

Chimères

Auteurs : Valérie et Jean-Luc Bizien, Editeur : Multisim

Un jeu méconnu présenté par Mario Heimbürger



éveillé permettra de reconstruire tout ce qui a été perdu, à l'insu de l'Ennemi. Mais garde ! ce dernier est aussi éternel que nous...

Regardez autour de vous, et contemplez ce monde malade que votre esprit mélancolique imagine : un siècle de guerres et d'injustices, hanté par les reflets des âmes que vous avez connues jadis. Vous rêvez, mais n'ouvrez pas les yeux : la réalité est plus cruelle encore, car cette Terre que vous avez arpentée avec tant de plaisirs n'existent plus, détruite voilà bien longtemps par votre vieil ennemi. Tandis que les étoiles s'éteignent les unes à la suite des autres, vous dérivez, endormis. Il reste un espoir extrêmement ténu, mais dont l'aboutissement justifie à lui seul toutes les difficultés : souvenons-nous ensemble de ce monde perdu et peut-être que notre pouvoir

L'univers

Tel est le postulat de Chimères, un jeu français d'une incroyable qualité, qui vous propose de jouer des êtres éternels à travers les siècles de la France, de l'an mille jusqu'en l'an 1900. Valérie et Jean-Luc Bizien reprennent des idées et thèmes qu'ils avaient déjà exposés dans Hurllements pour les compléter et leur donner une nouvelle dimension. Jouant sur toute la gamme des sentiments humains, de la peur du Haut Moyen-âge jusqu'à la sagesse qui semble gouverner le XIXème siècle, Chimères vous propose de vivre une fresque initiatique sur fond d'Histoire.

Les joueurs interprètent des saltimbanques qui sillonnent les routes de France au sein d'une caravane, réunis autour d'un même secret : la nature même de ces artistes. Car très tôt, tous constatent qu'ils ont l'étrange pouvoir de se transformer en certains animaux... Ce qui apparaît d'abord comme une malédiction se transformera vite en questionnement, et de questionnement en avantage, puis en responsabilité. D'autant plus que d'autres pouvoirs, plus subtils et puissants se découvrent d'eux-mêmes lors de la progression du personnage.

Les règles

Les règles du jeu, d'une simplicité enfantine (trop aux yeux de certains) ne servent qu'à départager les situations nécessitant un arbitrage complexe, mais sont surtout là pour se faire oublier. Bien que la création des personnages soit longue et pénible (l'association « la Guilde des Veneurs » a développé un système rapide plus efficace), elle permet dès le départ de déterminer l'état du personnage à chacune de ses incarnations à travers les siècles. Cette évolution se traduit également par des changements psychologiques qui dérivent de la conscience progressive de son être réel.

Le livre des règles, dans un format paysage original mais pas très facile à ranger dans sa bibliothèque est émaillé de nouvelles indicatives de l'ambiance, et richement (et magnifiquement !) illustré par Didier Graffet. Notons enfin que les scénarios sont au nombre de 5 et tous de très bonne qualité.

La gamme

Pour étendre la présentation à la gamme, on peut dire que l'ensemble est magnifique et d'une qualité égale : les scénarios, très travaillés, ne se contentent pas

de donner une suite d'événements qu'il faudra suivre, mais constituent en fait une succession de drames où les profils psychologiques, les arts et les rapports sociaux sont plus importants que les faits.

Une mention spéciale peut être décernée à « La croisée des chemins », une mini-campagne en trois actes, riche en rebondissements et en scènes qui resteront gravés dans l'esprit des joueurs. « Anteros », un recueil de scénarios (un par époque de jeu) réserve également quelques morceaux de maîtres. L'écran du jeu, fidèle à l'ambiance, a également le mérite d'être formé de trois vantaux en largeur, ce qui permet un bien meilleur contact avec les joueurs... Enfin, le jeu de l'Initié, (un jeu d'atouts de tarot qui permet à chaque joueur de devenir narrateur d'épisodes nouveaux et d'influencer le déroulement des parties) est un supplément très beau, mais qu'il n'est pas nécessaire de posséder.

Dans ces conditions, on peut se demander pourquoi le

jeu a été abandonné par Multisim. La peur de l'Histoire ? Les scénarios sont des souvenirs, forcément altérés par le temps... Le niveau culturel trop élevé ? Un jeu de rôle n'est qu'une boîte à outils où chacun puise comme il lui semble...

Le fait que le jeu soit défini à tort comme une simple réédition de Hurléments (qui était plutôt bâclé et incomplet...) a certainement conduit à de mauvaises ventes, et l'auteur met également en cause le manque de soutien de la part de la profession lors de la promotion du jeu (voir notre interview dans le même numéro).

En tout cas, Chimères fait vraiment partie des jeux injustement méconnus, et bien que de rares associations (Club Pythagore, Guilde des Veneurs) soutiennent encore le jeu, vous aurez de plus en plus de mal à le trouver en magasin. Pourtant, n'hésitez pas à chercher : de tels bijoux n'apparaissent pas souvent dans la production rôlistique mondiale !



*Couverture du jeu et Carte du "Jeu de l'Initié" issus de la gamme Chimères. Tous droits réservés à leur auteur Didier Graffet.