

Livre

(par Mario Heimbürger)

Un enfant de la balle (John Irving)



John Irving signe ici un roman dépayçant, mais qui peut facilement donner lieu à un scénario : dans l'Inde d'aujourd'hui, quelques destins se nouent autour de plusieurs intrigues, allant de la recherche d'un serial-killer aux tribulations emplies de quiproquos de deux jumeaux qui ignorent leur existence respective.

Le maître du jeu pourra y trouver des informations pittoresques sur une Inde débarassée de tout mysticisme, et bien ancrée dans la réalité du vingtième siècle. Le monde du cirque est grandement abordé, mais on trouve aussi des descriptions intéressantes des castes, des transsexuels et travestis, des jésuites, du cinéma indi etc. Bref, un panorama complexe, qui peut servir de décor à une série de scénarios, surtout que les personnages du roman sont quasiment "prêts à jouer" avec une histoire, un caractère, un but.

Avec toutes ces informations, il ne devrait pas être difficile d'adapter directement le roman en scénario, ce qui permettrait pour une fois de faire une partie sans un gramme de fantastique, mais avec un sens certain de l'absurde réaliste, propre à Irving.

BD

(par Ghislain Thiery)

Ring Circus



RING CIRCUS n'est pas ce qu'on pourrait appeler une BD d'aventure. Cela se passe dans les coulisses de la caravane d'un cirque au milieu du 19^{ème} siècle dirais-je. L'histoire se déroule sur un rythme emprunt d'une certaine lenteur affectée. Ici, Les auteurs se sont attachés à créer une atmosphère où se mêlent le mystère, l'amour et le badinage. Le tout est servi par un dessin raffiné, sobre et riche en couleur.

L'intérêt de la série repose sur les détails apportés à la description de la vie d'un cirque aussi sur la variété des personnages qui peuvent donner du relief à vos PNJs. Le scénario n'est pas directement utilisable tel quel. En effet, les personnages sont passifs et subissent, pour l'instant, les événements sans trop chercher à les comprendre.

Cependant, les pistes d'intrigues sont nombreuses et possibles pour tout bon maître de jeu porté sur l'ambiance. Sauveur du monde s'abstenir.