



Billet Rouge

dimanche 22 avril 2012, par [Pitche](#)

« Ceci est un billet rouge. Il est valable trois jours. Passé ce délai, vous ne ressortirez pas... »

C'est avec une curiosité non dissimulée que je m'apprête à redécouvrir **Billet Rouge**. En effet, j'ai eu l'occasion pour la pool de [Jeux d'Ombres](#) de le relire dans sa version initiale proposée lors du concours des [Demiurges en Herbes IV](#) (en gros : 15 jours pour rédiger un jeu, un univers et un scénario sur un thème donné au départ du concours), dont il fut proclamé vainqueur.

Pour vous livrer ici même une présentation et critique de l'ouvrage, j'ai préféré d'abord lire la version publiée avant de me replonger dans sa version initiale et dans les critiques que j'avais rédigées à l'époque.

Sur le fond

Un *huis-clos* qui n'est pas aussi *clos(es)* qu'il en a l'air, car il y a beaucoup à faire, des gens à rencontrer au sein de la ville, avec ses différents intervenants, ses différents niveaux de pouvoir et de réglementation qui se superposent, se chevauchent, s'opposent. C'est un véritable jeu d'interactions, et les scénarios proposés sont construits en ce sens, surtout le deuxième.

Les *Jauges* forment l'essentiel du système de jeu. On prend en compte l'état (d'âme) dans lequel le personnage se trouve pour sélectionner la jauge qui lui correspond pour une action donnée, à un moment donné.

C'est bien trouvé, très libre et bien pensé : on se base ainsi sur les émotions qui nous poussent, nous

tractent. Ce système de jeu laisse beaucoup de liberté et de choix aux joueurs. Ainsi, le joueur est seul à réaliser ses jets, suivant des intentions en rapport avec un certain état d'esprit, une émotion dominante (la peur, la fuite, etc.)

La jauge de confiance quant à elle fluctue et influence le personnage par rapport à ses deux environnements principaux (des sortes de PNJ en soit) que sont la fonction de l'Œil de Londres et la ville d'Edimbourg elle-même ainsi que ses habitants. Je présume qu'au départ, chaque personnage commence avec un niveau zéro (0) dans chacune d'elle.

Concernant les **Miasmens**, une grande latitude est laissée au MJ car il y relativement peu d'écrit à leur sujet : on n'en sait pas beaucoup, ça lui laisse énormément de liberté et d'opportunités. On ne trouve d'ailleurs pas de caractéristiques types pour les décrire, sachant seulement qu'ils sont plus résistants et plus forts que la moyenne des gens, ayant subi des mutations les éloignant du genre humain.

En vrac, je livre ici quelques réflexions qui me sont venues à la lecture de **Billet Rouge** - en particulier quant aux aventures qu'on pourrait y mener.

- **Garder et disposer d'une arme** sur place pourrait être un facteur déterminant. De quelle ingéniosité et ruse pourrait faire preuve le personnage pour ne pas être désarmé au sein d'une cité où les armes sont strictement prohibées ? Quel challenge à vivre !

- De même, un personnage ne pourrait-il pas être à la recherche d'un membre de la famille de sexe féminin jadis enlevée ou déportée au sein de la cité comme « **ventre sain** » ? Ce serait une occasion unique de mener l'enquête, de retrouver la trace de cette personne, de lui venir en aide, voire de

favoriser son évasion lorsqu'il quitterait la cité muni de son billet rouge.

- Au sein du Conseil des Treize, la 13ème place n'est plus occupée par la **famille Miller**... mais qu'est-elle devenue ? Quelle est leur influence et leur positionnement ? Auraient-ils rejoint les Hell's Fire ou au contraire combattraient-ils vigoureusement cette faction ? L'Œil de Londres pourrait missionner les personnages pour en découvrir plus sur cette famille, qui pourrait bien avoir encore une influence notable ou profitable en dehors d'Edimbourg...

Bref, la lecture du jeu apporte des idées de scénarios à mener, gage du dynamisme et de la richesse de l'univers qui s'en dégage.

Au sujet des scénarios

L'implication des personnages est immédiate, facilitée par la maîtrise de scénarios de type Mission, envoyés sur le terrain sous les ordres de l'Œil de Londres.

Le 1er scénario est bien représentatif de qu'on peut jouer et de la façon d'impliquer et faire entrer les personnages dans la ville d'Edimbourg : être convoyeurs des fermiers représente un « plus » pour pénétrer dans la cité.

Concernant la trame scénaristique proposée, je pense qu'il aurait pu être judicieux de prévoir le cas de figure où la fiole de poison cachée chez Jenner serait retirée par l'un des personnages lorsqu'ils fouillent sa chambre, après que « Srinker » l'ait déposée (page 65). Car ensuite, il me semble plus difficile d'impliquer Jenner dans le meurtre de Liston, même s'ils étaient rivaux.

Dans le 2ème scénario, il y a un peu moins d'action, mais beaucoup plus d'interactions en perspective, car on y favorise plutôt les relations qui vont se tisser entre les personnages et les différentes factions, les obligeant à se positionner par rapport à elles. C'est d'ailleurs un préambule important du chapitre consacré aux scénarios : on mise en effet sur cette implication, sur cette interprétation, cette inter-relation entre ces factions et les personnages : voir le camp qu'ils vont choisir de supporter, et de

quel côté ils finiront par se ranger.

Sur la forme

L'intégralité du **texte** se lit plutôt bien. La lecture de **Billet Rouge** est plaisante, sa clarté y étant pour beaucoup. Sa structure est cohérente et bien présentée, on trouve une mise en page agréable, simple mais efficace.

A noter, sans que cela soit rédhibitoire : je regrette que l'image de fond soit un peu « foncée » dans le bas de la page, même si ça ne handicape pas la lecture de l'ouvrage.

Les **illustrations** de Vöd-K montrent et évoquent pour la plus grande partie d'entre elles la dureté et l'horreur de l'univers, présentant le plus souvent des hommes de la Milice reconnaissables à leurs brassards. On lit dans les yeux et expressions de leur victime l'horreur, la violence voire le sadisme dont ils doivent faire preuve. Les scènes peintes par Vöd-Ka sont très bien illustrées, très visuelles et dynamiques.

Je déplore qu'on ne présente pas plus de scènes de « la vie de tous les jours » au cœur d'Edimbourg, car la Milice n'est pas le prisme initial par lequel les joueurs vont découvrir l'univers de cette cité, leurs personnages ne faisant pas partie de ce groupement, même s'ils seront amenés à les rencontrer, les côtoyer, et si ces derniers ont beaucoup d'importance au cœur de la ville.

La **chronologie synthétique** qui est présentée sous la forme d'un tableau est bien pratique pour le meneur de jeu et les joueurs. Ça permet de bien poser l'historique et l'évolution de la cité d'Edimbourg.

De même un splendide **plan** d'époque **d'Edimbourg** est disponible en double-page. De quoi suivre les pérégrinations des personnages à travers l'immense et surpeuplée cité.

La **feuille de personnage** avec ces 2 faces (Vertu/Vice) possède une identité graphique propre et caractéristique qui se retrouve dans sa mise en page, les fonts utilisées et les éléments graphiques pour bien faire ressentir le côté torturé et « Mal » de

la face « Vice » en comparaison à la vertueuse face opposée déclinée à la « Vertu ». Ici le recto-verso de la feuille de personnage a toute son importance quant à l'immersion du joueur dans l'univers et l'interprétation à faire de son personnage. La symbiose entre univers et points de règles est parfaite en ce point.

J'espère à ne point en douter que l'éditeur fera en sorte que feuille de personnage et plan d'Edimbourg soient rendus disponibles au téléchargement au format PDF pour épargner la reliure de son livre et permettre au meneur de jeu et à ses joueurs de disposer facilement et pratiquement de ces deux aides de jeu, indispensables en cours de partie.

Quelques réflexions personnelle pour terminer

Je pense que quelques points, questions ou situations auraient mérité un petit encart explicatif, de type questions/réponses. Il est possible que le format assez court de cette gamme ne permette pas de s'étaler en long, en large et en travers sur le sujet. Mais peut-être que quelques ajouts de l'auteur ou de l'éditeur comblerait ce léger « manque ».

Il est vrai que la gamme In-vitro nous avait habitué avec ses dernières publications à des jeux plus en clefs-en-main, aux parties menées et jouées de manière plus « fermée » au vu des thèmes, univers et systèmes de jeu (*Romance Erotique* avec ses saynètes courtes et pimentées ou *Montségur 1214* centré sur cet épisode cathare précis).

Le meneur de jeu et les joueurs vont devoir faire en sorte de faire « cadrer » les **pulsions et envies criminelles** de leurs personnages pour gérer leurs maux internes, et ne pas risquer de perdre la « pseudo liberté » qu'ils ont retrouvé en travaillant pour l'Œil de Londres en étant enfermés au sens strict dans le cadre très fermé et réglementé d'Edimbourg.

De plus, Edimbourg peut devenir un lieu parfait pour assouvir leurs déviances, vu l'état de misère permanent, au bord de la guerre civile, dans un confinement pauvre, crasseux et violent où chacun

doit lutter pour survivre.

De prime abord, on pourrait penser que la **dynamique** du jeu se perdrait si les personnages quittaient l'œil de Londres ou la ville d'Edimbourg. Cela n'est en soi pas possible, vu leur enfermement ou leur état de conditionnement, sans cesse surveillés et contrôlés.

Dans le cadre de l'**Evolution du personnage**, je pense qu'un paragraphe aurait pu être consacré aux possibles évolutions et buts des personnages. Ils ne peuvent s'enfuir, mais peuvent s'employer à grimper les échelons de l'organisation de l'Œil de Londres, ou à mieux s'intégrer et se fondre au sein de la cité d'Edimbourg.

Dans un domaine plus altruiste ou humaniste, ils peuvent s'évertuer à se racheter une « conduite » (alors qu'à l'Extérieur, ce sont des criminels reconnus et condamnés, ici personne ne les voit comme tels) et une certaine liberté. A ce sujet, ils doivent gérer les maux qui les torturent de l'intérieur pour ne pas perdre le sentiment de liberté et d'innocence que leur procure et leur reflète la cité d'Edimbourg, totalement étrangère à leur passé criminel. Un point important que meneur et joueurs vont devoir de pair tenir à l'*Œil*, si je puis dire.

Mais pire encore, un personnage pourrait laisser libre cours à ses déviances, en restant toujours dans les limites que lui impose l'Oeil de Londres (respect des missions, délai du Billet rouge, etc.).

Un bref encart aurait été pertinent et adéquat pour envisager le cas de figure où **un personnage resterait "bloqué" à Edimbourg**, son Billet rouge étant expiré. Quelle dynamique et soutien lui reste-t-il ?

Plusieurs possibilités s'offrent à lui. Il pourrait déjà s'engager dans la Milice et ainsi s'aventurer dans une dynamique très aventureuse et palpitante. On peut aussi très bien imaginer que l'Oeil de Londres veuille absolument remettre la main dessus et envoie d'autres personnes munies de Billets rouges, soit pour l'exécuter ou le faire sortir (!), soit pour en faire une taupe en interne qui sous couvert de "suivi" et de conditionnement pourrait poursuivre sa mission.



Enfin, **Billet Rouge** étant un jeu à missions, on ne s'attarde pas sur l'aspect du background qui occupe les entre-deux (entre les missions et entre les lieux tels qu'Edimbourg et leurs prisons dorées). De plus leurs gardiens étant des véritables machines à tuer sans état d'âme, la moindre tentative (pour peu qu'un personnage en ait l'envie malgré son conditionnement) risque bien de se solder par une balle logée en pleine tête. Fin de partie. Cette sorte de « parti pris » d'univers se retrouve dans d'autres jeux à missions, où l'on ne développe pas longuement les interstices, et je pense qu'un petit « encart » à ce sujet aurait été le bienvenu pour « (en)cadrer » la perspective, l'angle du jeu.

De sa version initiale

Le jeu a toujours tout l'attrait que je lui trouvais à la lecture de sa première version, issue du concours. Les éléments phares ont été conservés et repris avec plus de consistance - ils sont bien balancés et équilibrés. Il a gagné en profondeur, en amélioration, en qualité, en lisibilité et en clarté. Bravo !

Enfin, parlant de critique, je ne peux que vous conseiller de lire en supplément [celle du Scriptorium Ludique](#) pour parfaire votre découverte de **Billet Rouge**. Je profite d'ailleurs de l'occasion pour le remercier des échanges fructueux que nous avons eus autour du jeu après nos lectures respectives, et qui m'ont franchement bien aidé.

Coin du libraire

- Billet Rouge, collection In-Vitro n°3
- Couverture souple couleur, dos carré collé
- 80 pages noir et blanc, 16x24cm

Billet Rouge est un jeu de **Quentin Thomas** illustré par **Guillaume "Vöd-k" de Robien** paru aux Editions des [Ecuries d'Augias](#) dans la collection In-Vitro (mars 2012).

Prix : 14,95 EUR

ISBN : 978-2-9534195-9-7