



Les Carnets Pourpres

mercredi 1er juin 2005, par [archiviste](#)


Les Carnets Pourpres

- Supplément n°2
- Format 21x27,5
- Recueil de Scénarios
- 42 pages
- Prix éditeur : 80 F

les feuilles où mes combats persistaient à guerroyer.

Bientôt je sus que ces carnets me devenaient aussi précieux que mon guilden et ma lame, et je les teintais de mes couleurs, celles de la Guilde Pourpre.

Leweln Kerown

 *À mesure que se déroulait ma carrière, j'ai éprouvé le besoin de coucher par écrit, sur les pages d'un carnet, les étapes de mes voyages, les profils de la course, les enseignements de longues années d'aventure.*

Aventurier j'étais, et non scribe, mais je voulais garder trace de ma vie, de mes exploits, ainsi que de mes regrets. En ce carnet sinueraient donc les routes secondaires, encre et poussière mêlée, de mes itinéraires.

Sans doute fus-je influencé en cette décision par mon ami Cyrllion de Gamorre, le docte, qui m'avait livré, naguère, ses recueils de notes, faisant de moi le dépositaire de ses connaissances. Docte, je ne l'étais pas moi-même ; aussi mes carnets relèvent-ils davantage du roman d'aventure que du traité.

Et peu à peu j'ai assisté, plus que je n'y ai procédé, me semble-t-il, à l'émergence entre les marges jaunies encombrées de griffures noires, de visages enfuis, revenus me saluer sur le quai de Mandril, de monstres terrifiants crevant l'océan étale, d'entretiens passionnés sous les lanternes des antres et des échoppes... et des marques sanglantes laissèrent leur empreinte mortelle sur

C'est fait. GUILDES® possède enfin des scénarii dignes de ce nom. Oh, non pas que ceux de la boîte de base soient mauvais, mais quand on les a déjà fait jouer trois fois... J'entends déjà certaines gens me lancer "Il est alors temps d'en écrire !". Que répondre à cela ? Que tout le monde n'a pas le temps nécessaire pour s'y appliquer ? Que l'on débute et que la sagesse n'est certainement pas innée ? Ou bien encore qu'une aventure bien inspirée est toujours un plaisir à jouer ? Mais je crois que je disgresse. Revenons plutôt à ces **Carnets Pourpres...**

Ce carnet de quelques pages, peut-être moins enjolivé que d'autres suppléments (comme les ATLAS), est tout de même bien construit. Et puis, que diable, il s'agit d'un recueil de scénarii et non pas d'un roman ! Quatre aventures en tout et pour tout, avec chacune leurs PNJs, leurs aides de jeu (j'ai notamment apprécié le plan parcheminé du fort et le croquis -sorte de pièce à conviction à montrer aux joueurs- d'Omakayàn, respectivement pour la première et la dernière aventure), et leurs illustrations en noir et blanc (certaines sont même fameuses, dans leur style). En prime, chacune d'entre elles est préfacée d'une anecdote de ce cher Leweln, histoire de faire monter l'eau à la bouche. Et c'est réussi.



Je ne voudrais pas trop m'attarder sur le contenu du supplément, de peur de trop en dire, j'irai donc à l'essentiel : Il y en a pour tous les goûts. Ne leurs cherchez ni points communs, ni l'amertume trop familière du déjà vu, vous seriez déçus. Chacun d'eux vous dépaysera à sa façon. Ambiance oppressante, récit féérique ou voyage onirique, tout cela vous le vivrez ou le ferez vivre... sous la condition d'une certaine expérience du jeu et plus généralement des autres jeux de rôle. Je vous rassure, cette "expérience" requise ne représente pas vingt ans de carrière :) Bref, un peu de tout,

mais tout très bon, si l'on s'en donne les moyens.

Entre nous, pourquoi se priver d'un tel supplément ? Si vous ne voulez pas vous lancer dans la **Campagne Du Nouveau Monde** ou qu'il manque quelques aventures à votre propre prose, sautez donc sur l'occasion. Calculons ensemble : 4 scénarii d'une durée d'environ 4 heures, soit 16 heures de jeu pour la somme de 80 guilders -hum- francs ; cela nous fait du 5 francs de l'heure ! Et quelles heures ! Je vous le dit : "L'essayer, c'est l'adopter" ...