



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Magazine > Reportages > Entretiens > **Nexus, les Guerriers des Brumes**

Nexus, les Guerriers des Brumes

lundi 1er novembre 2004, par [JyP](#)

Oyez, oyez ! Ceci est une pièce en un seul acte et plusieurs scènes, sur un p'tit jeu qui devrait sortir dans quelque temps, à cheval entre les jeux de rôle et les p'tits jeux de société. C'est tout chaud, régalez-vous !

Présentation des rôles & acteurs



Les joyeux créateurs de Nexus :

Eric Thunk Nieudan, barbare apprivoisé. Après de longues années passées à l'état sauvage, il fut recueilli par la tribu d'Oriflam qui l'enchaîna immédiatement à un clavier. Reconnaisant pour les restes de pizza froide qu'on lui jette de temps en temps, il travaille depuis sans relâche, principalement sur l'univers D&D d'Archipels.

Willy Brain Salad Favre, illustrateur qui essaye de percer dans le milieu du jeu de rôles en écrivant des jeux dark à secrets, à bimbos dépoitraillées ou en échangeant son sang avec ceux qu'il croise (Beph' et Tristan Lhomme font partie de ses victimes). En attendant son heure de gloire, il tient le bar...

*Yno *yno Yno, graphiste improvisé, asocial mais serviable. Rôliste impulsif et grognon qui généralement aime beaucoup de choses mais pas tout. Qui n'aime pas raconter sa vie et ne comprends pas pourquoi il devrait le faire parce que finalement il est juste maquettiste sur le fabuleux jeu qu'est Nexus.*

Roland Ego' Scaron, joueur éclectique fêtant ses noces de porcelaine avec le JdR en 2002, papa de trois monstres errants de moquette, marié à une charmante rôliste, hédoniste passionné par plein de choses (BD, Ciné, SF et capsules de bière), informaticien et gastronome en bermuda et

chemise à fleurs. Une seule certitude : "l'ego est un je d'enfant". [1]

Les orateurs du forum Casus NO, d'où est tirée la substantifique moëlle de cette pièce : JyP, Olivier Fanton, Farfadet. [2]

La scène représente un forum romain, avec des gradins côté cour, et une porte côté jardin. Pendant toute la pièce, des orateurs anonymes, en toge romaine, entrent et sortent, discutent dans un coin, prennent des postures outrées ou font des grimaces pour mimer des frimousses (smileys pour les anglophones).

Les auteurs de Nexus sont rassemblés au milieu de la scène, tandis que des orateurs installés dans les gradins les apostrophent, parfois en prenant part à plusieurs discussions avec d'autres orateurs. Une voix off, tonnante, ouvre chaque scène.

Pourquoi Nexus ?

Thunk : C'est un constat qu'on a fait séparément, d'un côté Brain, de l'autre Chris (de Pat&Chris), Ego' et moi. Le JdR n'est plus adapté au public jeune d'aujourd'hui : trop de livres à lire, trop de temps passé en préparation pour des gens qui sont habitués à l'immédiateté d'un jeu PS2.

Brain : L'énième bouquin épais à lire (et hors de prix), ok, on a tous fait cet effort quand on a commencé, mais perso si les Livres dont vous êtes le héros ne m'avaient pas pris par la main... Bin



j'aurais été meilleur en sport. (*clin d'oeil*)

Brain : Ayant eu une discussion avec Eric sur ce qui pourrait faire un bon jdr d'initiation, on est tombé d'accord sur plein de points... Et la machine s'est lancée. Là on a kidnappé Ego' qui nous a pondu un système de génie (un simple combat est vraiment fun !).

Thunk : On a développé ensemble le concept dans le but de le présenter aux éditeurs, en emmenant à bord Chris et une illustratrice fort douée, Dame Morgil.

Ego' : Nexus est un pari : oser la différence, ouvrir une autre forme de porte pour que de jeunes joueurs, après avoir goûté à un style de jeu rapidement accessible et ludique, se tournent vers la richesse extraordinaire des JdR traditionnels.

Brain : L'âge : de 12 à 16 ans. Au-delà tu deviens trop accro (Eric n'en démord plus). La cible première ce sont les jeunes poulets mais je t'assure que ça marche du tonnerre avec les vieux briscards ! Pour les bêta testeurs juvéniles, c'est en cours, Eric et Roland ayant mis la main sur un vrai réservoir d'essai.

Une des rares oratrices du forum demande alors si le jeu est ciblé aussi pour la gent féminine, et on lui répond positivement.

Ego' : Mais Nexus est aussi un outil, ce truc dont plusieurs auteurs de l'équipe rêvaient depuis des années : "et si on se faisait un jeu de rôle là-tout-de-suite-maintenant ?". Tu prends la boîte de Nexus, cinq minutes pour que d'un côté les joueurs créent leurs persos et que de ton côté tu crées les bases d'un scénario grâce aux règles. Puis tu brodes autour.

C'est quoi l'ambiance ?



Brain : De cette cogitation est sorti un univers : BRUME, un truc aux accents Final Fantasy, pas

totallement méd-fan, pas totallement steampunk. C'est un univers vraiment à part, où chaque "morceau" possède sa propre originalité (difficile de classer, je sais que c'est une passion chez le rôliste, mais bon..)

Thunk : Le GROS avantage avec Nexus, c'est qu'on n'aura même pas besoin d'avoir une idée de ce qu'est le JdR pour commencer. En fait Nexus c'est une machine à fabriquer du rôliste. Tu entres joueur de Magic et de Final Fantasy, tu sors rôliste !

Brain : Les PJs, c'est toi, c'est moi... Des personnes qui se sont perdues dans un monde étrange et qui tentent d'en sortir. Et pour cela, ils ont acquis une nouvelle forme et de puissants pouvoirs.

***yno :** En fait de Final Fantasy, il y a les éléments hétéroclites : tu sais la maison sur pattes qui tire des missiles, les invocations des chevaliers de la table ronde, Thor et Cie. Ce n'est pas aussi extrême que ça mais il y a de ça dans le jeu. Très varié et très coloré.

Brain : Et il n'y a pas de donjon dans Nexus nanananèère. On est sur un concept manga, oublie le mec en armure sur la couv avec l'éternel dragon dans le fond.

A ce moment, plusieurs orateurs dispersés se proclament experts ès mangas, se regroupent, et vont discuter de la création d'un JdR manga dans un coin.

Un autre demande d'un air docte des illustrations du jeu, avec des bikinis en cote de mailles.

Comment on joue ?



Brain : le jeu a été conçu pour une prise en main rapide. Tu peux jouer presque immédiatement après avoir lu les règles. Le système est intéressant à lui tout seul. Moi et Wyatt l'avons testé à Parthenay. Pas de scénario, juste une grosse baston à 4. Et bien c'est bluffant de rapidité et d'efficacité (je



le dis d'autant plus facilement que je le découvrais ce jour là "en live").

JyP : Ca se joue à combien ? On peut jouer seul ?

Brain : Jusqu'à 5 joueurs, et oui on peut jouer en solo. Le système ? Plein de D6 et des cartes qui déchirent (presque 500 réparties sur les boîtes).

***yno** : Les cartes sont format cartes à jouer classique type "Magic". Ca me fait un choc à lire mais en recomptant, il devrait juste y en avoir 440. *(se tape sur la tête avec un marteau en tirant la langue. Si si, c'est une frimousse !)*

Brain : Une partie est conçue pour être jouée sur un coin de table entre 1h et 2h. Les scénars sont courts et un système permet de les créer soi-même. Nexus n'est pas un jeu de cartes à collectionner. Ces dernières sont gagnées durant les parties et les "zones d'échange/commerce" font partie du jeu lui-même.

Ego' : Oui 440 cartes comme le disait Yno, toutes différentes, pas deux fois la même donc (que ce soit l'illustration ou l'effet).

Pas de rareté des cartes puisqu'il n'y a pas de paquet aléatoire ni de répétition.

Il y a bien des "familles" de cartes, des combos redoutables, mais c'est au joueur de choisir entre spécialisation et polyvalence comme pour tout perso de JdR.

Les cartes se veulent indépendantes de tout support externe. Règle n°1 : ne jamais devoir ouvrir un livret pour obtenir un complément d'information sur un cas particulier (une carte par exemple). Il existe des symboles, mais ils sont intuitifs et faciles à retenir.

JyP : Côté règles, c'est plutôt Yu-Gi-Oh (ma carte à plus en attaque, je gagne), ou plutôt Magic (30+ capacités spéciales à ce jour...) ?

Ego' : Là ça demande une présentation en images, il va falloir attendre le site [3]. *(clin d'oeil)*

On va dire qu'entre ces deux styles, Nexus serait plutôt un lointain cousin de Magic. Ajoutons choix tactiques originaux, jeu en simultané, prises de risque et bluff.

JyP : Par suite, est-ce qu'on pourra créer ses propres cartes (comme dans Tempête sur l'Echiquier, avec des cartes vierges), en ayant des guides de création ou non ?

Ego' : Bien sur, le but n'est pas de rendre dépendants les joueurs et encore moins de freiner leur créativité. Celui qui désire personnaliser son jeu, inventer des variantes, de nouveaux pouvoirs ou objets pourra le faire sans aucun problème.

JyP : La fréquence des morts est-elle élevée à Nexus ? On repart à zéro dans ce cas ? Où on passe au paragraphe 14 ? *(clin d'oeil)*

Brain : On ne repart pas vraiment à zéro, on risque juste de perdre de précieux pouvoirs. Et la mortalité n'est pas énorme. Comme dans tout jeu, tout dépend du MJ en fait.

Un petit orateur, habillé comme un lutin, avec un chapeau pointu tout vert :

Farfadet : Les joueurs, ils jouent les uns contre les autres, ou ensembles ? C'est pour moi une différence importante entre JdR et jeux de société, qui rend certaines personnes perplexes. Y a-t-il un gagnant/des perdants à une partie de Nexus ?



Brain : On commence par des compétitions, mais il y a les deux. Tout d'abord un esprit d'équipe fort, certaines cartes permettant des attaques combinées. Et à certains moments des oppositions/des tournois où les joueurs pourront s'opposer. Mais l'idée principale est celle du JdR : former un groupe et pas une compét' à la Magic.

JyP : Autre question, y a-t-il des règles facilitant la création de scénarii, ou se contente-t-on de s'appuyer dessus ? (à Rune RPG, par exemple, un module permet de créer un scénario, du point de vue mécanique, en lançant des dés point barre. Reste à habiller de background ensuite).

Brain : Il y a un vrai système de création de scénarii. Et chaque boîte vient l'enrichir.



JyP : Par suite, est-ce que les boîtes complexifient le système en rajoutant des "règles optionnelles", ou apportent plutôt de nouvelles possibilités/cartes en gardant le même système basique ?

Brain : Les deux !

JyP : Peut-on facilement importer des personnages venant d'autres "campagnes" / de niveaux d'expérience différents ?

Thunk : On peut toujours importer, mais comme à tous les jeux, un personnage plus faible sera handicapé par rapport aux autres.

JyP : Ah si, encore une question (on sait jamais) : si moi j'ai la première boîte, et qu'un pote vient également avec cette boîte, ça ouvre des possibilités ? En clair, le pool de cartes doit-il être limité ?

Brain : Pas du tout, au contraire. Ça permet d'avoir des possibilités décuplées, des cartes en plusieurs exemplaires permettant de meilleures combinaisons.

Ego' : J'ajouterai que c'est aussi une question de style. Si tu préfères en tant que MJ que chaque pouvoir soit unique, donc original, il vaut mieux éviter. Les cartes étant réparties entre les joueurs, les combos sont donc moins évidentes à construire, à moins d'avoir un bon esprit d'équipe entre joueurs.

Par contre si tu aimes faciliter la vie des joueurs, que les pouvoirs soient plus communs et les combos facilement réalisables, que les égarés croulent sous les *écailles* (la "monnaie" du jeu), tu peux mélanger plusieurs boîtes.

Le contenu & le prix ?

Olivier Fanton : Si j'ai bien suivi, NEXUS sortira en boîtes ... 9 boîtes mêmes. Économiquement, c'est un format "lourd" (i.e. cher, pour l'éditeur comme le client). Alors, qu'est-ce qui le justifie : la présence de matériel supplémentaire (pions, dés, que sais-je) ? ou la volonté d'être plus "accueillant" pour les novices (en se rapprochant des jeux classiques) ?

Ou alors, c'est juste moi qui ne sait pas lire ?

Brain : Non, ce sera même pas cher du tout (c'était notre souci majeur), et oui, y'aura plein de matos dedans (et pas juste le Guide du DM et le Manuel du Joueur servile mais débutant). De plus, il y aura 9 boîtes, pas une de plus. Mais tu pourras te contenter de la première car ce n'est pas du White Wolf non plus avec les "maisceseraexpliqué dans la boîte suivante".

JyP : Le format des boîtes, c'est comme les p'tits jeux de cartes genre Democrazy ?

Thunk : A peu près format DemoCrazy en effet. Une boîte format A5. La boîte de base devrait coûter le prix d'un p'tit jeu, et les extensions bien moins. Dur à dire précisément tant que tous les devis d'imprimeurs ne sont pas finalisés. À lire, il y aura un livret de 48 pages tout en couleurs dans chaque boîte, plus un livret d'intro de 16 pages dans la première boîte.



Ego' : Dans les boîtes on trouvera absolument tout ce qui est nécessaire pour jouer : pas de crayon, pas de gomme. Donc pas vraiment de feuille de perso. Enfin on pourrait parler de feuille de perso en couleurs, mais ça ne serait qu'une demi-vérité...

Un orateur se lève, et manifeste son soutien...

Brain : Chaque boîte apporte du nouveau matos, de nouvelles combos, de nouvelles histoires. Bref, de nouvelles possibilités de jeu. Mais surtout elles arrivent de façon progressive afin de permettre aux accrocs de "peaufiner" leurs persos et au MJ de s'ouvrir un peu plus vers le jdr traditionnel.

***yno** : les scénarios des 9 boîtes mis bout à bout forment un tout cohérent avec un début, un milieu et une fin et des étapes de progression/rebondissements.

Un autre orateur se lève, prêt à acheter le jeu de suite...

Thunk : Pour la modularité, on pourra toujours sauter des boîtes, mais on risque de perdre l'intérêt de la découverte et l'usage de certaines nouvelles



règles. Donc mieux vaut les suivre dans l'ordre.

Ceci dit, pour un MJ doté d'imagination, le jeu est vraiment complet à partir de la deuxième boîte. On peut très bien jouer des mois, voire des années rien qu'avec ce matériel.

Dans de grandes embrassades, et autres gestes amicaux, plusieurs orateurs se réjouissent, l'atmosphère se réchauffe, dans une camaraderie franche et virile.

...

Hum, scène suivante.

Quand ça sort ?



Ego' : Pour la sortie la date exacte n'est pas arrêtée, donc autant ne rien dire plutôt que de lancer des dates bidons. Il y aura effectivement des parties en avant-première lors du w-e MdJ/ZeConv'. On va les faire à la Rochelle pour que Brain puisse être là. *(tire la langue en clignant de l'oeil)*

Thunk : Si tout va bien on aura une maquette au MdJ et dans les conventions qui suivront pour que vous puissiez tester avant la sortie.

Ego' : Nexus est un bi-mensuel, bien que les deux premières boîtes paraîtront en même temps. La première "trilogie" est en cours de finition, et sera entièrement fabriquée avant la sortie du jeu. Pour les suivantes (4-6 et 7-9) l'engagement est pris et le

chantier autour de la structure pré-définie démarre à l'instant où la première sera bouclée.

Alors bien sûr, c'est une prise de risques et nul n'est à l'abri d'un échec. Mais c'est une prise de risque calculée, après tout nous sommes joueurs !

Amicaludiquement, Ego' "les dés sont jetés"



P.-S.

Les masques, la sylphe sont dessinés par Amandine Labarre, le chat et le loup de pierre par Jonathan Hartert. La couverture de la boîte est dessinée par Dame Morgil, et les 3 mains gauches qui tiennent la boîte sont celles d'*yno (très utile pour un graphiste, 3 mains gauches).

Notes

[1] et aussi créateur du jeu de société "Terrain vague", et du tout prochain "Taverne" !

[2] Adresse : <http://www.pandapirate.net/casus/>, plus précisément <http://www.pandapirate.net/casus/viewtopic.php?t=2159>

[3] <http://www.eclipse-editions.com/infos/nexus.php3>