



Romance érotique

mardi 14 février 2012, par [Pitche](#)

Avant toute chose, il s'agit d'un jeu réservé à un public majeur.

Ensuite, ma présentation sera quelque peu subjective ; elle ne sera pas stricte mais intégrera ma critique à la même occasion.

Sur le fond

Le lieu, l'univers de jeu et le style de romance sont totalement libres. Les joueurs n'ont qu'à poser et définir le cadre préalablement à la création de leur personnage. Chacun des joueurs doit aussi inscrire les gages qu'il espère remporter et aux quels son partenaire (et non adversaire) devra s'y plier.

Le jeu se déroule en 3 Actes :

- la Rencontre où des informations publiques s'échangent où l'on reste habillé,
- le Rendez-vous, place aux infos privées qui se jouent en sous-vêtements,
- le Moment intime avec... des infos intimes. On commence le jeu nu et on termine par un câlin.

Chaque joueur, durant chaque Acte doit par l'entremise de son personnage séduire l'autre personnage sur trois plans :

- Sensualité (via les sens ; la beauté, les parfums, etc.),
- Empathie (par relations sociales qu'il tisse, qu'il favorise, qu'il met en évidence),
- Profondeur (par ses connaissances, son expérience, ses savoirs qu'il met en avant).

Pour se faire, il détermine au début de chaque Acte ses niveaux (ce sont ces potentiels subjectifs, du moment) pour chacun des plans. Ceux niveaux s'établissent sur une échelle allant de l'Eveil / En sommeil / En berne.

Il n'y a pas de scénarios proprement dits mais une multitude de *variations* présentant des univers différents où l'on présente les personnages à interpréter et la séquence des Actes (avec chaque fois un lieu et une situation pour les démarrer). Quelques remarques viennent compléter s'il y a lieu la variation. C'est très bien fait, très bien structuré, et clef-en-main. Les débutants seront accompagnés pour vivre d'autres aventures pimentées.

Le jeu est très clair dans ses explications et exemples donnés. Les règles sont très bien structurées comme les tours/phases du jeu qu'on retrouve dans un jeu de plateau.

Le ton est correct, jamais grossier ou vulgaire ; tout en respect et en amour de deux êtres qui s'aiment au-delà du jeu.

Sur la forme

Une superbe et excellente maquette toute en adéquation avec le thème et l'univers ; une superbe réussite et réalisation de Maud Chalmel qui signe la mise en page, les illustrations et le graphisme.

En fond de page, on trouve une teinte bordeaux qui se marie avec les séparateurs dorés, tout en volupté, d'inspiration florale, assez sensuelle. De lourdes tentures bordent les pages et permettent d'entrapercevoir quelques scènes « osées »... De superbes illustrations en pleine page présentent

chacune des étapes du jeu appelées Actes. Les illustrations sont plutôt lignes claires, très sensuelles, exacerbant l'érotisme ambiant évitant toute grossièreté ou vulgarité.

Un seul petit regret. A la fin de l'ouvrage, on retrouve la section des Accessoires. Celle-ci reprend des tableaux et aides mémoires nécessaires en jeu. Ces pages pouvant être probablement photocopiées pour être utilisées en jeu plus facilement, il aurait été préférable de prévoir des teintes plus claires, moins sombres. Peut-être que l'éditeur pourrait prévoir un téléchargement des ces dernières au format « printer friendly » comme on propose souvent les feuilles de personnages aux joueurs et meneurs.

Jeu de rôles ? Jeu de société ?

Jeu érotique sans conteste ; il s'adresse à un public averti. Ici on n'allie pas l'utile à l'*agréable* mais l'*agréable* au ludique. Le couple de joueurs se racontent et font vivre les romances de leur personnage jusqu'au final torride. Au tour à tour, ils deviennent le meneur de jeu, appelé ici *Metteur en scène*.

Vous pourriez vous demander s'il s'agit plus d'un jeu de société ou d'un jeu de rôles comme j'ai pu me poser la question initialement ? En effet, subsidiairement à la lecture de ce jeu, on se pose inévitablement cette question qui nous brûle les lèvres ou nous trotte en tête ; même si elle reste quelque peu secondaire au vu des qualités et de l'originalité intrinsèques du jeu.

Pour ma part, c'est un véritable jeu de rôles, quelque peu différent mais pas si éloigné que cela des grandes peintures "classiques". D'ailleurs, *Romance érotique* est assez proche d'expérience rôlistique particulière comme peut l'être le JdRa *Tout le Monde Est John* (TLMEJ). Je sais que tous ne verront pas les choses de la même façon, cette argumentation n'engage que moi.

Romance érotique possède avant tout un univers propre (l'érotisme et la séduction), un système de

jeu particulier à la prise en main rapide, chaque joueur interprète un personnage qu'il a conçu facilement suivant des règles propre de création de personnage.

Le système de jeu prévoit même une sorte de « tricherie » ou de coup de pouce comme on retrouve dans beaucoup de JdR (point de Destin, Crasse, etc.). On peut obtenir une faveur de son partenaire pour retenter et réussir une séduction en re-piochant des billes mais là, on s'engage à ne pas obtenir son gage en récompense. *On ne peut avoir le beurre, l'argent du beurre et le sourire de la crémière.*

Il n'y pas d'adversaire en soi, on joue ensemble pour atteindre un même but, sans coopération véritable mais tous les JdR par leurs univers ne priment pas sur la coopération. Pensons peut-être à *Paranoïa*, *Vampire*, etc. La dualité ou l'opposition font partie du background.

L'expérience (ou XP) reçue en récompense des séances ne s'oublie pas. On concilie la réussite des romances en jeu avec les gages obtenus hors-jeu qui récompensent la réussite au sein de la partie de jeu de rôles.

Il est vrai que la « fin » est toujours la même et que la manière d'y arriver est toujours identique, à savoir cette succession d'Actes mais ce sont les moyens d'arriver qui sont libres, originaux, improvisés, interprétés, propres à chaque joueur.

En tout cas, on trouve bon nombre d'ingrédients qui font la réussite d'un (bon) jeu de rôles : l'interprétation d'un rôle, un système de jeu intuitif en adéquation avec l'univers et l'ambiance générale. Il y a aussi un meneur de jeu et un joueur, à tour de rôle.

Revenons à TLMEJ, la maîtrise change au fur et à mesure pour passer d'un joueur à l'autre. L'issue sera toujours certaine ; on arrivera à un moment donné au terme de la partie, moment pendant lequel on fait les comptes et on nomme un vainqueur. Même si la coopération n'y est pas, il s'en dégage une bonne et conviviale ambiance autour de la table, et n'est-ce pas ça le jeu de rôles



en tant qu'activité ludique et sociale ?

Coin du libraire

- Romance érotique, collection In-Vitro n°2
- Couverture souple couleur, dos carré collé
- 32 pages couleurs, 16x24cm

Romance érotique est un jeu de **Jelino** illustré par **Maud Chalmel**

paru aux Editions des **Ecuries d'Augias** dans la collection In-Vitro (février 2012).

Prix : 9,95 EUR

ISBN : 978-2-9534195-8-0