



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Magazine > Reportages > Présentations > **Livret de découverte**



Livret de découverte

lundi 12 mai 2014, par [Pitche](#)

Connaissant bien la 1ère édition (et même sa version amateur de jadis), il me tardait de découvrir les nouveaux tournants qui ont été opérés dans ce Livret de découverte, une 2ème édition pleinement revue et augmentée. Découvrons cela ensemble.

L'univers de Crimes sera d'abord abordé sous le couvert de la nouveauté pour ensuite être relu sous le couvert du praticien assidu de la gamme. Ensuite, le scénario inclus sera analysé et décortiqué. Au-delà, on apprend très vite entre les lignes également qu'un livre du meneur et du joueur ainsi qu'un troisième ouvrage (écran de jeu) sont prévus. Ainsi, nous pouvons d'ores et déjà espérer la publication de deux livres de base intitulés *Manuel du Joueur* et *Manuel du Meneur*.

L'univers de Crimes

Pour tout à chacun, parfait néophyte surtout, on présente ce **livret** et explique brièvement mais clairement ce qu'est le **jeu de rôles** (JDR). Ensuite, on aborde plus largement ce qu'est le JDR Crimes avec une note d'intention et une Foire aux questions (FAQ).

Après, on expose le **contexte historique** de Crimes, à savoir la Belle Epoque (1870-1914 soit chute de Napoléon III - début de la Première Guerre Mondiale). Une époque déjà instable et pleine de contradictions qui présage du premier conflit mondial à venir. Une certaine instabilité politique tournée vers un certain nationalisme exacerbé, teintée d'expansion coloniale accompagnée d'une inégalité sociale mêlée d'une morale sévère et contraignante malgré des mœurs qui se libèrent

peu à peu du carcan moral de l'Eglise. Un cocktail détonant ?

La contextualisation de l'époque et surtout sa synthèse sont claires, concises, pratiques et pertinentes. En quelques paragraphes, on brosse toute une époque, en tout cas suffisamment pour s'y émerger et jouer à Crimes.

Et puisqu'il s'agit d'une **2e édition**, il nous faut aborder les raisons et les changements opérés. Tout d'abord, après que la 1ère édition ait été largement épuisée, les retours nombreux et les critiques soigneusement collectées, il convenait d'envisager une nouvelle version de Crimes enrichie, réfléchie et issue de tout ce feedback. Ensuite, il est apparu clairement que les rôles d'enquêteurs pros ou spécialement axés sur le dénouement d'intrigues tenaient le haut du pavé des profils choisis/crées et joués. Dès lors, la création de personnage allait en tenir compte et proposer plusieurs profils d'enquêteurs liés à leur style propre d'enquête comme le « condé », le « limier » et encore bien d'autres tous plus passionnants les uns que les autres. Enfin, l'introduction dans le système de jauges qui permettent de refléter les actions et choix du groupe pour les aider ou au contraire les desservir. De même, les Contacts sont beaucoup plus vivants et présents. Ils évoluent avec le temps, peuvent se gagner ou se perdre pour ajouter une véritable plus-value durant les enquêtes et leurs résolutions.

Judicieusement, on a recentré le personnage autour de son occupation principale à Crimes, à savoir l'enquête. On a donné les moyens au joueur de disposer de personnages chevronnés et complémentaires afin de monter un groupe

d'enquêteurs solides prêts à déjouer tous les mystères qui lui proposera le meneur de jeu.

Précédemment, on parlait de compétences menant à des échecs ou des réussites maintenant le système est pensé davantage à la façon de faire pour obtenir l'une ou l'autre pièce à ajouter au puzzle de la Vérité.

Ce système de jauge implique le groupe entier à maintenir celle-ci en positif pour éviter de difficiles ou désastreuses situations. Tous les joueurs peuvent se ranger derrière cette bannière et resserrer leurs rangs face à l'adversité, un excellent moyen de cohésion, de dynamisme et qui s'adapte et s'intègre parfaitement aux intrigues des scénarios à venir.

Plus largement on s'axe sur l'alter égo du joueur, son **personnage**, un enquêteur aux multiples facettes ou tenants et aboutissants comme nous avons vu précédemment. On détaille tout cela en rapport avec les personnages prêts-à-jouer qui sont proposés avec le scénario.

Les personnages s'articulent autour de leurs origines, de leur profession qui comme nous l'avons vu est plutôt axée « enquêteurs et Cie » motivés, leurs potentiels (caractéristiques) qui déterminent le nombre de d10 qu'on jette et compétences (et spécialisations) allant de « novice » à « maître ». Crimes insiste sur le profil psychologique changeant voire perturbé du personnage, on y trouve donc ses 'convictions' (politiques et religieuses), ses 'passions' (primaires et secondaires), ses 'tabous' (interdits) et son 'tempérament'.

Grâce un petit tableau croisé basé sur une étude de Jung, vous mettrez le doigt sur le tempérament de votre personnage, il vous suffit de choisir entre émotivité/refoulement, activité/réflexion et réactif/tempéré-réfléchi.

On retrouve notamment des compétences et spécialisations typiques et indispensables à Crimes comme Larcin (toutes actions discrètes des malandrins ou personnages) ou Intrigues qui favorisent l'enquête.

On insiste pour que ce qui est choisi et constitue le profil psychologique du personnage soit joué et interprété par le joueur. Dès lors, les indispensables (incontournables pour la mécanique du jeu) sont la

'passion principale' et les 'tabous'.

Parfois certains jeux imposent tout une série de choix qui en fin de compte ne seront pas joués. Ici, de manière transparente, on laisse le choix, même celui du 'minimum minimorum' mais ils sont pertinents.

Les convictions politiques et religieuses sont typées et soigneusement décrites car elles foisonnent en cette époque charnière pleine de bouleversements à venir. A Crimes, les choses ne sont jamais tièdes, on vit un peu les choses pleinement, à fond, comme dans un sentimentalisme désespéré mais grandiose et c'est peut-être là, le côté « épique » du personnage, principal acteur de son propre drame. Les Passions nous rappellent tout ça, on ne reste pas de marbre, statique et froid.

Les Tabous, ses interdits sont cruciaux dans une époque où l'on régentait tout mais où tout autant on s'ouvre et on s'expose à tant de changements, de permissivité, etc.

Le « tableau de Jung » permet très vite de savoir quel tempérament noter et comment l'interpréter, c'est simple, rapide et efficace.

Je trouve que par rapport à la première édition, l'aspect psycho-social du personnage a été bien repensé ; il me semble plus pratique et maniable.

La **mécanique du jeu** se base sur un nombre de d10 qu'on jette et de dés qu'on garde pour obtenir un seuil de réussite déterminée qu'on soit compétent ou non en la matière. Un fort potentiel permet de jeter plusieurs dés et une maîtrise parfaite permet de réussir beaucoup plus sûrement son action. Le « 1 » fait figure de « critique mauvais » car il doit toujours être gardé, diminuant de ce fait l'addition des dés devant mener au seuil de réussite.

L'explication du nombre de dés qu'on garde et du score à atteindre aurait gagné je trouve en lisibilité si elle avait été présentée sous forme d'un tableau synthétique à double entrée.

Ensuite, on présente les **jauges (personnelles)** psychologiques avec l'Angoisse (variant de 0 à 5) qui fait que lorsque le personnage a atteint le score de 3 ne peut plus réussir des actions auparavant évidentes sans devoir jeter des dés et risquer l'échec de celle-ci.

La Névrose augmente en même temps que l'Angoisse et chaque fois que le personnage est frustré en subissant un échec dans une Passion, une Conviction ou une action importante.

La Psychose risque de mener le personnage au seuil de la folie quand il fait un échec critique engageant l'une de ses passions, ou perd un être cher ou encore viole l'un de ses tabous.

Tout cela amènera sans doute le personnage à passer d'un état névrotique ou psychotique.

Pour la gestion des jauges psychologiques, il est indispensable que le joueur soit partie prenante du système et opère les changements de lui-même en partenariat et collaboration avec le meneur de jeu. Bizarrement, on parle de « seuil de névrose » mais on ne parle pas comment il s'établit ou se calcule ? Même s'il est déterminé pour chaque pré-tiré.

Pour les **Combats**, l'Initiative se détermine suivant les circonstances ou suivant une formule qui prend en compte l'Angoisse qui pénalise la réactivité du personnage.

Le combat au corps à corps se joue avec des tests en opposition.

Pour le combat à distance, on lance un test simple avec un seuil de base de 9 auquel très vite s'ajoutent des malus.

Les dégâts se mesurent avec les succès de l'attaquant auxquels on retranche les succès du défendeur et son armure sans oublier d'ajouter les dégâts de l'arme.

En dégâts, le personnage subit des fatigues (temporaires), de l'épuisement (conséquent à la fatigue et qui disparaît après une bonne nuit de repos) et des blessures (une semaine de soins et de repos). Le personnage de Crimes tombe à la merci de son assaillant si son score de blessures tombe à zéro. Il ne meurt pas instantanément.

Pour le combat à distance, j'ai l'impression que le seuil de difficulté peut très vite culminer à plus de 10 et devenir impossible à réussir. Pour peu qu'on tire une cible mouvante, éloignée et que quelques obstacles se trouvent entre le tireur et sa cible, on arrive à $9 + 1 + 1 = 11$!

Le fait que le personnage ne meure pas systématiquement lorsque son score de blessures

arrive à zéro permet de relancer la scène, garder une tension dramatique ou un destin peut-être pire que la mort attendant le personnage à la merci de son assaillant, futur bourreau. Cela cadre bien avec le climat d'horreur instillé par Crimes.

Pour terminer voici la **jauge de groupe**, nouveauté de cette 2e édition. Celle-ci permet de rassembler les joueurs autour d'un même dynamisme. L'action de leurs personnages et de leur groupe influence celle-ci au cours de la partie durant le scénario pour débloquer des scènes additionnelles ou leur apporter des avantages ou difficultés de manière non systématique. Elle s'échelonne de 0 à 10 pour débiter à 5.

Maintenant le scénario qui l'introduit parle d'un score allant de +5 à -5 avec une lecture binaire tantôt positif ou négatif ? Je trouve d'ailleurs cela plus facile à interpréter et plus parlant.

Celle-ci peut être de toute sorte et devient un véritable ressort scénaristique que doit préparer le meneur de jeu même si au final cela apportera beaucoup plus de profondeur à son scénario.

La symphonie des corps (scénario)

Le scénario a pour vocation de lancer le meneur et joueurs débutants et confirmés directement dans l'aventure en plaçant, au-devant de la scène, les nouveautés issues de cette nouvelle édition.

Le scénario est idéalement présenté et proposé comme scénario d'initiation et d'introduction à Crimes. Il est pourvu de tous les éléments indispensables (ou nécessaires) au meneur de jeu pour qu'il puisse s'approprier cette enquête au mieux et au plus vite avec ses joueurs.

Pour se faire, une importante documentation comme à l'accoutumée dans les scénarios de Crimes et des synthèses sont fournies au meneur de jeu afin de se préparer. Les joueurs, eux peuvent endosser les rôles des personnages pré-tirés fournis. A leur destination, une certaine préparation au scénario leur est nécessaire et abordée. On va les immerger peu à peu dans le scénario pour entamer



celui-ci dans une section dénommée fort à propos « Là où finissent les rails ».

On explicite les thèmes abordés dans le scénario tout en présentant le contexte chinois de la Belle Époque en présentant aussi les forces en présence du scénario.

Enfin, on trouve à destination du meneur de jeu un synopsis (*fabula*) qui présente l'histoire en gros et quelques considérations générales.

Ensuite, 3 Actes et près d'une dizaine de Scènes vont s'enchaîner afin de dérouler l'aventure et l'enquête aux personnages. Chacune des scènes s'entame avec un Résumé, une contextualisation dite « Environnement » et la présentation des Thèmes majeurs et Déroulement de la scène proprement dite avec les Ouvertures qui permettent de s'orienter vers l'une ou l'autre scène suivante.

Avant les pages présentant la documentation (plans, coupures de presses, etc.), on trouve les Annexes qui décrivent les PNJ importants rencontrés, croisés ou opposés par/aux (les) personnages.

Une page présente les contacts possibles que pourront se faire ou déjà disposer les personnages pour faire progresser leurs enquêtes en apprenant plus sur leurs possibles suspects ou factions notables.

Comme toujours dans Crimes, le scénario est très clairement présenté et structuré, assorti de nombreuses annexes et documentations bien pratiques et utiles. Le meneur de jeu comme ses joueurs sont emportés avec bienveillance dans l'enquête qu'on leur propose de vivre. On accompagne dès le début meneur et joueurs pour

s'immerger dans cet univers, cette époque et le contexte propre du scénario, tout y est. Le scénario est admirablement et complètement clef-en-main (ou clef-sur-porte).

Comme souvent, l'intrigue est palpitante, pleine de rebondissements et présentant de nombreuses facettes d'une même situation. On peut souvent faire passer l'intrigue par plusieurs prismes qui sans aucun doute toucheront à coup sûr les personnages confrontés à l'horreur, à l'(a)moral voire au fantastique où ils vont devoir se positionner pour une vision ou pour une autre dans une époque qui présente toujours de nombreux visages pour une même tête.

La fin du scénario ouvre un large éventail d'issues principales possibles et d'autres optionnelles.

Je ne vous en dirai pas plus pour ne pas vous dévoiler d'aucune manière l'intrigue de ce scénario ; **ce serait un crime !**

Coin du libraire

- Livret de découverte
- Couverture souple couleur, dos carré collé
- 80 pages noir et blanc au format 16 par 24 cm

Le Livret de découverte est rédigé par **Yann Lefebvre** avec un scénario de **Mahyar Shakeri** et illustré par **David Chapoulet** paru aux Editions des [Ecuries d'Augias](#) (mars 2014).

Prix : 10,00 EUR

ISBN : 978-2-36286-006-5