



## Ji-Herp

"Les Misérables" du JdR

mardi 9 février 2010, par [l'Archiviste](#)



**Genre :** Médiéval-Fantastique

**Editeur :** Yggdrasil

**Edition(s) :**

- Première édition (1998)
- Deuxième édition (1999)

**Statut :**

- Mort, gamme arrêtée, éditeur disparu
- communauté réduite de joueurs/MJ sur internet

### Genèse

Au commencement, l'univers n'était qu'Ordre et Chaos, Lumière et Ténèbres.

Une conscience s'éleva de la Lumière et de cette formidable alchimie avec l'Ordre et le Chaos naquit le monde. Pour donner un sens à son existence, la Lumière créa la vie. Le Chaos donna la puissance de la création tandis que l'Ordre freina les élans du Chaos. Ainsi naquirent les Peuples Anciens. Mais la Pensée n'était pas encore satisfaite. Dans la Lumière, elle créa son Enfant à partir du Feu. Satan était son nom. Il était à l'image de son créateur, tout puissant. Il chanta dès son apparition les louanges de la Pensée et lui donna un nom : Dieu. Mais Dieu trouvait son Enfant trop puissant pour interférer dans sa Création alors il le plaça à sa droite, loin du monde. Puis il tira de la terre deux êtres qu'il appela Adam et Eve. Content de lui, Dieu créa un peuple à leur image.

Mais Satan n'était pas d'accord avec son Créateur.

Pourquoi ces deux êtres et leur peuple devraient-ils être si faibles ? Pourquoi ses frères étaient-ils mortels alors que lui pouvait traverser l'espace et le temps d'une seule pensée ? Dieu tenta de le raisonner mais Satan s'éleva contre son créateur et fut banni dans les limbes. Là il créa son Royaume : l'Enfer. Le conflit qui opposa quelques secondes ces deux puissances eut des répercussions dans l'univers entier et dans les Ténèbres s'élevèrent cinq êtres, cinq puissances, cinq faces d'un même visage : le Mal Absolu.

### Petit historique somme toute bien utile

Ji-Herp est une création d'Yggdrasil, petite boîte d'édition aujourd'hui disparue. Sa première édition date de 1998 et une deuxième édition a été sortie en 1999 pour palier aux faiblesses de la première.

Les seuls matériels disponibles dans le commerce à l'heure actuelle sont le livre de base de la deuxième édition, l'écran et un scénario livré avec l'écran. Et encore, si vous avez de la chance. Autant dire que tout ce petit lot est extrêmement rare à moins que vous n'habitiez la capitale ou le sud-ouest.

### Médiéval ? Fantastique !

Pour tous les détails techniques et basement matériels, je vous conseillerai la fiche du [GROG](#), qui donne une vision générale du jeu.

Ji-Herp est un jeu médiéval fantastique rassemblant tout ce qui attire les amoureux du genre. Trois continents d'immense taille rassemblant peu ou prou toutes les cultures que la terre ait jamais portées (de l'Europe du XV<sup>e</sup> siècle à l'Afrique équatoriale en passant par la Chine impériale du premier millénaire



ou les tribus sémites du Moyen-Orient), une diversité de races jouables proprement fabuleuse (15 races différentes comprenant en tout 24 ethnies), un mysticisme omniprésent (le système des religions est quasi-exhaustif et il est facile d'intégrer les machinations de divinités dans les parties), des possibilités d'aventures quasi-infinies,... Bref, si vous vous ennuyez avec Ji-Herp, c'est vraiment que vous avez une passion immodérée pour l'ennui. Le livre de base possède techniquement tout ce qu'un maître de jeu un tant soit peu inventif peu demander... et c'est là que le bât blesse.

### **C'est un peu court jeune homme**

Si Ji-Herp possède tout ce qui fait le succès du genre médiéval-fantastique, il ne possède par contre presque rien d'original. Les races sont parfois étranges mais on retrouve bien les poncifs du genre avec les elfes, souvent sylvestres et au port altier, les nains, barbus et experts des minerais, les hobbits, pardon... lutins, petits et boute-en-train, etc... La magie est originale dans sa mise en forme mais Ars Magica propose plus de travail sur ce thème. Le système des religions est bien conçu mais on retrouve encore et toujours un dieu de la guerre, un dieu de la vengeance, un dieu de la guérison, etc... Le système de jeu, enfin, est d'une grande simplicité mais parfois incohérent avec le

monde de Ji-Herp et permet des « optimisations » inadmissibles. On sent que les auteurs ont lu tout ce qui se fait de mieux en med-fan, qu'ils en ont tirés la substantifique moelle, mais qu'ils se sont arrêtés là.

Pour être un jeu de qualité, Ji-Herp manque d'une chose essentielle : du temps ! Je ne doute pas que les suppléments qu'auraient sortis Yggdrasil auraient comblé les lacunes gravissimes du background du livre de base (à peine 10% du monde clairement décrit !) et des règles (bourrinisme des runes), et qu'au fil du temps, Ji-Herp aurait pu devenir un concurrent sérieux à D&D. Mais non. Acculé dans un marché qui en avait assez du genre médiéval fantastique, Yggdrasil n'a pas eu le temps nécessaire pour se développer. Depuis 2001, le SdEN accueille le dernier site internet consacré à Ji-Herp, et ce dernier continue de fournir du matériel. Mais, même avec toute la bonne volonté que l'on peut y mettre, ce ne sont pas des créations professionnelles.

Pour conclure sur ce jeu mort-né, je dirais que Ji-Herp possède toutes les bases pour permettre à un maître de jeu inventif de créer un monde qui lui est propre. Il faut juste se souvenir que ce ne sont pas les bases qui assurent le succès, mais le développement.