



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méta-barons > Inspirations > Films et séries TV > **Ghost of Mars**



Ghost of Mars

lundi 21 décembre 2009, par [LGV](#)

Réal. John Carpenter

Présentation :

Un contexte de colonisation galactique, un transfert de prisonnier qui tourne mal, des gentils gentils, des pas beaux pas beaux, un soupçon de scénario, et beaucoup d'action : voilà le cocktail explosif bien que stéréotypé qui vous attend dans Ghost of Mars.

Et pourtant, en dépit de cet éléments très classiques, je prends le temps de vous parler de ce film, c'est donc qu'on y trouve tout de même matière à exploiter pour un jeu de rôle.

Certes, le scénario ne casse pas des briques, d'autant plus qu'on y décèle facilement certaines failles d'importance, et le spectateur reste un peu sur sa faim. En effet, le seul élément un petit peu novateur est l'idée d'une conscience ancestrale de la planète Mars (sans en dire d'avantage pour ne pas tout gâcher) ; malheureusement, ce dernier point est sous-exploité au possible. Mais... dans le cadre d'un oneshot survolté, la trame est tout à fait intéressante, presque à reprendre quasiment telle quelle.

Les adaptations seront véritablement minimales pour pouvoir plonger facilement les joueurs dans les rôles principaux et passer un bon moment de jeu. D'autant plus que le contexte dans lequel se passe le film (exploitation minière sur une planète pas franchement accueillante) permet de situer l'action où bon vous semble dans l'univers des Métabarons.

Là où le film pêche, vous l'aurez compris, c'est du point de vue du contexte et de la trame globale : prévisible, assez peu de rebondissements : le meneur avisé pourra se donner un peu de mal et combler ici ou là les lacunes des films et proposer à ses joueurs un scénario plus profond.

Soyons clair, à défaut de me répéter, le film est loin d'être culte, et vous auriez pu l'improviser en catastrophe, mais avoir en tête certaines scènes ou éléments vous permettront de faire jouer à votre groupe un scénario à très haute tension à moindre coût. Prévoyez des joueurs au fort potentiel physique, ou alors capables de prendre des initiatives pour se tirer des nombreux faux pas qui les attendent : assaillis par les créatures hostiles, il faudra bien trouver un moyen de s'en sortir... Dans tous les cas, bobos et hémoglobine en perspective !