



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méta-barons > Inspirations > Films et séries TV > **28**

Days Later



28 Days Later

lundi 21 décembre 2009, par [LGV](#)

Réal. Danny BOYLE

Présentation

Le thème de la contamination à grande échelle par un virus ravageur a été maintes fois traité au cinéma, et pourtant, on passe tout de même un moment fort agréable devant ce film qui va un peu plus loin que le simple débarquement de troupes en masses et la quarantaine d'une population paniquée...

Point de tout cela en fait, car je dirai même plus : on aborde ici la situation sous un point de vue assez peu commun, puisque le spectateur est invité à suivre les pérégrinations d'un petit groupe d'individus abandonnés à eux-mêmes dans un environnement fantôme où les survivants se font rares...

Dangers et survie avant tout ! Quant au virus, il s'agit d'une variante particulièrement agressive de la rage, et les groupes atteints sont pour le moins nombreux ; au moindre symptôme de contamination, guère plus que quelques minutes pour prévenir le pire... Autant dire que les protagonistes se doivent de se montrer des plus précautionneux. Mais le film ne s'arrête pas là ; en effet, puisque tout semble pour le moins perdu et qu'aucun secours n'est plus à attendre, on assiste à une ébauche de début de société nouvelle, constituée de survivants, société prenant en compte les nouvelles contraintes d'un environnement devenu hostile. Mais la situation est-elle réellement désespérée ? Après de nombreuses péripéties et des dangers aussi variés que nombreux, le

dénouement réserve lui aussi son quota de surprises. De quoi ravir le spectateur.

D'un point de vue rôlistique, la trame du film est tout à fait intéressante ; dans un premier temps, il sera aisé pour le meneur de déclencher les événements nécessaires pour se retrouver dans la configuration décrite par le film, après quoi on pourra exploiter le scénario presque du début à la fin, celui-ci contenant intrinsèquement déjà suffisamment d'éléments pour tenir en haleine la plupart des joueurs.

Implicitement, on aurait tendance à privilégier l'action dans ce scénario qui met en avant les périls, mais aussi les relations au sein des différents groupes ; cependant, on pourra aisément développer la partie enquête ou greffer ses propres éléments pour répondre au mieux aux attentes de ses joueurs. À noter toutefois que le film n'est pas du tout orienté conquête spatiale, futur lointain ou autre : au meneur donc de réaliser les transcriptions nécessaires pour que l'adaptation corresponde au monde des Métabarons (on pourra par exemple augmenter l'échelle spatiale considérée pour donner une dimension galactique, ce qui devrait déjà suffire à permettre le jeu dans un univers space-opera).

En quelques mots, on peut dire que ce film renouvelle le genre avec une approche relativement atypique, et servira avantageusement de base à un ou plusieurs scénarios de jeu de rôle. Accessible et prenant, il serait dommage de s'en priver.