à cette antiquité ? (...) Pff, mais c'est dépassé l'œil noir ! (...) c'est top ring', trop simpliste, etc..."*.

Et bien oui, il y a encore des joueurs qui continuent d'y jouer et rassurez vous : ils sont loin d'être des attardés... Et désolé aussi de contrarier toutes ces petites idées reçues, messieurs, mais contrairement à ce que beaucoup croient, l'œil noir n'en est pas resté au stade des balbutiements du Jdr, qui l'a rendu populaire dans les années 80.

Pour ceux qui ne connaissent pas, ce jeu est surtout célèbre dans les pays francophones pour avoir été l'un des tous premiers jeux de rôle à avoir été traduit en français dans les années 80. Et bon nombre de rôlistes ont fait leurs débuts avec ce jeu. Et c'est vrai qu'à l'époque il s'agissait d'un jeu plutôt simple basé sur la fameuse recette porte/monstre /trésor (un peu normal c'étaient les débuts). Mais ce que beaucoup ignorent c'est que le jeu ne s'est certainement pas arrêté au niveau de ses premières boîtes de base que la plupart connaissent. Je puis vous assurer qu'en presque 20 ans d'existence et avec à son actif près d'une trentaine de boîtes, plus d'une centaine de scénars et modules de campagne, une bonne vingtaine d'ouvrages d'extension, et une cinquantaine de romans, le jeu s'est considérablement développé et modernisé. Tout cela en gardant un bon nombre

d'éléments d'origine qui ont fait son succès.

Dans les pays germanophones et aux Pays Bas, *Das Schwarze Auge* (l'œil noir) est même devenu une véritable institution qui dépasse de loin les ventes de AD&D. Ah oui, ne vous étonnez pas si la plupart d'entre vous en France, n'ont pas eu vent de cette évolution : le jeu a en effet cessé d'être édité en français à la fin des années 80.

Mais en Allemagne et dans tous les pays germanophones, les auteurs n'ont cessé de développer leur monde originel et sa cohérence, d'améliorer les règles du jeu et d'offrir de nouvelles possibilités de jeu : Concrètement cela se traduit notamment par plus d'une trentaine de types personnages différents à jouer, une quinzaine d'ethnies et/ou races à jouer, plus de 200 formules de magie dans divers domaines de magie (guérison, nécromancie, antimagie démonologie, etc...), plus de 80 rituels ecclésiastiques, etc.....

Les règles n'ont pas manqué d'évoluer, au cours de ces deux dernières décennies, prenant en compte notamment les diverses remarques des joueurs. Mais l'intérêt du jeu va évidemment au-delà de ces simples considérations techniques. L'atout majeur de L'œil noir, c'est avant tout son univers (et son atmosphère) qui s'est énormément développé depuis 1984. L'univers d'origine n'en est pas resté à cette description superficielle des premières boîtes. L'édition allemande n'a cessé, en effet, d'étayer la description de chaque région du continent, avec des boîtes chacunes consacrées à une région précise ou

même à des villes entières.

Les boîtes peuvent être consacrées aussi à des domaines particuliers, exemple : les différents domaines de la magie, les différentes rites et croyances de chaque culture et leur rituels spécifiques, ou encore des études "ethno- et/ou sociologiques" des diverses coutumes et mœurs du monde de l'œil noir.

Vous pouvez avoir un petit aperçu d'un certains nombre de ces extensions DSA (abréviation allemande de l'œil noir) sur le site de mon ami Rashtoul :

<http://oeilnoir.jdr.free.fr/>

Le monde de l'œil noir s'est tellement développé que les auteurs s'attaquent depuis plus de 4 ans maintenant à la description d'un deuxième continent (jusqu'à lors brièvement évoqué dans les ouvrages) : le pays de l'or.

En tout cas si l'univers de l'œil noir à l'origine était très proche de celui d'AD&D, il a su amplement développer ensuite sa propre originalité et s'éloigner notamment d'un certain nombre de clichés inhérents au médiéval-fantastique. Un exemple pris au hasard : L'ork n'est plus forcément ce vulgaire streumon classique juste bon à se faire empaler par ces braves "gentils" héros en quête de trésor. Il a maintenant une culture, des mœurs, un caractère, une tribu propre, et n'est pas forcément agressif. Et quand il l'est, cela ne tient pas d'un trait hypothétiquement inné à tous les orks, mais avant tout à son caractère propre et à la culture et aux intérêts de sa tribu. On est donc très loin du classique" c'est un ork, donc c'est forcément une teigne à démolir sans discuter". (qui implicitement sur un plan idéologique était limite douteux, genre : voici la race mauvaise, par excellence). Mais je ne fais pas ici une fixation sur les orks. Comme je l'ai dit c'est un exemple parmi d'autres. J'aurais pu prendre l'exemple des elfes aussi.

Alors jusqu'à présent, bien sûr les contrées germaniques et flamandes étaient les seuls à avoir accès à cette version moderne de l'œil noir, tandis que les pays francophones et l'Italie étaient laissés

sur le carreau. Mais vu le succès croissant rencontré dans les pays germaniques, la société Fan Pro qui détient les droits de l'œil noir depuis une douzaine d'année, s'est dit qu'il serait intéressant de développer le jeu au niveau international. Ce qui l'a d'autant plus conforté dans son projet, c'est de voir l'activité sur le net des fans francophones notamment. Et le fait que certains joueurs francophones aient traduit un certain nombre de choses de la version allemande en les mettant en accès libre sur ces sites, est une donnée qui n'a pas échappé à la société Fan Pro : il y a un marché à prendre... Bien sûr, elle vise avant tout le marché des États Unis, mais l'idée de faire d'une pierre plusieurs coups n'était évidemment pas écartée. Partant du principe que l'anglais est la langue internationale, le jeu pourrait être vendu dans d'autres pays notamment la France. La distribution du jeu en version anglaise a donc été confiée à la société Fast Fowards qui donc vient de sortir récemment le premier opus de la quatrième édition de DSA. Alors, pour le moment il s'agit essentiellement d'un livre de règles et d'une présentation sommaire du monde de l'œil noir. Avec un seul livre de présenter l'étendu de l'univers du jeu en détail. Mais d'autres livres prévus devraient prochainement sortir, et présenter de façon plus avancée le monde lui-même, c'est à dire son atout majeur . Et notamment le livre : The World of Aventuria.

A qui s'adresse le jeu ? Et bien déjà il se destine moins aux débutants qu'avant. Mais d'une façon générale, il s'adresse à tout rôliste amateur de monde heroic fantasy à la fois classique et original, avec un solide background développé. Background sur lequel les scénars s'appuient énormément. Mais l'une des particularités du jeu c'est aussi cette saveur typiquement allemande. Alors bien sûr, les nostalgiques de la vieille époque de l'œil noir seront les premiers concernés. Mais attention : qu'ils ne s'attendent pas à retrouver les bons vieux portes/montres/trésor d'autrefois ou les règles ultra basiques d'antan. Comme je l'ai dit, le jeu a beaucoup évolué.

Il ne s'agit pas ici de la version de l'œil noir 1984 mais celle de 2002. Oui bien évidemment le jeu



intéressera moins les rôlistes préférant les mondes contemporains.

Alors oui, certains joueurs seront peut-être mitigés quant au système de règles sur les compétences, si j'en crois les premières réactions de rôlistes non-œil-noiriens. Ces derniers le trouvant un peu lourd..... Peut-être...je ne sais pas, en tout cas, je joue avec ce système depuis 3 ans et il ne m'a jamais dérangé outre mesure. Et ce système existe depuis deux éditions (10 ans donc ) et a priori les joueurs allemands ne s'en sont jamais plaint. Mais là c'est une question d'appréciation et de goût qui dépend aussi de ce qu'un mj attend exactement d'un système de jeu.

Voilà, si certains d'entre vous veulent se donner une petite idée du jeu et de son évolution je vous invite à jeter un œil sur les principaux sites français consacrés à L'Œil noir. Depuis plus de quatre ans, les sites francophones de l'œil noir n'ont cessé de foisonner. Bien sûr on est encore loin de la centaine de sites allemands consacrés au jeu. Mais en tout cas, ces sites ont permis de rassembler une bonne partie des inconditionnels du jeu et de se tenir au courant de l'actualité du jeu. Et de se rendre compte que le jeu était toujours populaire et vivant. Voici l'adresse des sites principaux, vous pourrez d'ailleurs y trouver notamment un bon nombre de traductions de la version allemande qui vous donnera une petite idée de l'évolution du jeu :

[Celui de Rashtoul](#)

[Celui de Calenloth](#)

[Celui de JP](#)

- Les sites les plus anciens qui ont été les premiers à rassembler les fans de l'œil noir :

[Le site de Bruno Lalonde](#)

[Le site de Seigneur Sidoine](#)

- Les sites plus « spécialisés » :

[Celui de Philippe Jaillet : qui propose tous les anciens items ON en téléchargement](#)

[Celui de Eric qui met à disposition ses logiciels pour gérer des parties de ON](#)

- Quelques sites en anglais :

<http://www.thedarkeyerpg.com/>

<http://www.thedarkeye.net/>

<http://www.fanpro.com/dsa/display.php?lang=en&xec=index.php>

- Quelques sites allemands parmi la centaine qui existent :

<http://www.vinsalt.de/topsites/index.html>

<http://vinsalt.de/>

<http://www.alveran.org/>

<http://www.fanpro.com/dsa/display.php?lang=de&xec=index.php>

<http://www.henstedt-ulzburg.net/kuslik/>

Allez, en espérant avoir au moins dissipé un certain nombre d'idées reçues concernant notre jeu favori....

Amicalement

ROHAL