

POST-MORTEM

Une Critique par Tanguy Le Corre

Impressionnant. Voilà qui résume bien mon sentiment global sur ce jeu. Je m'attendais à un jeu limité à une approche purement fun ou délirante, c'est-à-dire avec les limites habituelles des jeux parodiques (background mal ficelé, système inexistant,...). Rien de cela ici : La lecture est hilarante et laisse présager de parties tout aussi drôles tout en fournissant un cadre de jeu cohérent et structuré. Avancez vers la lumière...

Oriflam, traducteur de jeux comme Cyberpunk, Elric, Hawkmoon ou Pendragon, s'est converti à la création française par l'excellent Archipels, un univers d20 franchement original. Post-Mortem est la deuxième tentative en la matière, avec un concept éditorial radical, le Plug-and-play, sensé répondre au problème récurrent du rôliste : le manque de temps pour lire et jouer.

Post-Mortem, ainsi que tous ses suppléments, se présente sous la forme d'un livret de 32 pages petit format. Nous voilà immunisés au remplissage ! Autre intérêt de ce choix éditorial, les volumes ne sont pas chers : Si l'on est déçu, ce n'est pas grave, on a perdu 6€ et non 40. Dernier point fort de la formule, inutile de digérer un bouquin de 300 pages avant de commencer à jouer : Une fois achevée la première lecture (1 heure pour un cerveau normalement constitué), place au jeu !

LA PIERRE TOMBALE

Au niveau présentation, la maquette est claire, agréable et efficace sans être follement originale (rappelons que son objectif principal est de faciliter la lecture) et l'habillage est très sympathique. Les illustrations sont toutes appropriées et de bonne qualité. Tout cela fixe le ton approprié et recherché par l'auteur : parodique mais cohérent et relativement crédible.

D'autre part, du fait du format réduit, le contenu est dense, très dense. Les paragraphes sont courts et synthétiques, sans pour autant laisser une impression d'inachevé. Grâce à une logique interne digne d'une horloge suisse, les explications peuvent se permettre d'être succinctes sans pour autant être approximatives ; quelques secondes de réflexion comblent naturellement les zones d'ombres.

Le style est homogène, sans fluidité particulière mais tout à fait correct ; léger, plein d'humour noir et bourré de clins d'œil au lecteur, il donne instantanément le ton : Post-Mortem est sérieux mais fun, structuré sans être prise de tête. Et bien sûr, tout cela donne envie de jouer sans attendre.

Deux points négatifs cependant, tous deux liés à la volonté d'introduire les éléments au fur et à mesure qu'ils sont utiles : l'auteur fait fréquemment des renvois à la suite du texte, ce qui est parfois un peu pénible ; de plus, il est difficile de retrouver rapidement le point de règle ou de background recherché, les deux aspects du jeu étant intimement imbriqués et disséminés tout au long du livret. Rien de grave cependant, juste un peu agaçant de temps en temps...

LA NECRO-MECANIQUE

La création de personnage est rapide (10 minutes montre en main si les joueurs lambinent). Son principal intérêt est d'être narrative, en ce sens qu'elle se fait au fur et à mesure que le meneur raconte aux joueurs la transition entre le monde des vivants et l'Au-delà. A chaque étape de cette petite histoire, le joueur doit extraire quelques informations de la feuille de personnage initiale et les reporter sur la Stèle, sous une forme plus ou moins altérée.

Le personnage (appelé Spectre) est défini par son Ame, qui mesure sa volonté et son expérience de son vivant, autrement dit son lien avec sa vie passée, d'où découlent les Compétences maîtrisées par le spectre, toutes issues de sa vie. La Conscience est inversement proportionnelle à l'Ame et mesure la compréhension du fait que dans l'Au-delà, les règles des mondes vivants ne s'appliquent plus. De sa valeur découle les Prouesses, des aptitudes que le Spectre n'avait pas de son vivant et auxquelles il peut à présent prétendre.

S'ajoutent à cela deux pouvoirs spéciaux, différents pour chaque Spectre : Le Pouvoir d'Origine Contrôlée est lié au type d'univers dont est issu le personnage, et le Facteur Décès est lié aux circonstances de la mort. Enfin le Spectre voit une partie du matériel qui se trouvait sur sa dépouille au moment de sa mort se transformer en objets ectoplasmiques équivalents, qui constituent son équipement de départ.

Les caractéristiques du Spectre sont notées sur 7, les tests se font sur un D8 et il faut faire moins que la caractéristique concernée. Simple, rapide et efficace. Bien évidemment, s'ajoutent à cela quelques subtilités pour les tests en opposition et le combat (aussi appelé 'Esprit-à-esprit'), et tout cela tourne sans anicroches.

Ajoutons à cela quelques règles simples permettant de modifier les caractéristiques du Spectre et représentant l'évolution de sa Psyché en fonction des événements qu'il 'vit', sachant que la somme Ame+Conscience d'un Spectre reste toujours égale à 7 : on ne peut pas être très lié au monde des vivants tout en se sentant à la fois en harmonie avec les lois physiques du royaume de la Mort. On peut même gérer les situations extrêmes, quand l'Ame ou la Conscience atteignent la limite ! Tout cela donne encore des effets rigolos qui viennent se combiner aux échecs critiques, appelés Effets Infinis.

Tout cela est ingénieux, simple d'accès et modulable en fonction des besoins et devient donc rapidement naturel.

L'AU-DELA

Comme son nom l'indique, Post-Mortem vous propose de jouer des personnages morts une fois qu'ils sont rendus dans l'Au-delà, un Au-delà commun à tous les univers imaginaires, déclinés ou non en jeux de rôles. L'option privilégiée par l'auteur est celle qui consiste à jouer un de ses propres personnages tombés au champ d'honneur, mais il est également possible de créer un personnage pour l'occasion, en piochant dans les héros de BD par exemple. Dans tous les cas, le personnage est projeté sans ménagement dans le domaine de la Mort, et c'est là que les surprises commencent...

Pour l'essentiel, l'Au-delà est constitué des Plaines de poussière, un désert sans limites de sable gris sous un ciel gris, irrigué par un fleuve ressemblant à s'y méprendre à un égout fangeux (et je suis poli) : le Styx. La Mort y est en principe omnisciente, tous les agissements des Spectres lui étant connus. En pratique, la tâche s'est tellement alourdie au fil du temps qu'elle délègue une bonne partie de ses pouvoirs à des Spectres servants, chargés des divers services nécessaires à l'administration de l'Au-delà : Nécro-police, Transports Styx, Nécrosoft,...

Il existe aussi des Enclaves, des lieux où les Spectres s'organisent en communautés sous le joug d'une Puissance, un Spectre au pouvoir reconnu par la Mort, ayant souvent atteint le statut de divinité dans son monde d'origine. Toutes sont dotées de lois propres, fixées par la Puissance régnante, qui se superposent aux lois habituelles de l'Au-delà ou les remplacent. Evidemment, chacune de ces Enclaves est l'occasion de parodier les poncifs des différents types d'univers de jeux de rôles : Tokyo #666 pour le Manga, Slipville pour les Super-héros, Colt Town pour le Western, etc...

On voit mal un Spectre doté de 'points de vie'. Pourtant, le Kâ, la cohésion du corps spectral, peut être altéré, lors de combats par exemple. Quand cette altération est trop forte, le Spectre est dispersé et réapparaît un peu plus tard dans le lieu de l'Au-delà qui l'a vu apparaître la première fois. Rien de bien grave en perspective, pourtant... Pourtant, petit à petit, tous les Spectres peuvent subir un sort pire que la mort. Dans certaines conditions en effet, il est possible que la Dispersion devienne Annihilation totale. Définitivement cette fois-ci : personne n'en revient jamais... A ce propos, le Néant est une brume envahissant aléatoirement des zones des Plaines de poussière et anéantissant tout Spectre qui y serait pris. Lorsqu'il se retire, il laisse des blocs de Never, une matière ayant la propriété de détruire définitivement toute substance spectrale qui le touche. Seul parade au Never, l'Ever, une substance fabriquée par les usines EverWare de la Mort...

Les gratifications habituelles auxquelles les Spectres peuvent prétendre sont constituées d'Ersatz, une substance spectrale fabriquée par EverWare à partir de laquelle il est possible de façonner à peu près n'importe quoi qui rappelle les sensations physiques issues des mondes vivants : nourriture, parfum, bains, etc... La

sexualité est par contre absente du royaume de la Mort, mais il est possible de faire remonter des bouffées de souvenirs du vivant du personnage par l'excitation du Kyhan, sorte d'appendice issu de la Psyché du Spectre, et qui procure une intense sensation d'immersion dans le monde vivant dont est issu le Spectre.

Enfin, les Spectres ne sont pas condamnés à rester eux-mêmes pendant toute une éternité : quand un Spectre gagne de l'expérience, il génère une X-bille, un fragment de verre bleu qui tombe à terre. Problème, cette régurgitation peut se produire n'importe quand, par exemple pendant une scène de poursuite, et l'X-bille doit être récupérée pour que le Spectre puisse en tirer profit. Par contre, ces billes ne sont pas nominatives, il est donc possible de les échanger ou les voler : elles forment donc la base du système monétaire et commercial, et se délecter des X-billes patiemment accumulées par ses pires adversaires est un plaisir des plus rares.

L'éternité cela peut sembler long, surtout vers la fin. Les occupations des Spectres sont diverses et variées, que ce soit reprendre contact avec des proches morts trop tôt, venger sa mort, servir la Mort ou militer au sein d'une des nombreuses factions de l'Au-delà. De nombreuses pistes de scénarios sont fournies, allant de la parenthèse délirante dans une campagne de Vampire à la longue campagne à tiroirs digne de Nephilim, et donnent une bonne idée des vastes possibilités de Post-Mortem.

LA MORT SOURIT A TOUS

Le scénario d'introduction est marrant bien que dirigiste et un peu léger en intrigue (le bon vieux scénario 'Va chercher'). L'avantage, c'est qu'il est suffisamment simple pour pouvoir être joué immédiatement. Bon point, il permet d'entrevoir en quelques scènes une bonne partie des factions et singularités de l'Au-delà, par la grâce d'un adorable 'PNJ-Guide', susceptible de répondre aux principales questions des nouveaux arrivants.

Post Mortem est un très bon jeu à tous points de vue : bon marché, agréable à lire, facile à comprendre, rapide à mettre en œuvre, il est doté d'un univers riche et intéressant qui permet de jouer sur le mode du one-shot sur le pouce, mais aussi en campagne, que ce soit à l'assaut des nombreuses intrigues qui caractérisent l'Au-delà ou pour la mythique quête de la résurrection.

Adeptes de l'humour noir et massacreurs de persos, Post-Mortem vaut le détour.

Avril 2005

DONJONIA UN DONJON, DES DRAGONS, DES NIVEAUX

Le premier supplément Post-Mortem s'attaque au genre le plus galvaudé du jeu de rôles. Le défi est audacieux, tant le genre est populaire et ses déclinaisons sont nombreuses... Pari réussi !

LE NECRONOMICON PLAINES DE POUSSIÈRE ET DEPENDANCES

Sur la forme, on se rapproche énormément du livre de base. Joli, clair, agréable et efficace donc. Les renvois sont un peu moins nombreux et il est assez facile de s'y retrouver. La lecture est toujours aussi drôle ; la galerie de personnages vaut l'achat à elle seule et la cosmogonie de l'enclave constitue une bonne parodie.

Le livret s'ouvre sur une présentation générale de l'enclave, et notamment ses lois spéciales qui lui donnent toute sa saveur. Ici, tout est très organisé : chaque spectre est rattaché à une des huit races connues, du baffelin au verdâtre. Intérêt ? Tout résident de Donjonnia peut échanger son Pouvoir d'Origine Contrôlée contre un autre, relié à sa race. Autre catégorie, la classe ; celle-ci est attribuée à l'arrivant par la milice, sans logique aucune vis-à-vis de son métier (actuel ou passé) : Psychanaliche, Archer Manchot et Erudits Berserkers se côtoient donc dans toute l'enclave. De toutes façons, cette catégorie n'a pour l'instant aucun effet. Enfin, tout et tout le monde a un niveau, du plus commun des spectres à l'Ersatz de bière ; ce niveau définit la qualité du sujet aussi, le terme 'niveau', affublé de divers quantificateurs, émaille les conversations... Ajoutons à cela un petit historique de la naissance de Donjonnia (où l'on apprend que l'enclave s'appelait Dragonia avant que la puissance dominante ne change) et une table spécifique pour les effets infinis, et on peut attaquer l'enclave quartier par quartier.

Après une présentation de l'actuelle puissance dominante, de ses sbires, de sa milice et de la tour aux mille niveaux (dont les étages grouillent de monstres payés pour casser du spectre, et de trésors divers), on passe à Dragonville, le quartier pauvre où fleurissent délinquance, criminalité et pauvres lézards volants haïs par la population. Les ruelles est un quartier populaire type, contenant tavernes, boutiques diverses et salons de Kÿ. Les offices est un petit quartier dédié aux diverses administrations Mortuaires ou Donjoniennes, comme la Nécro-police, Météo Rance et la Guilde des Nains Formaticiens. Le Gros Port est, comme son nom l'indique, un débarcadère des transports Styx à l'intérieur des murs de l'enclave. La forêt de l'Elfroï se situe par contre hors des murs et attend les spectres en mal d'action qui se sont lassés de la tour aux mille niveaux. Enfin, on termine sur un melting-pot délirant de lieux à faire visiter et de factions à faire rencontrer.

Donjonnia s'achève par un scénario de complexité moyenne, qui peut être facilement enrichi par d'autres intrigues piochées dans le reste du livret. Hilarant, il met en scène un certain Smok, débonnaire dragon désirent ardemment remettre la main sur son trésor, qui lui a été volé de son vivant par de vils nains cambrioleurs...

Ce supplément est excellent. Impeccable de précision, d'originalité et d'humour pas toujours noir, Donjonnia ouvre parfaitement la gamme et ouvre également quelques fenêtres sur les intrigues de l'Au-delà. A lire et à faire jouer sans plus attendre !

Le livre de base, dans un souci de concision, ne décrivait le royaume de la Mort que dans ses grandes lignes. Ce second supplément devrait disperser les moindres zones d'ombre de l'Au-delà, en nous offrant, cosmogonie complète à l'appui, les moindres secrets de la Faucheuse...

La forme est toujours aussi impeccable. La lecture est, si cela était possible, encore plus agréable et hilarante que pour les volumes précédents (si, si, j'le jure !). Aucun bémol, c'est du tout bon...

Après une préface en forme d'hommage, on attaque sur une explication par le menu des origines de la Mort et des plaines de poussière... et c'est époustouflant ! En deux pages, l'auteur nous donne les principales clefs de l'univers de Post-Mortem. L'exposé est d'une limpidité à toute épreuve et donne réellement des outils pour envisager sereinement une stupéfiante méta-intrigue pouvant servir de fil directeur pour une longue et palpitante campagne. Rien que pour cela, ce supplément mérite l'achat...

Suit une description d'Aethernys, l'enclave de la Mort, autrement dit, le centre des plaines de poussière. La mégalopole, bien plus vaste que l'imagination, est entièrement constituée de bâtiments détruits des mondes vivants, donc en perpétuelle expansion. Malgré la concision de l'ensemble, plusieurs lieux et services importants sont décrits en détails et donnent une bonne vision de la cité.

Le chapitre suivant détaille les huit services principaux de la Mort, chacun étant géré par une puissance choisie par la Mort. Ces puissances sont, logiquement, appelées les Huits. Au programme de ce chapitre, absurdité administrative (Nécro-logique), violence répressive (Nécro-police), culture décadente (Nécro.com), transports en commun (Transports Styx), industrie lourde (EverWare), informatique inefficace (NécroSoft), climat détraqué (Météo Rance) et commerce de proximité (NécroMarché). Tout fourmille de détails, d'intrigues et d'idées de scénarios.

Le dernier chapitre nous livre tous les secrets des puissances : qui elles sont, d'où elles viennent, à quoi elles servent et comment les évaluer. Les règles fournies sont claires et permettent de gérer la progression de Spectres sur la voie de la puissance.

Le scénario fourni, de complexité moyenne, exploite plusieurs éléments du supplément pour impliquer les personnages dans une intrigue intéressante susceptible de secouer l'équilibre des Huits.

Le Nécronomicon réussit une nouvelle fois le sans faute et démontre, s'il le fallait encore, toutes les qualités de cet excellent jeu qu'est Post-Mortem, qui dépassent de loin le cadre de la pochade rôliste.