

Maléfices

Editeur : Jeux Descartes - Auteurs : Michel Gaudo, Guillaume Rohmer

Un jeu méconnu présenté par Armand Buckel

LA FRANCE, pays merveilleux fait de montagnes mais aussi de grands mystères. Voilà un jeu injustement oublié qui vous permet de jouer chez nous durant la période 1870-1914. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, c'est une période très très riche en chambardement dans la société et dans l'esprit des gens.

Vous rêvez d'être un curé de campagne ou un ouvrier de la banlieue rouge , c'est parfait ! Vous pouvez commencer.

LES REGLES

Oh les règles ! Joueurs qui ne savez que jouez avec vos logarithmes ou vos probabilités, passez votre chemin. Par contre, vous qui voulez vous lâcher dans le roleplay restez avec nous. Les règles sont très très simples. Tout a été fait intelligemment pour faciliter la vie aux meneurs de jeux comme aux joueurs.

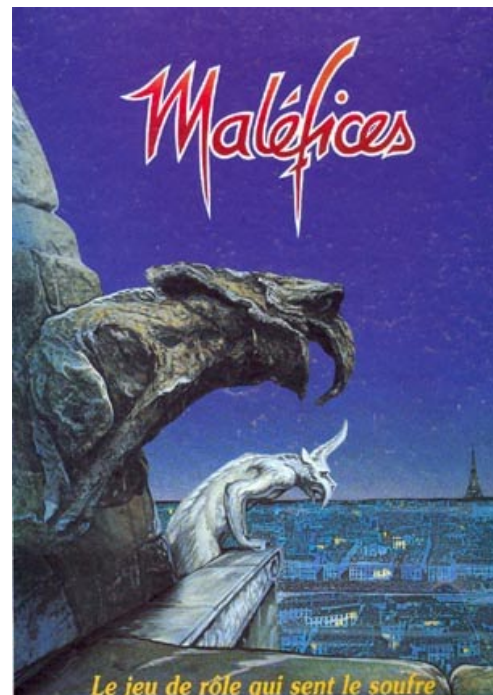
La création du personnage est faite en deux temps, trois mouvements avec l'aide de trois tableaux, un petit calcul , et des lames du destin .

Les lames du destins sont un jeu de tarot pour définir plus précisément le sort et les aspirations de vos personnages. Cela ramène des bonus et des malus sur vos caractéristiques.

Caractéristiques qui sont réduites à l'essentiel pour pouvoir jouer sans prise de tête. Elles sont généralistes pour permettre justement une fluidité optimale pendant les actions ; et ça marche !

Le système de résolution des actions est géré conjointement par un dé cent, vos compétences et un tableaux qui indique les différents degrés de réussite. C'est simple, court et efficace. Que demande le peuple ! De ce fait, même les combats et toutes actions un peu sportives sont courtes et très simplement gérés.

Toutes les règles sont écrites de façon très claires et sont truffées d'exemples pour une meilleure compréhension de l'ensemble.



LE SURNATUREL

Maléfices ne serait rien sans sa touche de surnaturel et de mystère .Tout une partie y est consacrée d'une façon succincte mais développée dans un supplément fabuleux "A LA LISIERE DE LA NUIT". Si vous le trouvez quelque part, sautez dessus ! Il peut servir à de nombreux autres jeux fantastiques. C'est un vrai livre de magies diverses et variées entrecoupé de petites nouvelles fort bien écrites pour illustrer l'utilisation des sorts.

Les auteurs ont introduit aussi deux notions fortes intéressantes : la spiritualité et l'ouverture d'esprit. Ces notions reflètent l'équilibre mental du personnage face à la rationalité ou des fluides spirituels qui nous



entourent. A l'usage, on se rend compte que ces caractéristiques sont tout aussi utiles que les autres.

Les animaux fantastiques ou non sont développés d'une façon aussi courte mais expliqués d'une manière plus complète dans un autre supplément tout aussi indispensable : "BESTIAIRE". C'est un vrai panel de bêtes plus ou moins affreuses ou magiques qui peut également servir à d'autres jeux. Donc pour conclure, pour exploiter pleinement la magie du jeu IL FAUT AVOIR LES DEUX SUPPLEMENTS.

LE CONTEXTE

Le contexte, qu'il soit historique ou magique, est très bien présenté à la suite des règles. Il est partagé en trois parties condensées mais très claires . En tout cas, c'est largement suffisant pour commencer à jouer et à s'amuser. La chronologie jointe est très complète. Bref du bon boulot .

LES SCENARIOS

Deux scénarios sont livrés avec la boîte. Il permettent d'avoir une bonne première approche de l'univers du jeu et du système de règles. Ma préférence va quand même vers "une étrange maison de poupées". Ce scénario vous permettra d'introduire le club pythagore qui aura une grande importance par la suite dans les diverse extensions du jeu. Si vous trouvez encore actuellement des suppléments sur le marché de l'occasion, n'hésitez pas : achetez-les. Même si vous ne jouez pas à MALEFICES, il y aura toujours une utilité pour tout autre jeu fantastique.

Pour conclure, c'est un jeu de qualité exceptionnelle qui malheureusement n'est plus édité. Il est très complémentaire à CTHULHU. Si vous trouvez un maître pour faire une partie allez-y. Moi j'y ai passé de grands moments avec de bons joueurs. Si vous voulez du changement allez tester, vous allez y rester .