



Little Fears

Laissez venir à moi les petits enfants...

vendredi 19 février 2010, par [l'Archiviste](#)



Genre : Horreur enfantine

Editeur : 7eme Cercle

Edition(s) :

- Première édition VO (2001)
- Première édition VF (2002)

Statut :

- en cours de développement
- Un scénario disponible sur le net (VO)
- Ecran disponible en boutique

veilleuse en forme de citrouille rose avec des motifs de princesses et de princes charmants dedans. Quand il faisait noir dans la pièce, les figures des contes apparaissaient sur le mur. Jenny adorait les princesses et les princes charmants. A l'école, elle disait toujours que plus tard, elle voulait être princesse.

Quand vint l'heure du coucher, la maman de Jenny prit le temps d'habituer sa fille à la lumière douce de la veilleuse. D'abord extrêmement nerveuse, à la limite de la crise de larme, la petite fille s'était détendue à mesure que sa maman lui racontait « Cendrillon ». Mais quand la maman fit mine de se lever, la petite fille se mit à hurler : « Non ! Maman ! Pars pas ! Mamaaaaaan !!! ».

« Arrêtes maintenant Jenny ! Ca fait quatre ans que tu nous fais le même cinéma alors maintenant tu es une grande fille et tu arrêtes ! »

Puis elle sortit en fermant la porte sèchement.

Histoires pour faire peur

« Jenny avait toujours eu peur du noir. Rien de bien anormal chez une petite fille de 9 ans me direz-vous, mais la peur que Jenny avait était viscérale, profonde, incroyablement intense. Le simple fait de fermer les yeux la faisait trembler et les quelques rares fois où ses parents avaient éteint la lumière de la pièce sans faire attention à la présence de leur fille, des hurlements stridents avaient accueillis l'obscurité. Les multiples séances chez le pédopsychiatre n'avaient abouti qu'à une conclusion hâtive : « Forcez-la quelque temps à dormir avec une petite veilleuse et dans quelques mois, quand vous retirerez la veilleuse, Jenny n'aura plus aucune peur, je vous assure ! »

Les sanglots de la petite fille se tarirent. La peur dépassait la tristesse. La lumière de la veilleuse vacilla un peu, elle semblait moins forte, moins intense. Le bois de la chambre se mit à grincer. Jenny vit juste une grande silhouette apparaître à côté de son lit avant qu'une main l'empêche de crier.

« Tu es une grande fille maintenant Jenny. Alors joue avec grand frère... comme avant... »

Et quelqu'un ricana. Dans le placard. Dans l'ombre. Et la peur. »

La maman de Jenny lui avait donc acheté une petite

Pas de porte, pas de monstre, pas de

trésor

Little Fears est le jeu de rôle des terreurs enfantines. Il parle des monstres dans le placard, du croquemitaine, de la méchante sorcière, du temps qui passe, de l'innocence qui s'efface... Et bizarrement, ce sont ces derniers thèmes les plus terrifiants.

Closetland (le Monde du Placard) est un endroit mort et corrompu où le Démagogue a élu domicile. Il hait les enfants et veut détruire la pureté, personne ne sait réellement pourquoi. Il est aidé dans cette tâche par Branxis, le Tourmenteur, qui réduit les âmes des enfants perdus en esclavage et n'hésite pas à en torturer quelque uns. Sous le Démagogue et Branxis se trouvent les Sept Rois, représentant chacun une part de la vilenie humaine : Avarice, Orgueil, Envie, Colère, Paresse, Gourmandise et Souffrance (qui a remplacé Luxure dans la VF). Tout ce beau monde suit un seul et même but : entraîner les enfants dans le Monde du Placard ou au moins les détruire via leur innocence.

Et les moyens mis en œuvre sont larges. Les monstres du placard peuvent entrer dans notre réalité pour pourchasser les enfants et les entraîner *manu militari* mais ils préfèrent souvent posséder des adultes pour les pousser à agir selon leurs volontés. Les enfants ne peuvent même pas avoir confiance en leurs aînés. Ceux-ci ayant bien souvent perdu leur innocence depuis longtemps, ils servent de marionnettes aux desseins tordus du Démagogue.

Little Fears n'est **PAS** un jeu pour défouler ses pulsions morbides et perverses. Tout comme Chill, l'AdC, Kult, Little Fears est essentiellement fait pour ressentir les peurs qu'on a oublié, des peurs très simples, très pures, qui ne nécessitent aucunes monstruosité d'outre-espace ni aucun complots internationalo-dimensionnel pour vous donner des sueurs froides. Les peurs causées par LF sont originales car elles ont été vécues un jour par le joueur. Personnellement, je ne me souviens pas m'être battu contre une horreur tentaculaire au nom imprononçable mais les quelques minutes que j'aie passé dans un placard noir sont restées

gravées dans ma mémoire. Mais autant les monstres du placard sont vicieux et cruels, autant les enfants eux-mêmes ont développé leurs propres méthodes pour se défendre. Vous ne vous êtes jamais demandé pourquoi les petits s'accrochaient autant à leurs doudous ?

On verra quand tu seras grand

Le système de gestion de personnage de Little Fears est l'un des plus simples qui m'aient été donné de voir. Libéré du « problème » du système de jeu, les joueurs comme le maître de jeu peuvent se consacrer au *roleplay*, qui compose 90% de l'intérêt du jeu.

Les personnages de Little Fears ont entre 6 et 12 ans. Autrement dit, ils sont entre le CP et la cinquième (*je dis ça juste pour les incapables comme moi qui n'arrivent à visualiser les âges qu'en fonction du niveau scolaire*). Ils sont définis par cinq attributs (Main, Pied, Muscle, Astuce, Esprit), des qualités et des défauts (je lis vite, je suis rapide, je suis le chouchou de la maîtresse, je fais pipi au lit, etc...) et trois scores autour desquels une bonne partie du jeu va se passer et qui sont appelés à évoluer dans le temps : l'Innocence, l'Âme et la Peur. Les monstres adorent l'innocence, elle les attire comme le miel attire les mouches. Le but des monstres, et de leur maître à tous, est de détruire l'innocence car elle est la seule force qui démasque le Monde du Placard. L'Innocence disparaît avec le temps qui passe et les épreuves qu'endure l'enfant. A la fin, « tu seras un homme mon fils ! »... tu seras une marionnette du Démagogue mon pauvre. L'Âme est le siège de la foi de l'enfant, quelle que soit cette foi. La Peur enfin est l'arme des monstres. Plus la peur deviendra grande chez l'enfant, plus son Âme s'affaiblira et plus vite il tombera dans les griffes du Démagogue.

Le système de jeu en lui-même est particulièrement simple et rapide. On jette un D6 et on compare avec l'attribut utilisé. Si c'est en dessous, c'est réussi. Sinon, tant pis ! Dans les jets en opposition, on compare juste les résultats et les écarts pour savoir qui est vainqueur. Seule exception : quand une



qualité ou un défaut entre en jeu, on jette un D6 supplémentaire et on garde le score le plus haut ou le plus bas selon que ce soit une qualité ou un défaut. Les adultes (plus de 12 ans) quant à eux jettent toujours deux dés comme s'ils avaient une qualité.

Dis papa, pourquoi ?

Dix bonnes raisons de jouer à Little Fears :

- parce que la VF a été corrigée par rapport à la VO et qu'elle s'en trouve nettement meilleure ;
- parce que le chef de rub' du SdEN est sympa ;
- parce que (hélas) les inspirations ne manquent pas ;
- parce que je suis radin et que Little Fears ne coûte

que 20€ ;

- parce que je me souviens un peu de mon enfance et que j'aimerais retrouver quelques morceaux de mes souvenirs ;
- parce que jouer des personnages incapables de manier des armes plus évoluées que le lance-pierre, c'est original ;
- parce que les scénarios peuvent être à la fois d'une simplicité déconcertante et incroyablement compliquée quand on est haut comme trois pommes ;
- parce que j'en ai marre de perdre mon nouvel investigateur contre la première goule de passage ;
- parce que je rêvais depuis toujours de faire chouiner mon personnage pour que le maître de jeu m'accorde quelque chose ;
- parce que voir de gros joueurs barbus zozoter et sucer leur pouce pour entrer dans la peau de leur perso, c'est jouissif ;