

UNKNOWN ARMIES

Une Critique par Tanguy Le Corre

Putain ! J'suis sur le cul ! A mon humble avis, Unknown Armies est tout simplement le meilleur jeu de rôle qu'il m'ait été donné de lire. Je n'avais jamais ressenti un tel enthousiasme pour un nouveau jeu, un pur bonheur dès les premières pages, régulièrement amplifié tout au long de ma lecture. Hum ? Expliquer ? Je dois faire comprendre pourquoi y déchire trop ce jeu ? Ami joueur, saches simplement que tu ne dois rater aucune occasion de faire une partie d'Unknown Armies et qu'il vaut mieux que tu cesses ici ta lecture (enfin... le début, tu peux). Ami meneur, suis le lapin blanc...

Unknown Armies est un jeu ayant pour cadre le monde contemporain et portant sur l'occultisme. Il date maintenant de près de 6 ans et vient enfin d'être traduit par le décidément très prolifique 7^e Cercle (Kult, Obsidian, SorCellerie, Vermine...).

Précisons d'emblée que la présente critique porte sur le jeu tel qu'il est présenté dans la traduction, mais également sur le livret de l'écran, à mon avis indissociable du livre de base.

LE LOOK

Soyons clairs : l'esthétique générale du jeu n'est pas son point fort. Ça ne veut pas dire que le livre est moche, bien au contraire. Seulement que l'on est tout de même éloigné du design somptueux d'un Guildes ou d'un COPS ; des références comme ça me diras-tu, c'est un peu exigeant... Que veux-tu, ceci est une critique après tout !

Plus sérieusement, l'habillage du livre est *très* agréable. La création graphique qui enrobe le texte est plutôt bien vue, en ce sens qu'elle sert bien l'ambiance générale et le background. Le graphisme général (y compris polices et titres, c'est idiot mais cet aspect est parfois négligé) est donc très sympathique.

Mais le gros morceau esthétique d'un jeu de rôles (et le plus cher à produire) reste souvent les illustrations. La couverture, extraite de l'écran, est somptueuse (du coup, l'écran aussi, ça fait toujours du bien d'avoir un joli truc sur la table ; unique défaut, il ne compte que trois pans, format malheureusement habituel chez 7^e Cercle). Les illustrations intérieures, traduisant encore excellemment l'ambiance du jeu, sont de qualité inégale, mais dans l'ensemble vraiment bonne : il y en a bien une ou deux qui sont un peu limites, mais après tout, que celui qui n'a jamais mis le nez dans un supplément Monde des Ténèbres leur jette la première pierre...

LE STYLE ET LE TON

Pour ce qui est de l'écriture, UA est un exemple de fluidité, tant dans l'explication des règles que dans l'exposé du background. Le texte, pourtant très dense et véhiculant des idées souvent complexes, passe comme une lettre à la poste, et les pages s'avalent les unes après

les autres sans même qu'on s'en rende compte. Même si le style de la version originale se sent sous la traduction, il est clair que Julien Blondel est un authentique *auteur*, ce qui à le mérite de nous changer du style parfois imbuvable de certains jeux du marché. Et non, je ne parlerai pas de DD3.

Notons que la maquette, si elle n'est pas d'une originalité criante, est tout de même très réussie et remplit parfaitement sa mission première, à savoir faciliter la lecture sans chercher à nous en mettre plein la vue, ce qui ne semble pas évident pour tout le monde en particulier du côté de l'immortalité élémentaire.

Et puis, dans sa structure même, UA oscille en permanence entre le rire et l'horreur. L'ironie et la dérision sont systématiques et viennent rythmer un texte qui, sur le fond, fiche plutôt les jetons, le tout dégageant à la lecture une ambiance étrange, à la fois dérangement et magnétique... Démonstration :

'Ils sont morts. Morts genre super morts, avec des signes de bagarre partout, des voitures démolies, les générateurs des bâtiments habités complètement en vrac et le corps de Franck Thompson qui gît la tête en bas sur les marches du perron, juste devant son magasin. Becca est morte aussi, et elle est avec Buck dans la cave. Son cadavre atrocement mutilé laisse penser qu'elle a tenté de protéger son fils cadet, mais en vain. Une longue traînée de sang, de la catégorie des looongues traînées de sang, mène du petit duo jusqu'au corps de Reggie, qui semble avoir rampé pendant une bonne centaine d'années après avoir été charcuté à la poitrine, à l'abdomen et au visage. Bel effort Reggie. En remontant dans la cuisine, dont l'état laisse un peu à désirer, on trouve le corps de Denise à moitié encastré dans l'évier, hommage à sa souplesse légendaire et aux innombrables coups qu'elle a dû recevoir. Médaille de bronze pour Denise, qui a vaillamment résisté elle aussi.'

Edifiant non ? Imagine ce cocktail délirant servi par un style aussi léger et ce sur 300 pages, et tu auras une idée, une toute petite idée, du plaisir donné par la lecture de ce jeu.

La partie inférieure de mon subconscient me fait signe que je dois émettre des réserves. Des réserves ? Ouai : je trouve les co(q)uilles (un peu) trop nombreuses, ce qui m'agace d'autant plus que ce genre de bugs ne résiste pas au correcteur orthographique de Microsoft Mot. Mais soyons clair : je vais chercher la petite bête. Ceci est une critique, souviens-toi...

LE SYSTEME DE JEU

Bon, on a bien reluqué la carrosserie, les sièges sont confortables et on a la clim', voyons voir le moteur. A l'image de la logique générale du jeu, le système est un modèle de simplicité, d'efficacité et de subtilité.

La création de personnage est avant tout basée sur la définition de traits psychologiques et moraux, ainsi que sur les motivations et les buts, notamment les Stimuli qui permettent de faire appel aux émotions les plus élémentaires de la nature humaine lorsque le besoin s'en fait sentir, et l'Obsession, qui définit la motivation fondamentale du personnage.

Vient ensuite la partie chiffrée de la description du personnage. Réduite à la portion congrue, elle se limite à quatre caractéristiques et une poignée de compétences. Si une liste de ces dernières est proposée (mention spéciale pour 'Ami de tout le monde', 'Obtenir un prêt bancaire' et 'Travailler de longues heures sans se reposer'), le domaine d'application d'une compétence n'est pas fixe : il peut être défini partiellement par le joueur en fonction de la mentalité de son personnage. Et je ne parle pas de la compétence Obsessionnelle (liée à... l'Obsession, oui c'est bien) et de la compétence Paradigme (liée au... Background, dommage !).

Bref, et pour en finir, tout encourage le joueur à développer l'histoire de son personnage et à en enrichir l'interprétation, au détriment d'une vision étriquée des statistiques.

Tous les traits sont notés en pourcentage. Pour résoudre une action, il suffit d'obtenir sur un dé 100 un résultat inférieur au trait testé. Sauf que le but n'est pas d'obtenir le plus petit score possible, mais au contraire le score le plus élevé ! Du coup, la marge de réussite est directement donnée par le résultat brut du jet. Exemple : sur un coup de flingue, je fais 54 pour un score de compétence de 60 ; c'est réussi et j'inflige 54 points de dommages... Exit les calculs complexes qui cassent l'ambiance !

S'ajoutent à cela quelques subtilités qui, sans compliquer la machine, donnent une richesse incroyable à la gestion du jeu : Si 01 et 100 sont bien, respectivement, des réussites et échec critiques, les doubles (22, 77, etc) ont, comme leur nom l'indique, un effet... double, qu'ils soient réussis ou ratés. D'autre part, il est parfois possible de faire flip-flop, c'est-à-dire de permuter le dé de dizaine avec le dé d'unité après le jet : J'ai fait un 93 merdique ? Et hop ! Un magnifique 39 ! S'ajoute à cela un système original pour les jets en opposition qui résout sans calculs nombre de problèmes. Enfin, le classement des tests selon leur importance dramatique et l'utilisation de pourcentages extrêmement faibles permet de faire l'économie de jets sans intérêt scénaristique et de développer l'ambiance autour de la table tout en assurant une résolution équitable des actions.

Mais le summum reste la gestion de la folie, pour laquelle la mécanique permet de simuler facilement et précisément la santé mentale des personnages, celle-ci

étant rapportée à un nombre restreint mais pertinent d'aspects susceptibles de dégénérer en maladie mentale. En cas d'exposition à une situation traumatisante, un jet de stress permet de savoir si le personnage ressort de l'expérience fragilisé (les nerfs à vifs, il risque l'hôpital psychiatrique) ou endurci (insensibilisé, il devient un dangereux sociopathe).

LE MONDE

Bon, ce coup-ci ami joueur, va vraiment falloir que tu arrêtes de lire. Ne nie pas, j't'ai vu faire, et c'est pas beau de mentir. Ce qui suit est top secret et te gâcherait vraiment le plaisir du jeu. Allez, faut pas rester ici madame...

Assez classiquement, le monde d'UA est un reflet fidèle de notre monde contemporain. Tout aussi classiquement, les mystères ou bizarreries de notre monde se voient dotés d'une interprétation occulte dans un cadre global constituant un univers cohérent et doté de lois. Encore plus classiquement, la problématique du jeu et des personnages est la quête de connaissances occultes et de pouvoir politique ou magique. J'entends donc, au travers du temps et de l'espace qui nous séparent, la question qui tue : En quoi UA se démarque-t-il d'un Nephilim ou d'un Kult ? La réponse fait appel à plusieurs facteurs différents...

Tout d'abord, le cadre mystique qui constitue le background est ancré dans le quotidien et la banalité ; du coup, le surnaturel fait irruption sans crier gare dans les scènes les plus courantes de la vie quotidienne, ce qui donne une teinte définitivement surréaliste aux scénarios.

Ensuite, les caractéristiques de notre monde sont affublées d'interprétations totalement 'azimutées' et iconoclastes, ce qui dote le jeu d'une ambiance en adéquation avec le style de l'écriture (notez l'habile flip-flop rhétorique, j'dois avoir UA comme compétence Obsessionnelle) : ironique, décalée voire délirante mais souvent terrifiante.

Et puis, le regard porté sur le pouvoir et la lutte d'influence est en lui même une critique sociale et politique du monde moderne : le pouvoir occulte est ici, bien plus qu'un pur moyen de domination ou de survie, une responsabilité lourde de conséquences vis-à-vis de ses contemporains. Dès la quatrième de couverture (tu sais, le truc que tu lis avant de filer tes brouzoufs au vendeur), les auteurs préviennent : 'Unknown Armies, un jeu de rôles sur l'occulte et ses conséquences', avant d'enfoncer le clou dans le corps du texte par un lapidaire 'Au final, le message est clair, nous vivons dans le monde que nous méritons' et d'en remettre un (clou) au cas où, par un chapitre intitulé 'Le monde de nos désirs'.

Enfin, UA fonctionne avant tout comme une boîte à outils permettant de mettre en scène un maximum de situations décalées, délirantes, terrifiantes ou, mieux encore, les trois ensembles. Si les lois générales du monde sont expliquées de manière riche et détaillée, ce

qui donne un cadre cohérent aux actions des personnages, elle ne constitue pas pour autant un carcan contraignant dans lequel le Meneur est condamné à n'être qu'une machine à imaginer et décrire les conséquences des actions des personnages. En effet, le background est suffisamment 'élastique' pour permettre toutes sortes d'options de jeu et de délires et surtout pour toujours donner au Meneur et aux Joueurs la possibilité de *choisir* la solution la plus riche d'un point de vue dramatique. Les conséquences sont vertigineuses...

On a vu que tout était fait pour que les joueurs développent leur personnage dans une optique psychologique voire psychiatrique et que le background du jeu est taillé pour permettre les situations les plus intenses : mets ce genre de personnages dans ce genre de situations extrêmes qui les valorisent, les dérangent et les choquent, et t'obtiens des moments de roleplay hallucinants, d'une richesse et d'une profondeur inouïes.

Tu te sens pas beaucoup plus avancé, hein ? Je sais, tout ça semble nébuleux au premier abord, mais dès que tu auras jeté un œil aux premiers chapitres, tout s'éclairera, telle la lumière de la vérité essentielle tombant sur ton esprit plongé dans les ténèbres. Et comme j'suis pas chien, j'vais essayer de te donner quelques billes supplémentaires.

OCCULTISME POST-MODERNE

J'me fais pas d'illusion, y'a certainement des joueurs qu'ont poursuivi leur lecture jusqu'ici. Mec, je peux pas t'empêcher de lire ce qui suit, mais alors je réponds plus de rien ; tu pourrais bien te retrouver côté meneur en moins de temps qu'il n'en faut pour lire le livre de base (une nuit blanche bien tassée pour les plus lents). Soit dit en passant, ça te ferait pas de mal...

On appelle Underground le réseau mal structuré constitué des gens 'qui savent', ou qui sont suffisamment fous pour voir de l'autre côté du miroir ce qui, on va le voir par la suite, est à peu près équivalent. Toujours est-il que ces gens, souvent appelés Ducs, se côtoient, s'échangent des informations et des rumeurs, s'entraident ou se combattent.

Mal structuré ? Disons que dans l'Underground, il n'y a pas de maîtres ou de dirigeants de l'ombre pliant les autres à leur volonté et que chacun a sa manière extrêmement personnelle de vivre et de mener sa quête occulte. Du coup, on rencontre toutes sortes de structures bizarrement imbriquées. Les Ducs solitaires ne courent qu'après leurs objectifs et ne se soucient des autres que pour les utiliser ; les Cabales sont des associations relativement stables de Ducs aux objectifs et moyens d'action proches (qui a dit groupe de PJs ?) ; moins nombreux sont les divers groupuscules, comptant de nombreux Ducs ou Cabales dans leurs rangs, dont les objectifs sont plus complexes à cerner. Evidemment, tout ce petit monde interagit dans tous les sens, les uns engageant occasionnellement les autres ou s'associant temporairement avec eux.

Du fait de ce manque de structure, l'Underground est difficile d'accès, personne n'en ayant une image claire. Et une fois qu'on y est immergé, d'autres problèmes surgissent... Les Ducs sont extrêmement peu nombreux ; bon courage si t'en cherches un en particulier qui possède les infos dont tu as besoin. Eux-mêmes sont impliqués dans une quête au sein de laquelle ils tâtonnent péniblement pour trouver la sortie ; t'as intérêt à avoir des arguments solides pour les convaincre de t'aider. Bref, tout ça est un joyeux foutoir dans lequel les routes sont sinueuses et les panneaux routiers rares.

L'Underground recèle de nombreux secrets, le plus accessible restant l'existence et la pratique de la magie. Celle-ci existe sous trois formes, toutes accessibles aux divers protagonistes du monde d'UA, parmi lesquels les personnages des joueurs.

La magie rituelle est caractérisée par l'utilisation de symboles en rapport avec l'effet recherché. A condition de réunir les ingrédients qui vont bien et de les utiliser d'une manière très codifiée, il est possible de faire à peu près n'importe quoi, comme transmuter le plomb en barres de céréales ou créer un pacte entre deux types pour que l'un des deux bénéficie d'un bonus sur les jets qu'il fait dans l'intérêt de l'autre. Sauf que les ingrédients sont plutôt 'fumés', genre 'une copie de la Torah, traduite directement de l'Hébreu au Klingon', pas facile à trouver ça, non ? Et puis bon courage pour trouver la formule du rituel qui t'intéresse, parce que ça, tu l'trouve pas chez n'importe quel bouquiniste, crois moi. Bref : efficace, potentiellement puissant et diversifié, mais pas facile à gérer...

La magie des Adeptes est due à une croyance irraisonnée d'une personne (l'Adepté) en un système de valeurs. Une foi telle en un paradigme donné que le type peut localement plier le monde à sa volonté. Le monde de nos désirs... Ça permet de produire un éventail d'effets intéressants, tous liés à ce système de valeur et à la vision du monde qui va avec. Si je crois que le pouvoir est dans la chair, je suis capable, par exemple en m'arrachant un ongle, de modifier la forme de mon visage. Tout cela ne demande aucune action rituelle ou aucune parole et en plus c'est instantané. Sympa non ? Mais comme les Adeptes puisent leur pouvoir dans leur foi, ils sont profondément obsédés par leur système de valeur (l'Obsession, ça te rappelle quelque chose non ?), à tel point que celui-ci fait irruption dans leur comportement quotidien ; sinon, ils disent adieu à leurs pouvoirs... Bref, les Adeptes sont complètement barjos, des monomaniaques déjantés et dangereux dont certains sont capables de se jeter sous un camion dans l'unique but d'arracher un peu de puissance magique au cosmos...

La magie des Avatars est liée à l'inconscient collectif. A un certain niveau de la réalité existent des Archétypes, des figures symboliques émanant de l'inconscient collectif de l'humanité, comme la Mère ou le Bourreau par exemple. Si tu as conscience de l'existence de ces Archétypes, tu peux tenter d'adopter un comportement symboliquement rattaché à l'un d'eux. A contrario, tu peux avoir sans le savoir une attitude correspondant à un Archétype. Dans les deux cas, tu es

un Avatar, un type qui canalise l'Archétype, c'est-à-dire que tu détournes à ton profit une partie des pouvoirs qui lui sont habituellement associés. Si tu canalises le Marchand, tu peux sceller des marchés 'faustiens' entre personnes consentantes, genre 'j'te file dix années de ma vie et tu m'files tes souvenirs d'enfance'... L'essence même du rôle du Marchand, mais à un niveau cosmique, tu vois. Dans tous les cas, les Avatars sont tous peu ou prou barrés de la tête : Si tu canalises sciemment un Archétype, ça veut dire que tu exhibes en permanence un masque aux yeux du monde et que tu caches ta véritable identité ; une forme tout à fait pernicieuse de schizophrénie. Tu l'fais inconsciemment ? Bienvenue dans le monde merveilleux des caricatures vivantes ! Dans les deux cas, en fin de processus, t'es à peine moins cinglé que l'Adepté moyen. Donc : Adieu le conjoint, le chien, la télé, tout ça... Adieu la vie quoi.

Tout cela ne répond pas à la question existentielle fondamentale : Où ça nous mène ? Alors voilà : Quand un Avatar canalise parfaitement son Archétype, il fait une Ascension et devient l'Incarnat de son Archétype. Autrement dit, il accède à un autre niveau de réalité et à un statut de demi-dieu. Bien sûr, il peut à tout moment se faire virer de sa place par un autre Avatar du même Archétype et pour éviter ça, il est prêt à se battre comme un chien, vu que se faire 'Ôte-toi-de-la-que-j'm'y-mett(r)e' c'est plutôt douloureux comme expérience. Bref, c'est toujours celui qui canalise le mieux un Archétype donné qui occupe la place d'Incarnat.

Après... Eh bien, pas mal de rumeurs circulent, mais personne dans l'Underground ne sait exactement ce qui se passe. Le bruit le plus répandu, c'est que lorsque le nombre d'Incarnats atteint une certaine valeur (13, 69, 666, personne ne le sait au juste), tous ces types, la quintessence des mecs les plus cintrés de l'univers, se réunissent au sein d'un conseil appelé Clergé Invisible. Et là, tous ensemble, ils refont le monde à leur image, différent ou non du monde actuel, meilleur ou pire, plus ceci ou moins cela bref, selon leurs désirs collectifs. Le monde de nos désirs, tu t'souviens ? Le pouvoir, c'est la responsabilité ultime...

CODA

Il y aurait encore beaucoup de choses à dire sur UA, mais je pense que les éléments rapportés ci-dessus suffisent pour se faire une idée de l'originalité et de l'intérêt de ce jeu ; et ceci est une critique souviens-toi, pas un commentaire de texte... Quoi qu'il en soit, chaque chapitre de ce bouquin contient en germe des dizaines d'idées de scénarios et de campagnes *extrêmement* intéressantes. Tout ça donne une furieuse envie de jouer, là, tout de suite, immédiatement, ce qui est en soi un gage de qualité.

Les deux scénarios proposés (un dans le livre de base, un dans le livret de l'écran, mais on a dit que tout ça, c'est pareil) sont intéressants et donnent une bonne idée des potentialités du jeu.

Le premier est extrêmement dynamique et a pour but d'obliger les joueurs à réagir vite aux événements. D'un certain point de vue, il est assez dirigiste, ce qui est plutôt une qualité pour un scénario d'introduction à un tel jeu. D'un autre côté, il donne pas mal de latitudes de mouvement pour les PJs au sein d'une structure assez rigide, ce qui donne de bons moments de roleplay, et permet aux PJs de le prendre en main.

Le deuxième est par contre écrit comme une structure ouverte : des lieux, des personnages (très modulaires, afin de pouvoir bien adapter le scénario à la campagne et aux PJs) et une situation. Il est donc beaucoup plus libre et dépend énormément des PJs, des joueurs et du meneur. Un bon scénario qui nécessite tout de même que le meneur travaille bien en amont.

Après cette avalanche de compliments, voici venu le temps de t'expliquer tous les défauts de ce jeu... Voilà, c'est fini. Cours acheter ce bouquin ou bien tu risques de passer à côté d'un des meilleurs jeux de rôles de tous les temps et de rater ta vie. Te voilà prévenu.

Novembre 2004

ONE SHOTS LE SUPPLEMENT QUI TIRE UN COUP

Après un savoureux livre de base, la gamme Unknown Armies débute fort sur un recueil de scénarios. Non pas pour donner des idées aux meneurs ; c'est inutile vu la richesse du livre de base. Mais plutôt pour fixer la limite au delà de laquelle on sort d'UA pour sombrer dans le n'importe quoi. Les auteurs martèlent dans l'introduction que leur but est de pousser leur jeu dans les cordes pour en explorer les recoins les plus inattendus. Au passage, ils évitent sciemment le politiquement correct et cherchent aussi à choquer le lecteur (même avisé) par le franchissement dans la plus totale allégresse de la fameuse limite du 'Ah-mais-non-ils-n'ont-pas-le-droit'.

Sur la forme, tout cela ressemble à s'y méprendre au livre de base ; du beau, du bon donc. La lecture est toujours aussi jouissive et tout cela s'avale d'un trait, malgré le manque d'illustrations.

Sur le fond, ces cinq scénarios tiennent leurs promesses et donnent du grain à moudre pour plusieurs séances. Ils sont écrits sous la forme de trames assez lâches, accompagnées de personnages aux motivations complexes et de lieux propices aux scènes mémorables. De surcroît, chacun d'entre eux est accompagné de ses personnages pré-tirés, spécialement adaptés à l'intrigue. Tous sont originaux dans leur structure et aboutissent potentiellement à des situations très intéressantes, tant d'un point de vue interprétation, que d'un point de vue dramatique ou purement ludique : les joueurs ont intérêt à s'accrocher car tout cela présage de moments de tension, d'action ou d'angoisse d'une rare intensité.

On a donc deux huis clos pour le moins originaux et très différents l'un de l'autre, dont l'un est proprement

délirant, idéal en convention ; un scénario à la fois métaphysique, moral et expérimental (joueurs 'premier degré' s'abstenir) ; une fin du monde donnant dans la terreur à l'état pur ; et enfin une pluie de saumon grillé sur une réserve indienne.

Tous ces scénarios donnent immédiatement envie de jouer. Pétris, pour ne pas dire pourris, de qualités et de possibilités diverses, ils mettent en lumière la richesse incroyable d'UA et promettent, de par leur intérêt, une sévère tarte dans la gueule du lecteur, du meneur et des joueurs. Quelques réserves cependant...

Ces scénarios sont relativement complexes et ne s'adressent clairement pas à des joueurs débutants ou manquant de subtilité. Ils exigent en effet une bonne dose de maturité et de recul.

Comme souvent dans ce genre de recueil, le problème de l'intégration des scénarios dans une campagne est laissé de côté. Les auteurs ont au moins le

mérite de signaler clairement ce problème et de donner des pistes de réflexion un tant soit peu constructives qui sortent du malheureusement habituel 'réfléchissez un peu et vous trouverez'...

Autre réserve, liée à la précédente : On a vu que ces scénarios étaient tous dotés de leurs pré-tirés, dans le but d'enrichir encore l'intrigue et de donner plus de profondeur à l'histoire. Du coup, adapter les scénarios aux personnages d'un groupe donné n'est pas facile.

Mais que ces réserves ne fassent pas oublier l'essentiel : One Shots est l'excellent premier supplément d'un jeu excellentissime et semblable à nul autre. Un supplément à ne rater sous aucun prétexte pour toute personne prétendant parler de subtilité et d'intérêt d'un scénario ou se targuant d'interpréter de manière crédible des personnages complexes.

Février 2005