

Multimondes

Un jeu méconnu présenté par Mario Heimbürger

Editeur : Oriflam, Auteurs : Cyril Cocchi, Hervé Fontanières, Michel et Pascal Gaudo

Le Space Opera a toujours été difficile à implanter dans le milieu du jeu de rôle. Les fans sont peu nombreux, l'image du genre étant souvent trop édulcorée ou trop technologique. Rares sont les jeux à s'y être aventurés. Encore moins nombreux sont ceux qui sont restés. En fait, à part Star Wars (mais est-ce vraiment du Space Opera ?), la plupart des jeux ont disparu rapidement. Multimondes ne fait pas exception à la règle.

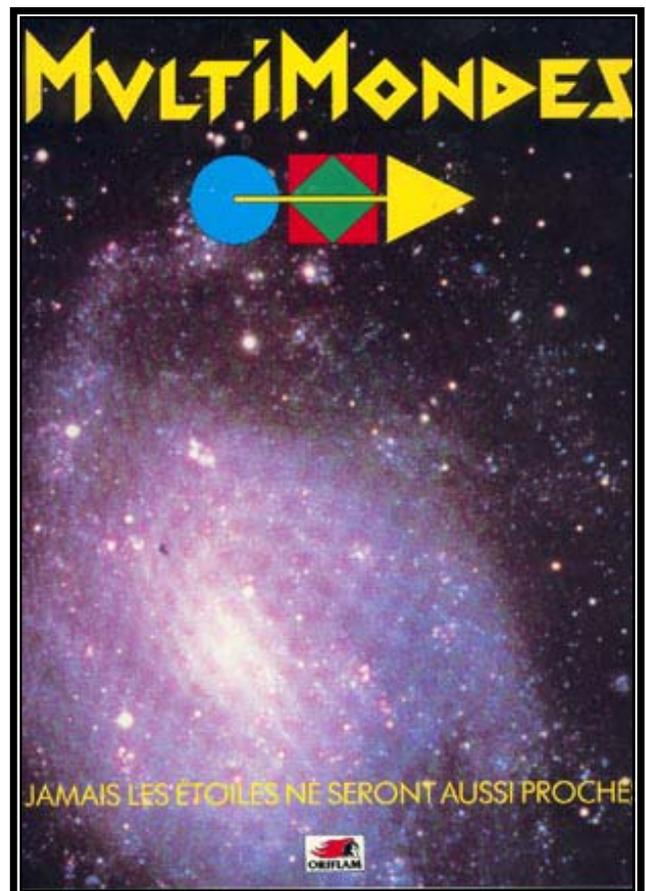
Une conquête difficile

En 1988, trois ans après leur premier jeu, l'équipe de Maléfices tente de renouveler la magie. Multimondes paraît chez Oriflam. Ce jeu met en scène une humanité qui a bien du mal à s'arracher à sa planète, peinant pendant presque cinq siècles pour ne coloniser que la moitié du système solaire. Les crises politiques, accompagnées de crises économiques graves amènent un marasme dans lequel s'enfonce l'humanité entière. Les planètes Vénus et Mars, ainsi que le système Troyen (la ceinture d'astéroïde entre Mars et Jupiter) sont d'abord exploitées par des cartels économiques dirigés depuis la Terre, avant que ceux-ci n'abandonnent leur planète-mère en déclarant leur indépendance.

Tandis que la Terre devient une jungle où la loi du plus fort redevient de rigueur, les colonies doivent bientôt se tourner vers leurs propres problèmes : incidents génétiques sur Vénus, guerre économique puis armée entre Mars et Troie. Chaque planète se replie sur elle-même et développe pendant un siècle de rupture diplomatique quasi-complète une culture et des spécialités propres. Mars devient le monde de l'agriculture et de la technologie, Venus développe les médias, les loisirs et la génétique tandis que Troie exploite le minerai et ressemble bientôt à un Far West galactique. Durant la même période, des extra-terrestres réfugiés sur Terre finissent par influencer discrètement et suffisamment de monde pour recréer un gouvernement mondial relativement stable. Cette période est appelée le Grand Voile, et vient de se terminer quand le jeu commence par la création d'un organisme de paix ressemblant fortement à l'ONU : le CPU (Conseil des Planètes Unies).

James Bond dans l'espace ?

C'est donc après 2480 que se déroulent les scénarios de Multimondes. Les personnages sont tous membres de l'Agence Spatiale, un organisme dirigé par le CPU. Pourtant, on est loin des frasques du célèbre James Bond : les missions tournent souvent autour de scandales politico-financiers, et



l'A.S. intervient toujours le plus discrètement possible.

Les personnages peuvent occuper au sein de l'agence quatre fonctions distinctes (Philog, les psychologues-diplomates-manipulateurs, ManTech, les techniciens-pilotes-inventeurs, WarTek, les combattants-saboteurs ou BioLog, les médecins-chimistes). De plus, ils ont tous exercé de 1 à 4 métiers préliminaires qui dépendent de leur monde d'origine. Mais la partie la plus originale de la création du personnage est la détermination des orientations : chaque joueur, après s'être imprégné du caractère de son personnage, rempli un test psychologique qui permettra de déterminer vers quoi tend le personnage. Au terme de ce test (associations d'idées, questions à choix multiples, etc.), des



chiffres sont attribués au personnage dans les 6 orientations (Réaliste, Intellectuel, Artistique, Social, Volontaire et Conventionnel), et de ces orientations dépendent ensuite les compétences.

Bien que le système amène quelques incohérences (un futur BioLog qui a très peu en Premiers Soins suite au test), il reste très agréable.

Des règles insuffisantes

Pourtant, au-delà de ce système de création très sympathique, les règles se révèlent rapidement être le point faible du jeu : les compétences (exprimées en pourcentage) sont en nombre insuffisantes pour pallier à toutes les situations, et les scores sont très moyens partout (très peu de qualités se dégagent de chaque personnage). Tous les personnages ont le même nombre de points de vie (20) et un WarTek ne se différencie des autres personnages que par son équipement.

Enfin, toutes les règles occupent en tout une quinzaine de pages dans le livret, ce qui est nettement insuffisant pour décrire une situation aussi difficile à gérer qu'un combat. Le Meneur de Jeu doit donc se creuser la tête pour réagir aux différentes situations de jeux. De plus, certaines incohérences rendent le jeu difficilement compréhensible. Ainsi une armure de base protège de 8 points, alors que c'est

plus que les dégâts maximums que peut occasionner un pistolaser...

Un background alléchant, mais...

Le livret du contexte décrit rapidement l'histoire du monde et présente chaque planète sur 2 pages ! C'est tout juste suffisant pour effleurer certains sujets. En fait, sur les 96 pages de contexte, moins de la moitié présente l'univers, le reste étant occupé par deux scénarios assez intéressants et qui donnent envie de jouer. Un autre livret, « High-Tech » présente un catalogue d'objets scientifiques et technologiques que les joueurs peuvent acheter. En général, rien de vraiment révolutionnaire, mais chaque article est illustré. Encore une critique : certains articles ne sont disponibles qu'à partir d'un certain grade dans la spécialisation choisie, mais aucune liste récapitulative ne simplifie le choix.

En résumé, Multimondes aurait pu être un jeu vraiment sympathique, mais beaucoup trop d'aspects ont été bâclés. Les règles mériteraient d'être refondues et le background plus détaillé. En clair, un jeu à réserver aux maîtres expérimentés qui n'hésiteront pas à beaucoup s'investir dans le jeu. Les autres, passez votre chemin...