

MIDNIGHT

Une Critique par Tanguy Le Corre

Comment décrire mon impression générale ? Comme si une superbe fille à la conversation fabuleuse me réveillait après une fantastique nuit d'amour en chantant du Florent Pagny. Soyons clair : Midnight est remarquable, développant un background riche et intéressant à partir d'un postulat simple mais quasiment jamais utilisé en médiéval-fantastique. Pourtant, une série de détails laisse entrevoir une ligne éditoriale douteuse, basée sur d'interminables listes de dons et classes de prestige, et un gameplay pour le moins stéréotypé, à grands coups d'attaques d'opportunité et autres détails tactiques sans intérêt. Voyons voir...

Black Book Edition est un tout jeune éditeur qui a démarré en fanfare par l'édition de l'excellent Pavillon Noir, ce dernier bénéficiant d'ors et déjà d'un suivi conséquent de suppléments épais, denses, bien écrits et rapidement indispensables.

La récidive avec Midnight est-elle réussie ? Tout d'abord, il ne s'agit ici 'que' d'une traduction et non pas d'un jeu de création française. D'autre part, Midnight n'est 'que' un univers de campagne pour D&D3 et non un jeu à part entière. Mais son thème, rarement abordé en heroic-fantasy, en fait un produit *a priori* unique et novateur, et incontestablement excitant.

Précisons que cette critique porte sur le jeu tel qu'il est présenté dans la VF, la VO m'étant inconnue.

LA FORME

Une chose est sûre, ce gros bouquin de 270 pages à couverture rigide ne dépareillera pas ma bibliothèque : l'objet est de toute beauté, avec une reliure solide, un beau papier, des polices à la fois belles et lisibles et des illustrations allant du 'très beau' au 'très acceptable'. Le texte est de plus enrobé d'un habillage bienvenu qui vient agréablement compléter le tableau... Par ailleurs, tous ces éléments mettent bien dans l'ambiance à la fois sombre, épique et désespérée qui fait tout le charme de Midnight. Bref, tout flatte l'œil et met le lecteur bien à l'aise.

Le style est par contre assez pauvre, sans être pour autant pénible ; difficile de savoir si cela vient de la version originale ou de la traduction elle-même, mais le texte est à la fois dense et très technique et est de surcroît servi par un plan plus que contestable. Cependant, la maquette, sans faire de miracles en la matière, rend tout cela assez fluide, et la lecture, sans être un plaisir continu et renouvelé, reste facile.

Le plan est par contre décevant (et encore, je reste poli). Après une présentation générale brillamment réussie grâce à un cahier couleur clair et synthétique, on attaque sur la création de personnage, qui fait appel à des détails du background qui sont eux-mêmes expliqués dans les chapitres de description du monde, rejetés à la fin du livre. On va le voir en effet, les races, les classes de personnages et même la magie, éléments fondamentaux du d20 system, sans pour autant être chamboulés, subissent de nombreuses modifications qui altèrent assez profondément leur identité. J'aurais de loin

préféré que le monde soit décrit de bout en bout et que les informations techniques soient simplement résumées en fin d'ouvrage. Je pinaille, mais j'ai trouvé agaçant de devoir lire le livre en commençant par la fin pour y comprendre quelque chose.

LE MOTEUR

Comme je le disais, les races subissent un lifting assez radical : les modificateurs de +/- 2 sont de rigueur et creusent d'autant plus les différences entre peuples. Les races de sang-mêlés sont nombreuses et apportent un réel plus au contexte. Toutes ces races sont décrites en détail, Orques compris, par un petit texte efficace mais trop court à mon goût : les informations techniques sont souvent redondantes et auraient pu être condensées pour laisser plus de place aux descriptions.

Des classes initiales du guide du joueur ne subsistent que le barbare, le guerrier et le roublard. Toutes les autres sont soit purement et simplement supprimées, soit remplacées par d'autres, plus adaptées aux spécificités du monde. Ces dernières sont décrites en détail, ainsi que quelques classes de prestige en adéquation avec le background. Ajoutons quelques nouveaux dons et nous avons tout ce qu'il faut pour tomber avec facilité dans le 'minimaxage' le plus caricatural, mais ce n'est pas encore assez...

En effet, pour ceux qui ont très peur de jouer une lavette, Midnight introduit un nouveau type de composant du personnage : la Voie Héroïque, qui traduit le fait que 'tous les personnages du monde de Midnight sont nés pour devenir des héros' (sic). Chaque personnage est doté d'une voie héroïque, qui se traduit par le gain d'une aptitude particulière supplémentaire à chaque niveau, cette aptitude dépendant de la voie choisie et du niveau franchi. Une liste de ces voies est fournie et permet de se faire une idée du potentiel de cette nouvelle option de jeu.

De vraies modifications altèrent toutefois la magie, traitée dans un chapitre à part, afin de coller à l'univers.

Tout cela est intéressant et permet de diversifier et individualiser les personnages, tout en les enracinant dans le monde où ils (sur)vivent. Le contraste est néanmoins saisissant entre la volonté de décrire en détail un monde dur et désespéré d'une part et l'impression générale que les personnages des joueurs peuvent décimer des armées à eux seuls. Le grobillisme n'est pas loin...

LE MONDE

La guerre entre les Dieux s'est soldée par la défaite d'un certain Izrador. Cette défaite s'est traduite par le confinement de celui-ci hors du royaume des cieux. Cependant, ce confinement s'est accompagné d'un effet secondaire regrettable pour les habitants du monde physique (appelé Aryth) : Le lien entre les deux mondes est rompu, et si Izrador se retrouve bien puni (bien fait pour lui), la magie, issue du lien entre les Dieux et leur création, est réduite à néant. Finies les boules de feu ! Ce phénomène, appelé Eclipse, a mit fin à la magie divine, mais en a fait apparaître une autre forme, la magie Arcane, qui est... spéciale : 'L'arcaniste ne maîtrise aucune force qui lui soit extérieure, mais plutôt une puissance qui émerge de lui' (re-sic). Autre conséquence de l'Eclipse, les peuples de l'époque ont déperit et laissé la place à de nouvelles races, celles que l'on connaît à présent : Elfes, Nains, Gnomes, Halfelins, Orques, Gobelins et quelques sang-mêlés (les Humains sont par contre arrivés d'on ne sait où et bien plus tard).

Après quelques milliers d'années, Izrador a corrompu les Orques et les Gobelins pour en faire ses armées et a lancé celles-ci sur les peuples libres. Elfes et Nains leur ont botté les fesses sans coup férir, sans réussir à détruire Izrador. Fatalement, il a finit par revenir à l'attaque, nettement plus organisé, et a failli gagner. Encore une fois, il n'a pas été détruit et a profité du désordre engendré par sa presque victoire pour remettre le couvert, avec succès cette fois-ci. Depuis, une ombre s'est abattue sur le monde (Izrador signifie littéralement 'Ombre du Nord') : Les Orques occupent le continent et exterminent sans sommation Elfes et Nains. Les Gnomes, Halfelins et Humains ont négocié leur survie en échange de la collaboration avec l'Ombre. Des prêtres d'Izrador bénéficiant eux de pouvoirs divins (et pour cause) traquent toute magie arcane et l'accaparent au profit de leur maître. Pour couronner le tout, Izrador est parvenu à corrompre les principaux héros des différents peuples, qui sont à présent ses généraux. Tout cela est assez gai...

Et les personnages des joueurs décrits plus hauts comme des héros invincibles ? Et bien, avec quelques autres, ils tentent d'organiser la résistance et de faire reculer les forces de l'Ombre (ou plutôt de ralentir leur progression). La plupart savent que ce faisant, ils s'exposent à une mort violente, le plus souvent précédée de tortures abominables, pour finir comme repas pour les Orques. L'espoir n'est plus de mise : Les Nains sont repoussés toujours plus profondément dans leurs demeures souterraines sous la montagne et la forêt où se terrent les Elfes est grignotée chaque jour plus rapidement. Sans compter que la délation est vivement encouragée par l'occupant : faire confiance à un sympathisant signifie prendre un risque mortel. Bref, tout porte à croire que l'agonie du monde devrait trouver très bientôt son issue fatale et les personnages des joueurs se battent clairement sans espoir de changer quelque chose : ils luttent contre les forces légitimes du régime, plus nombreuses et plus puissantes.

Tout cela est-il sans espoir ? Malgré tout, au sein des peuples 'collabos', les résistants sont assez

nombreux : les gens ont bien conscience d'aller à l'abattoir et n'y vont pas le cœur léger. Beaucoup tentent discrètement d'aider les hors-la-loi qui défient Izrador. On voit mal comment des gens quasiment réduits en esclavage, affamés et sans chefs, pourraient renverser la vapeur, mais on ne sait jamais... Et puis, 'Midnight' signifiant 'minuit', soit le milieu de la nuit, mon petit doigt me dit que le jour est peut-être en train de se lever. Toutefois, rien dans le livre de base ne laisse présager une telle évolution, section du meneur comprise.

Sur un postulat assumant sa parenté avec Tolkien (Et si Sauron avait gagné ?), Midnight constitue une cosmogonie originale. Le monde est au final relativement novateur, tant dans son thème et son ton (le style Dark Fantasy est plutôt rare) que dans les détails qui lui donnent son identité propre. Parmi ceux-ci, la magie réserve quelques surprises : rare et coûteuse, elle est de surcroît interdite. Les forces d'Izrador pourchassent sans relâche les arcanistes, ce qui oblige ceux-ci à la plus grande des discrétions : utiliser sa magie de manière trop explicite est une manière comme une autre de se suicider... Les règles pour l'enchantement d'objets sont intéressantes et proposent plusieurs catégories bien diversifiées d'objets magiques. Parmi ces derniers, les objets de Concordance ont comme particularité surprenante de révéler leurs pouvoirs au fur et à mesure de la progression de leur porteur. Une idée excitante à tester sur la durée.

CONCLUSION

Comme je le disais en introduction, Midnight est un cadre de campagne enthousiasmant, malheureusement plombé par une approche du jeu de rôle basée sur du porte-monstre-trésor, des rencontres aléatoires et des points d'expérience liés à l'extermination de monstres. La sensation est bien vivace que les auteurs aimeraient s'écarter de cette démarche, mais qu'ils hésitent à franchir le pas. Comme s'ils avaient eu peur de choisir entre deux cibles distinctes (puristes de D&D3 versus amateurs de jeux d'ambiance ; je schématise à l'extrême dans un souci de concision), une démarche qui risque de les faire perdre sur les deux tableaux.

Le scénario d'introduction confirme encore cette sensation : le pitch, pas très original mais idéal pour une introduction (le classique 'Va chercher'), tend naturellement à être sorti des stéréotypes par le background de Midnight, mais les auteurs castrent leur jeu en le ramenant systématiquement dans des situations très scolaires.

Mais que ces reproches de pure forme ne fassent fuir personne. Je le dis, le répète et le pense : Midnight est un bon jeu, original et prometteur. Et tous les défauts que je lui trouve peuvent être aisément surmontés par un Meneur un tant soit peu imaginatif. Il serait grandement dommage de passer à côté d'un jeu fort et inspiré...

ADVERSAIRES DE L'OMBRE POUR ETRE ARME JUSQU'AUX DENTS

Après un livre de base en demi-teinte qui me faisait craindre un suivi constitué essentiellement de règles, la gamme Midnight attaque sur... un guide des joueurs. Ce serait navrant si ce livret de 128 pages était ne serait-ce qu'un peu médiocre, mais l'excellence est au rendez-vous.

Sur la forme, c'est très proche du livre de base, c'est-à-dire beau et efficace, sans être transcendant. L'organisation du livre est par ailleurs impeccable et rend agréable l'assimilation des informations.

L'ouvrage s'ouvre sur un bien trop court chapitre portant sur les historiques des personnages selon leur race et leur classe. Intéressant, il approfondit et détaille certains aspect du background.

Au niveau des éléments classiques de ce genre d'ouvrages, un long chapitre détaille une dizaine de nouvelles classes de prestige. S'ajoutent à cela une solide liste de nouveau dons, une longue liste de sorts et une bonne brouette d'équipement. Tout cela est suffisamment classique pour rester familier au joueur habitué, mais donne surtout autant d'occasions aux auteurs pour développer le background et en révéler les subtilités.

Pour ce qui concerne les particularités de Midnight, un chapitre détaille une quinzaine de nouvelles voies héroïques qui viennent s'ajouter aux vingt du livre de base. Une longue liste de nouveaux objets de concordance et berceaux de pouvoir est détaillée dans un chapitre spécifique à la magie. Enfin, ce guide introduit une nouvelle option pour la progression des personnages, appelée classes de légende, extrêmement rares et difficile à suivre, mais dont la puissance est impressionnante. Encore une fois, là où cette matière aurait pu être d'une extrême platitude, elle se montre très intéressante et apporte un réel plus en permettant de révéler de nombreuses zones d'ombre du cadre de jeu. Je regrette seulement que tout cela ne soit pas accompagné d'une exposition des problèmes éventuels que peuvent poser ces éléments et l'intérêt de leur utilisation dans les scénarios et sur le long terme.

Le livre se conclut sur un long chapitre décrivant une alternative originale à la magie : l'herboristerie. Plus discrète, indécidable par les Astirax et difficile à mettre en œuvre, cette forme de magie rendra de nombreux services aux personnages, et promet de nombreux scénarios basés sur le désir d'un personnage herboriste de trouver une espèce rare... Une variante sanglante et réservée aux Orques est même proposée, et prouve bien que la magie n'est ni bonne, ni mauvaise, juste un moyen d'action...

En résumé, Adversaires de l'Ombre est un supplément contestable (je ne suis toujours pas convaincu

par l'intérêt de ce type d'ouvrage, excepté pour l'optimisation de personnages), mais constitue un très, très bon guide du joueur.

Mai 2005

LA COURONNE DE L'OMBRE HEUREUX QUI COMME ULYSSE...

Après un démarrage laissant redouter le travers de l'heroic-fantasy de pacotille dans un concept excitant, la gamme Midnight suit son bonhomme de chemin et nous gratifie d'une campagne. On va enfin savoir quels scénarios les auteurs jouent et comprendre où ils veulent vraiment en venir...

La forme est toujours pleine d'élégance, si on excepte quelques coquilles à répétition. L'organisation est parfaite et permet de retrouver facilement les informations. Seul regret, 64 pages, c'est un peu court.

Le grand défaut de cette campagne, c'est qu'elle est destinée à des joueurs connaissant peu Midnight (les auteurs insistent bien sur le fait qu'il s'agit d'une campagne de démarrage). Dans cette optique, elle réalise pleinement ses objectifs ; en contrepartie, le synopsis est, il faut le dire, pas très folichon (une grande quête héroïque consistant à traverser Eredane d'Est en Ouest pour acheminer un objet à la reine des elfes) et ne parvient pas à décoller de situations assez classiques.

Le bon côté des choses, c'est que les auteurs appuient sur la touche 'touristique' du scénario pour encore détailler le fonctionnement de leur monde. De nombreux détails enrichissent le background et lui donnent de l'épaisseur, et des personnages intéressants émaillent l'aventure (Sardric est une *très* bonne idée). Les joueurs (et leurs personnages) vont donc pouvoir apprendre en douceur pas mal de règles fondamentales de la vie de résistant, et vont également découvrir des lieux de lutte, se faire des contacts, et servir de vecteurs d'informations entre peuplades isolées.

Enfin, les auteurs ayant bien conscience des limites de leur travail, ils fournissent de nombreux outils et conseils utiles pour adapter ou compliquer un peu la trame principale, ce qui est plutôt bienvenu.

La Couronne de l'Ombre est une bonne campagne. Elle donne la possibilité à des personnages et des joueurs inexpérimentés de découvrir Eredane et ses problématiques et de s'y impliquer durablement. Il y a pourtant bien mieux à faire avec un tel jeu et j'attends la suite avec impatience. A faire jouer sans attendre mais sans enthousiasme démesuré non plus.

Juin 2005