



Publié sur *La Vie des Classiques* (<https://96.ip-213-32-20.eu>)

[Accueil](#) > Antiquité et imaginaire — Des Héros et des Dieux

ANTIQUITÉ ET IMAGINAIRE — DES HÉROS ET DES DIEUX

07 Mars 2016



Dieux Ennemis (*Enemy Gods* en VO) est un jeu de rôle (JdR) sur table dont le système a été créé par un grand monsieur du monde du jeu, John Wick, et qui s'est vu étoffer d'un univers fictionnel original de Jean-Baptiste Lullien et Maxime Plasse dans sa version française, éditée chez les XII Singes.



L'esprit de l'Antiquité sous des oripeaux *fantasy*

À voir la couverture de *Dieux Ennemis* dans sa version française, on peut s'interroger sur la place de l'Antiquité dans cet univers. En effet, les créateurs français ont choisi de développer un univers d'*heroic fantasy* proche de celui du *Conan* d'Howard et non pas un monde antique. Toutefois, la présence de l'Antiquité, qui n'est pas à négliger chez Howard, est sensible à plusieurs titres.

D'abord, la VO de John Wick s'appuie très explicitement sur l'Antiquité, au point qu'il nomme ses dieux selon la mythologie grecque, tout en expliquant que son système peut se rapporter à toutes sortes de panthéons. De plus, les sources dont il se revendique, *The Hero, A Study in Tradition, Myth and Drama* de Lord Raglan (1936) et *The Hero with a Thousand Faces* de John Campbell (1949) s'adaptent parfaitement à un univers antique, même si leur dimension anthropologique permet d'en appliquer les concepts à de nombreuses cultures. Enfin, le principe même du jeu, qui consiste à jouer à la fois des Héros et des Dieux qui interagissent les uns avec les autres, mobilise un imaginaire homérique évident, mâtiné de tragédie grecque puisque les Héros des joueurs peuvent également utiliser leur *hubris* pour accomplir des actions. Ainsi, si le monde fictif proposé relève de l'*heroic fantasy*, l'imaginaire convoqué et les mécaniques de jeu font bien appel à la mythologie gréco-romaine.



Que joue-t-on ?

Chaque joueur - meneur de jeu (MJ) excepté - incarne à la fois un Héros et un Dieu. La création du Héros s'appuie certes sur une répartition de points comme dans beaucoup de JdR, mais ces points représentent la dévotion du personnage envers les dieux et, par ricochet, ses capacités d'action dans leur domaine. Ainsi, un Héros ayant une forte dévotion envers le dieu de la guerre sera un bon combattant. Mais la création de personnage s'appuie également sur des Historiques, qui octroient des bonus lors des test, et d'un questionnaire assez développé servant à étoffer son Héros. Tout cet historique est résumé sur la fiche du personnage en quatre étapes, qui rappellent très clairement l'archétype campbellien : naissance et jeunesse, l'appel de l'aventure, les terres étranges et la transformation, l'Autre-Monde et la Bête. Le Héros possède également un score en Hubris, qui représente ses capacités personnelles.

Les joueurs incarnent également un Dieu possédant des domaines d'action, des attributs symboliques et des pouvoirs. Ces Dieux sont importants puisque leurs décisions et leurs pouvoirs influent sur l'histoire jouée. En effet, ils peuvent distribuer des bénédictions, affliger certains personnages de malédictions et accomplir des miracles. En outre, lorsqu'une question sur le monde fictionnel est posée autour de la table, c'est le Dieu régissant cet aspect du monde qui répond, sauf si sa réponse contrevient directement aux intentions ou au scénario du MJ. Les Dieux sont donc amenés à voter sur certains points du monde ou de l'histoire racontée.



Comment joue-t-on ?

Chaque Héros est défini par des notes représentant sa dévotion aux Dieux. Ces notes représentent le nombre de dés à six faces jetés lorsque la réussite d'une action doit être évaluée. Les nombres 1, 2 et 3 représentent un échec, 4, 5 et 6 représentent une réussite. La difficulté de l'action fixe le nombre de réussites à obtenir pour réussir son action. L'Historique du Héros, les objets qu'il possède, l'environnement dont il peut se servir peuvent lui permettre d'ajouter des dés à lancer. Il peut également faire appel aux Dieux pour qu'ils l'aident.

Toutefois, certains Héros préfèrent s'en remettre à leur valeur personnelle. Cette dernière est représentée par un score en Hubris qui augmente à chaque fois que le Héros l'utilise. Mais faire appel à sa valeur personnelle et non pas aux Dieux peut fâcher ces derniers, qui voient leurs serviteurs leur échapper peu à peu et donc leur puissance et leur gloire décroître... Le Héros qui utilise trop son Hubris risque donc de s'attirer l'inimitié des dieux et d'être affligé d'une ou plusieurs malédictions. Ainsi, l'équilibre entre dévotion et valeur personnelle, entre Dieux et Héros, est subtil et il permet de générer des histoires secondaires constituant des situations créatrices de jeu.



Une gamme de jeu

Les XII Singes est un éditeur de JdR connu pour le format particulier de ses ouvrages qui sont généralement de format A5. Le jeu de base se décline ainsi en quatre livrets enveloppés dans un fourreau constituant l'écran de jeu et la carte du monde décrit. Ces quatre livrets traitent des aspects essentiels du jeu : on trouve un livret des Héros, un livret des Dieux, un livret des Secrets qui décrit sommairement le monde fictionnel du jeu et un livret des Aventures qui propose trois scénarios immédiatement jouables.

La gamme possède déjà quatre suppléments qui décrivent à la fois le culte d'un dieu et une région du monde fictionnel tout en proposant des scénarios à jouer. Ces scénarios s'articulent autour d'une trame centrale qui font d'eux autant d'actes d'une longue campagne de jeu.

Dieux Ennemis propose donc de jouer des Héros, des vrais, et leurs interactions avec les Dieux, dans un jeu à la présentation sobre, claire et élégante et à la prise en main facile et rapide. Un antiquisant pourra être déstabilisé par son habillage *heroic fantasy*, mais l'esprit très mythologique du jeu le rend très facilement adaptable à un contexte antique.



Informations pratiques

Le livre de base

Dieux ennemis, 35 €, de Jean-Baptiste Lullien, Franck Plasse, Maxime Plasse et John Wick.

Les suppléments

Le Foyer, 25 €, de Jérôme Barthas, Jean-Baptiste Lullien, Franck Plasse, Maxime Plasse et John Wick.

La Fortune, 25 €, de Jérôme Barthas, Thomas Karim, Jean-Baptiste Lullien, Franck Plasse, Maxime Plasse et John Wick.

L'Amour, 25 €, de Jérôme Barthas, Thomas Karim, Jean-Baptiste Lullien, Franck Plasse, Maxime Plasse et John Wick.

À paraître...

Les Champs de bataille, 25 €, de Jérôme Barthas, Thomas Karim, Jean-Baptiste Lullien, Franck Plasse, Maxime Plasse et John Wick (février ou mars 2016).

L'Artisanat (juin ou juillet 2016).

La Justice (septembre ou octobre 2016).

La Sagesse (décembre 2016 ou janvier 2017).

Voir le [site](#) de l'éditeur

Tags :

[Imaginaire](#)

[Dieux ennemis](#)

[Jeu de rôle](#)

[Fantasy](#)

[Homère](#)

[Hubris](#)
