



Lyonesse

La perle suisse

Où l'on traite des fées
et des magiciens
avec le respect qu'ils méritent

Ce sympathique contexte géopolitique, instable à souhait, est encore compliqué par la présence des magiciens. Ils sont rares, mais puissants et redoutables. Théoriquement astreints à ne pas se

mêler des affaires des hommes, et surtout à ne pas faire de politique, ils se gênent rarement pour fourrer leur nez dans ce qui ne les regarde pas. Certains archimages se livrent une guerre feutrée, entrecoupée de flambées de violence.

Quant aux fées, ils occupent la grande forêt de Tantrevalles, entre le Lyonesse et le Dahaut*. Ils ne s'intéressent pas aux affaires des mortels, mais leur seule présence constitue un obstacle aux armées du Lyonesse. Il faut dire que les inconscients qui s'enfoncent dans Tantrevalles finissent généralement dans l'estomac d'un ogre... ou comme jouet vivant pour tel ou tel prince fée.

Où l'on disserte sur le poids de la littérature

Tout cela est fort sympathique, me direz-vous, mais ce n'est qu'un monde méd-fan de plus... Eh bien non ! Lyonesse est bien plus que ça. Par la grâce de la plume de Jack Vance, Lyonesse est un univers doté d'une ambiance très particulière, que les auteurs du jeu ont réussi à restituer avec beaucoup de brio. Comment la définir ? Disons que c'est celle d'un conte de fées pour adultes, associant un humour volontiers noir à des doses massives de dépaysement et des personnages à la psychologie peu nuancée (pour ne pas dire « taillée à la hache »). Les fées, notamment, allient des objectifs généralement simples à la capacité de produire des raisonnements élaborés (et d'une mauvaise foi sans faille) pour arriver à leurs fins. Et leurs pouvoirs étant virtuellement infinis, ils ont les moyens de leur politique. Les magiciens sont encore pires. Ils traitent couramment avec des sandestins, des esprits de l'imagination, pour lancer leurs sorts. Les sandestins étant des créatures mesquines, et à l'affût

* Oui, sur les Isles Anciennes, on dit « un » fée. Ou une, quand c'est une fille.

Curieusement, les rôlistes francophones semblent beaucoup plus fascinés par l'âge d'or de la SF américaine que leurs petits camarades d'outre-Atlantique. Après Thoan, qui adaptait l'une des grandes œuvres de P.J. Farmer, Lyonesse nous propulse dans l'imaginaire de Jack Vance. Pari gagné pour Men in Cheese, le premier rôléditeur suisse !

Où le lecteur découvre les Isles Anciennes

En cette belle année 1100 et quelques, si vous embarquez à Bordeaux et que vous partez plein ouest, avec un peu de chance, vous arriverez assez vite en vue des côtes des Isles Anciennes, le grand archipel qui s'étend entre l'Irlande et l'Espagne.

Encore majoritairement païens, malgré les progrès du christianisme au cours des dernières décennies, les habitants des Isles ont une certaine habitude de la magie ainsi que de la fréquentation régulière – et pas toujours paisible – des créatures féeriques, qui peuplent la vaste forêt de Tantrevalles, au centre de l'archipel.

Les Isles ont connu une longue période d'unité, qui s'est achevée, voici deux générations, par une invasion germanique combinée à un soulèvement des Celtes du nord. Le dernier roi des Isles a été tué à la bataille, son héritier s'est enfui outre-mer, et les ducs des différentes provinces ont proclamé leur indépendance. Depuis, les neuf royaumes successeurs vivent leur vie au gré des excentricités de leurs souverains, des inévitables complots et des tentatives de réunification. Le meilleur candidat au poste de roi de toutes les Isles semble être Casmir de Lyonesse, avec ses espions et son armée de métier, mais Audry de Dahaut compte bien lui donner du fil à retordre, et la marine de Casmir n'est pas de taille face aux flottes des royaumes insulaires du Dascinet et du Troicinet. Et puis, il y a les Skas. Ce peuple mystérieux, survivant d'une antiquité fabuleuse, a quitté ses îles de l'ouest il y a quelques années avec un programme simple : d'abord conquérir les Isles Anciennes, puis la Bretagne, puis le monde... Pour l'heure, ils se sont rendus maîtres, sans grand mal, de l'Ulfland du Nord, un petit royaume peu peuplé. Reste à savoir où ils s'arrêteront.

du moindre «trou» dans le contrat qui les lie à leur maître pour lui jouer un mauvais tour, les magiciens pèsent chaque mot qu'ils prononcent dans de très fines balances... À l'occasion, ils ne détestent par retourner leurs talents sémantiques contre de simples humains. Et puis, les aventures n'ont pas le même «poids». Ici, il n'est pas question d'aller biffer des dragons ou de sauver le monde tous les quatre matins. Les aventures seront inévitablement plus «terre-à-terre» – ce qui ne veut pas dire «banales», regardez donc le scénario de la p. 48 pour comprendre la différence – et les enjeux plus humains que la collecte de l'habituel tas d'or.

Pour illustrer la différence entre *Lyonesse* et un jeu «ordinaire», prenons deux chevaliers et deux ogres, certains vivant dans le cadre des règles avancées d'Un Certain Jeu™, et les autres sur les Isles Anciennes. Appellons-les A, B, X et Z. Lorsque le chevalier A rencontre l'ogre B, cela se passe généralement dans une grotte humide tapissée de restes humains pourrissants. Sans avertissement préalable, le chevalier coupe l'ogre en rondelles avec son épée vorpale, encaisse pieusement les points d'expérience afférents, bourre les fontes de sa selle des bijoux que l'ogre avait accumulés on ne sait pas trop pourquoi, et galope fièrement vers de nouvelles aventures. Son collègue X, qui a la malchance de vivre sur les Isles Anciennes, ira frapper à la porte du manoir de l'ogre et lui annoncera civilement qu'il vient le trucher et le dépouiller. L'ogre, en termes choisis, fera part de son indignation à l'idée d'être privé du magot qu'il avait accumulé pour ses vieux jours, offrira à boire au chevalier puis lui fracassera le crâne à coup de tronc d'arbre, tout en pestant que c'est le troisième chevalier qui le dérange cette semaine. Après quoi, il fera cuire le chevalier avec des navets et une sauce au poivre. Vous saisissez la différence? Je veux dire, à part les navets?

Où les techniciens découvriront les règles

Le système de *Lyonesse* occupe une place relativement minime dans le jeu, à peine une quarantaine de pages contre environ 300 pour la description des Isles Anciennes. Original, il fait appel à tous les dés polyédriques existant, y compris le d30.

Les personnages sont créés en «achetant» la valeur en dés de leurs aptitudes, à partir d'un capital de points (100 points pour un personnage ordinaire). Chacune des quarante et quelques aptitudes qui définissent un personnage, de l'Adresse à la Cuisine en passant par les Galipettes, se voit attribuer un dé. Un personnage pas doué aura 1d4-1 dans une compétence, un expert à la renommée internationale peut avoir jusqu'à 1d30, la normale se situant à 1d4. Pour résoudre une action, le joueur lance le dé et compare le résultat à un facteur de difficulté compris entre -1 et 3. Si le score obtenu est supérieur au facteur de difficulté, l'action est réussie, sinon, elle est ratée. Bien sûr, les circonstances influent sur la difficulté, sous la forme de bonus ou de malus. De plus, les personnages disposent de «ressources», des points qu'ils peuvent dépenser pour les ajouter à leurs jets de dés... sous certaines conditions. Tout cela

trace un cadre assez souple, où viennent se glisser une multitude de petites finesses très agréables, que l'on ne voit que dans un système longuement testé.

Dans l'ensemble, je m'avoue impressionné par ces règles. À première vue, elles paraissent complètement déséquilibrées, puis, à l'usage, on se rend compte qu'elles remplissent parfaitement leurs objectifs et mieux : qu'elles tournent comme une montre... suisse.

Où les maniaques du combat auront des sueurs froides

À *Lyonesse* comme dans la réalité, un personnage heureux est un personnage qui évite les combats. Accessoirement, c'est aussi un personnage qui vivra plus longtemps. Les règles de combat de *Lyonesse* se classent en très bonne place au panthéon des systèmes les plus abominablement meurtriers de l'histoire du jeu de rôle. Et ils sont aussi d'une rapidité méritoire. Entre deux combattants de force égale, la bagarre peut durer quelques rounds, mais à la moindre disproportion, les chances de victoire basculent de manière écrasante dans le camp du plus fort. Si vous êtes un paysan armé d'une fourche, avec 1d4 en Force, n'allez pas vous frotter au gros chevalier teigneux avec son d20 à l'épée. Au mieux, il vous ignorera, mais si vous l'avez suffisamment agacé, il vous coupera en rondelles.

La seule chose qui puisse pondérer le massacre est l'utilisation judicieuse du terrain (et donc des bonus et des malus). On en revient, une fois de plus, à la logique de Jack Vance : dans tous ses romans (et pas seulement dans *Lyonesse*), le vainqueur est généralement le plus rusé, pas le plus fort...

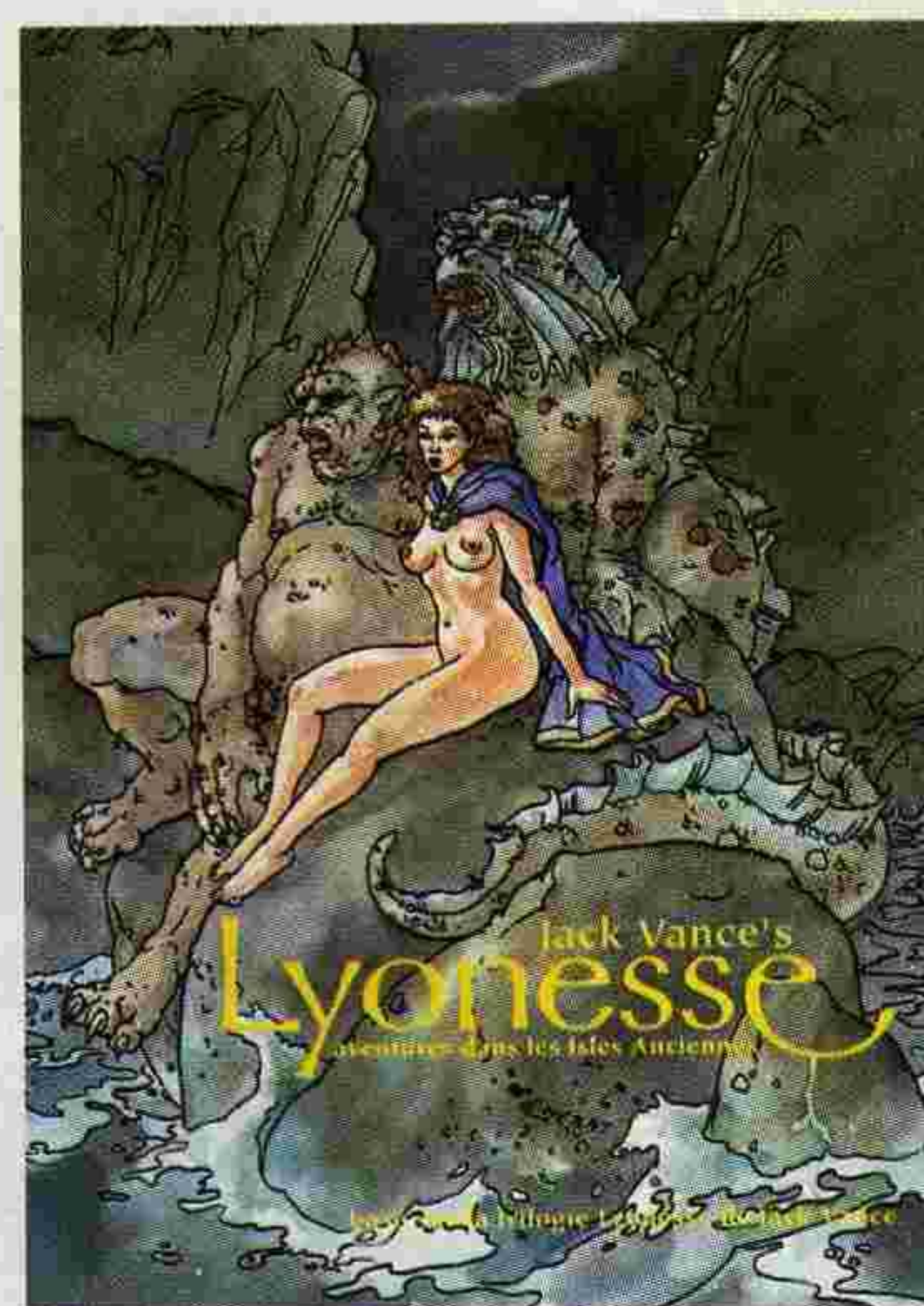
Les blessures font automatiquement diminuer vos compétences d'un niveau. 1d6 devient 1d4, 1d4 devient 1d4-1... et 1d4-1 devient 0. On en arrive vite à des blessures sérieuses, et donc au lancer du «dé de destin», un d20 dont six faces sont ornées de crânes blancs, deux de crânes rouges, les autres étant vierges. Le personnage blessé lance le dé. Si un crâne blanc sort, il conservera des séquelles de sa blessure. S'il tire un crâne rouge, son personnage vient de rejoindre le panthéon des héros défunts. Les amateurs de statistiques constateront avec épouvante qu'ils ont donc 10% de chances de perdre définitivement leur personnage au moindre combat, et 30% de chances pour qu'il se retrouve aveugle, manchot ou cul-de-jatte. Dans ces conditions, mieux vaut essayer de ruser ou de baratiner l'adversaire...

Où les apprentis magiciens auront des regrets

Le système de magie est du même tonneau que le reste des règles : pas trop compliqué, bien conçu et bien expliqué, mais un peu aride par endroits.

À lire à tout prix

Que vous envisagiez d'acheter le jeu ou non, je vous conseille chaudement de lire le cycle de *Lyonesse*. Il se compose de trois volumes : *La perle verte*, *Le jardin de Suldrun*, *Madouc* (chez Pocket), et vous donnera une bien meilleure idée de l'ambiance du jeu que ne peut le faire cet article.



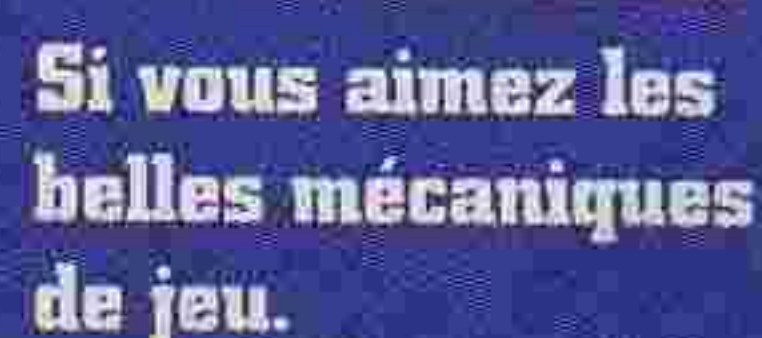
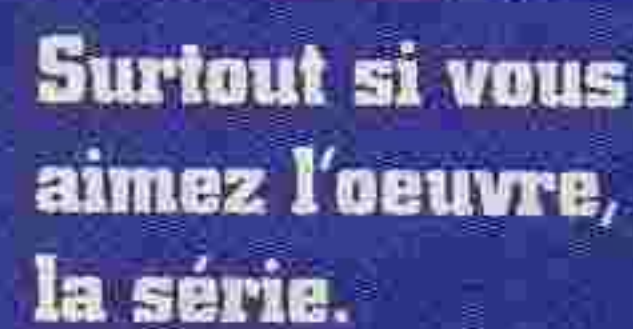
● FICHE TECHNIQUE

- Un jeu de rôle en français édité par Men in Cheese.
- Auteurs : Boris Leu et l'équipe de Men in Cheese.
- Illustrateur : Patrick Mallet et l'équipe de Men in Cheese.
- Présentation : livre à couverture rigide de 384 pages. Il contient un bon de commande pour recevoir gratuitement le «dé du destin» (à défaut, dix minutes de bricolage avec 1d20 classique suffiront. .). A paraître : Mi-novembre : l'écran trois volets, deux scénarios, fin janvier : L'édit de Murgén (le supplément sur la magie), avec un scénario. Prix : environ 269 F.

Les Isles Anciennes sur Internet

Le site men-in-cheese.com propose un newsgroup, des scénarios inédits à télécharger et un accès permanent aux auteurs.





À qui s'adresse ce jeu ?

Sans entrer dans les détails, les sorts sont composés de syllabes. Plus un magicien est puissant, plus il peut lancer de sorts longs. Un sort de quatre syllabes permet, par exemple, de faire apparaître un bon déjeuner, là où un sort de 30 syllabes changera un bâtiment entier en pudding... ou engloutira le magicien maladroit dans un gouffre sans fond.

Honnêtement, la magie est le seul point sur lequel *Lyonesse* peut prêter le flanc à la critique. Le système tourne bien, mais le livre de règles propose en tout et pour tout 12 sorts, dont une bonne moitié sont impossibles à lancer par des magiciens débutants parce que trop longs et trop complexes. Du coup, il devient franchement difficile de jouer un magicien, même un simple apprenti, à moins d'être prêt à travailler avec le meneur de jeu pour imaginer des sorts... Dans l'ambiance des Isles Anciennes, où les magiciens sont rares et les redoutables archimagés se comptent sur les doigts d'une main, les réduire au rang de PNJ n'a rien de bien dramatique, mais c'est quand même un peu dommage. Le premier gros supplément à paraître devrait corriger le tir.

Paradoxalement, cette lacune offre une réelle liberté aux meneurs de jeu. S'ils ont besoin d'un sort, il leur suffit d'inventer un bel effet spécial, de lui donner un nom ronflant (comme dans *Nephilim*, l'humour en plus), et hop ! Le tour est joué, aucun pinailleur ne pourra protester qu'un tel sort n'existe pas. De toute façon, l'univers de *Lyonesse* étant ce qu'il est, les mago-lance-flammes n'y ont pas leur place. Un magicien puissant connaît cinq ou six sorts très spécialisés, et passe beaucoup plus de temps dans son laboratoire, ou à négocier avec les sandestins, qu'à courir les routes en quête d'aventure.

Où le critique délivre ses conclusions

J'ai découvert le cycle de *Lyonesse* il y a près de dix ans, et il fait partie de ces romans que je relis une fois tous les deux ou trois ans, juste pour le plaisir. Autant dire que, quand j'ai su qu'un jeu de rôle sur les Isles Anciennes était en préparation, j'ai entrepris une intense campagne de lobbying pour pouvoir en faire la critique. Et je ne suis pas déçu. Au contraire, je suis séduit. Le jeu de rôle *Lyonesse* est un travail de professionnels, bien écrit, bien réalisé, avec un système admirable et une description des Isles Anciennes impressionnante de détails. Même s'il est difficile de faire des pronostics, il est probable que le suivi sera abondant. Au bilan, si vous aimez les fées et les belles histoires, franchement, vous ne pouvez pas tomber mieux ! Et si vous préférez ramper dans des donjons pour massacrer du gob, vous perdez quelque chose, croyez-moi !



L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : La description soignée de l'univers, l'explication « unifiée » de la présence des fées et de la magie.

Je regrette : Le manque de sorts, mais c'est bien tout !

200% (échelle de A à E) **SUBJECTIF**

J'ai envie d'être
Joueur A, meneur de jeu A

L'AVIS DE Cédric Littardi

Le jeu *Lyonesse* est exactement ça : un magnifique manuel du monde écrit dans un style qui s'approche de celui de Vance, le tout suivi de quelques règles un peu rapides mais qui tournent. Mais combien de MJ et de joueurs sont capables, de nos jours, de tenir une partie entière en utilisant un vocabulaire et un imaginaire poétiques. Le jeu court donc le risque de devenir rapidement élitiste et injouable pour certains – bien que ce soit en contrepartie un bon jeu d'initiation.

200% (échelle de A à E) **SUBJECTIF**

**J'ai envie d'être
Joueur A, meneur de jeu C**

conclusions

se il y a près de dix
que je relis une fois
ce pour le
su

e
la
Au
rôle
nnels,
système
des Isles
e détails.
ronostics,
abondant.
es belles his-
vez pas tom-
mper dans des
b, vous perdez

Tristan Lhomme

ation : Patrick Mallet

Tristan Lhomme

illustration : Patrick Mallet