

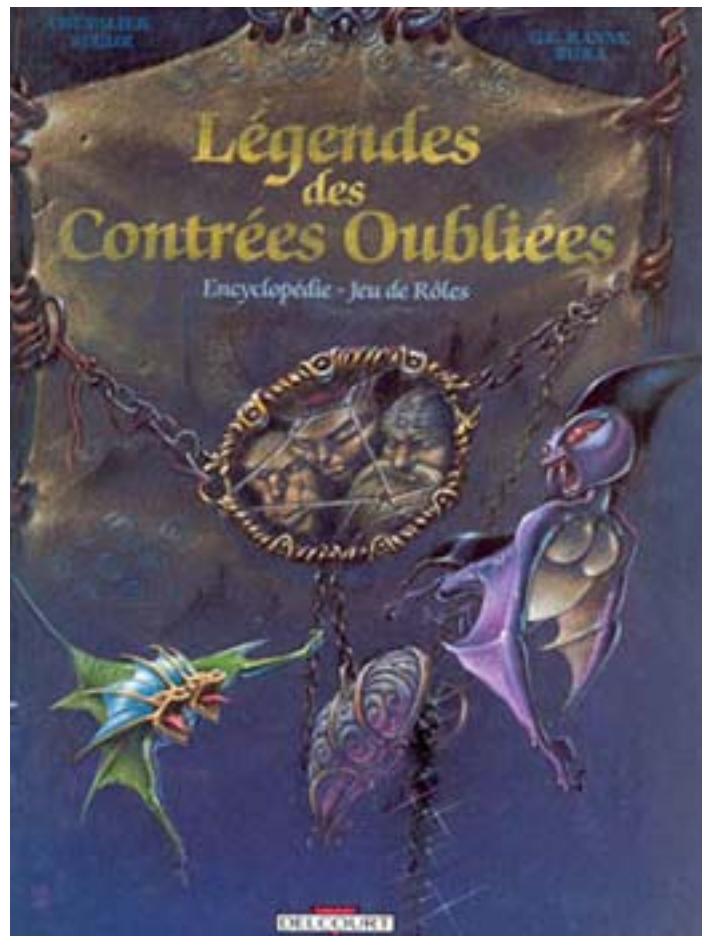
Légendes des Contrées Oubliées

Un jeu méconnu présenté par Jean-Luc

A la base de ce travail, la superbe trilogie de bandes dessinées exécutée par Thierry Ségur et Bruno Chevalier. Soit trois tomes (« La Saison des Cendres », « Le Pays des Songes » et « Le Sang des Rois » au démarrage très classiques. Un trio de nains embauche un mercenaire et un voleur pour une mission confidentielle. Un tel départ d'aventure semble ultra-classique pour un scénario de JdR. Pourtant au final, cette saga décidera du destin des Contrées Oubliées, terre dévastée où les dieux n'ont pas encore abandonné la partie.

En 1995, bien avant les Métabarons, une maison d'édition française tentait le pari d'éditer un jeu de rôles. La série avait connu un succès mérité et bénéficiait d'un univers original dont beaucoup restait encore à dire. Les auteurs avaient des affinités certaines avec le milieu du jeu de rôles. Souvenez-vous de Kroc le Bô ? C'était eux !

Thierry Ségur a signé nombre de couvertures de Casus Belli tout en illustrant les histoires de Bruno Chevalier. C'est Guy Delcourt qui leur proposa de passer à la vitesse supérieure dans ce qui deviendra les *Légendes des Contrées Oubliées*. Thierry Ségur a également dessiné un one-shot « le Roi des Méduses » avec Igor Szalewa. Depuis, on le retrouve au cinéma à réaliser les story-boards de Christophe Gans (Trooper, Necronomicon, Crying Freeman, Nemo et le Pacte des Loups)



LE CADRE DE JEU



L'environnement des Contrées Oubliées reprend les classiques du genre « heroic fantasy ». Nains, Gnomes, Dragons et Mages s'y croisent en presque quiétude. Des races telles que les Lins, les Morbelins et les Akeïs laissent un goût de « déjà vu ».

Néanmoins, quelques aperçus des monstres rencontrés laissent penser que de très puissantes créatures ont un rôle important à jouer dans l'écologie de ces Contrées. Les dessins originaux et croquis qui parsèment l'ouvrage

contribuent à l'atmosphère glauque de cet univers.

Cette terre forme un continent appelé Varda que cinq îles entourent. Certains pays sont très organisés, à l'image de l'Empire Lin et du pays des Nains. D'autres endroits sont totalement déserts, voire réfractaires à la vie tels « le Pays où Nul ne Va » et « le Pays des Songes ».

En ces lieux subsistent les traces de la folie des Anciennes Puissances. Elles, qui avaient créé ce pays et lié à leur destin chacune de ses peuplades, sont à présent dissoutes par l'érosion de leurs passions et le long labeur du temps.



L'ENCYCLOPEDIE

La majeure partie du Livre de règle se double d'une description détaillée et romancée des Contrées Oubliées.

Miks le Spouge, dernier avatar servant d'Amoss (une Puissance défunte) parcourt le pays pour en recenser les merveilles. Dans ces carnets de voyage, nous découvrons avec lui une multitude de créatures animales et végétales (parfois les deux à la fois). On passe en revue les endroits les plus intéressants (et dangereux) de cette terre décadente. C'est l'occasion d'en apprendre un peu plus sur la fabrication des sels noirs, base de l'économie locale, sur les mœurs et coutumes des sorcières d'Ihz, les principales pourvoyeuses en potions magiques ; ainsi que sur le mode de vie des Glanürs et des Chevaliers-Tonnerre, dont on ne faisait qu'entrevoir le destin dans la BD.

Les enjeux larvés de la Guerre des Puissances sont porteurs d'avenir. Les intrigues entre les treize cités-état peuvent également nourrir des aventures propres à satisfaire les appétits blasés des joueurs dans ce monde décalé. Dans les Contrées Oubliées, les apparences sont souvent banales mais elles dissimulent des secrets que personne ne souhaite voir dévoilés.



◆ Les règles

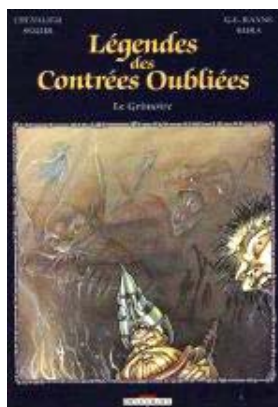
Le système de jeu de rôle des Légendes des Contrées Oubliées est délibérément simplifié afin de s'adapter à des joueurs débutants. Il a d'ailleurs été prévu d'expliquer le jeu de rôle à ceux qui ignorent de quoi il en retourne. Les personnages sont définis par cinq caractéristiques (Force, Vitalité, Agilité, Intelligence et Perception) ainsi que par une série de compétences. Le résultat sur une table de l'opposition entre un jet d'action et un jet de difficulté conditionne l'échec ou la réussite de l'action entreprise. Des exemples concrets expliquent chaque étape des règles.

◆ Les points de destin

La notion de destin joue un rôle non négligeable dans les Légendes des Contrées Oubliées. Chaque personnage dispose de points de destin qui peuvent être utilisés pour faciliter une action risquée. Dans un sens plus large, plus un personnage amasse des points de destin et plus il va être le jouet des Puissances, en bien comme en mal. Ainsi se fait le rapprochement entre l'esprit BD et le jeu de rôle. Dans la trilogie, les personnages principaux se montrent progressivement plus héroïques au cours de leur aventure à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience. Dans le même temps, ils comprennent mieux à quel point ils sont impliqués dans la trame du destin. C'est alors que l'aspect tragique de la situation va crescendo. On retrouve là l'ambiance glauque et décadente qui est la marque de cet environnement de jeu.

LE SYSTEME DE JEU

Un scénario d'introduction, « le sceau du Dragon » remplira parfaitement son office pour guider les néophytes dans l'univers qu'ils ont découvert en bandes dessinées. On suit les pérégrinations d'un des personnages de la série, quelques années auparavant. Déjà les Puissances marquent de leur sceau le futur destin d'un monde qu'elles maîtrisent chaque jour un peu moins. Le moment est venu pour les joueurs de tenter d'échapper à cette influence maléfique...



BREF !

Il semble bien que les ventes n'aient pas suivi les espérances de l'éditeur. Le système de règle trop simpliste a découragé les rôlistes sans convaincre les néophytes. Les suppléments existant incluent un Grimoire de magie et un écran de Maître. La gamme ne s'est pas développée plus en avant malgré l'intérêt du background. Les Contrées Oubliées offrent néanmoins des perspectives intéressantes pour se changer les idées après tant d'univers med-fan vus et revus.