LOGOS | LIVRE DE BASE V.F.

LOGOS

Le poids des mots

Logos est un projet atypique fruit de la collaboration entre les XII Singes et le studio de création Argyx Games. Mais reprenons au début : Au commencement était le Verbe…

Fiche technique
Éditeur • Les XII Singes
Matériel • Livre A5 couleur couverture rigide de 224 pages, un écran et son livret de 64 pages couverture souple
Prix constaté • 35 € (Livre de base), 24,50 € (Écran)

Rien ne saurait en effet mieux résumer le fondement sur lequel s'appuie *Logos*. *Logos*, c'est à la fois un système de magie à utiliser dans vos autres jeux, un ensemble de règles génériques et un jeu complet avec son propre univers – ou plutôt multivers. Vous n'avez rien compris ? Respirez un grand coup, videz votre tête et laissez-vous guider par mes mots…

Le Verbe est multiple

Au commencent était le Verbe, disions-nous, et nous l'appellerons le Logos. Il est au centre de toute chose, la source inatteignable de toutes les réalités. Juste après lui se trouvent les 13 lettres originelles sur lesquelles repose la structure du multivers. Car au-delà se trouve une infinité de mondes situés sur 13 plans. Ces derniers se trouvent à différentes échelles d'Aphasie, qui mesurent la distance qui les sépare du Verbe originel et, par là même, la puissance de la magie en ces lieux.

Cette magie est donc celle des mots, d'où le nom des mages qui la pratiquent, les Verbemages. Tout ce qui peut s'exprimer avec des mots peut exister. Chaque Verbemage dispose de son propre lexique magique qui lui permet de refaçonner la réalité dans laquelle il se trouve à l'aide de l'énergie du Logos.

Celui-ci repose sur quatre lois. La Vibration propage son énergie de manière plus ou moins forte à travers une infinité de mondes. La Structure façonne le langage qui construit ces mondes. L'Équilibre est la loi selon laquelle toute transformation d'un principe provoque un effet de force égale et imprévisible. La Dégradation, enfin, précise que la puissance du Verbe se dégrade lorsqu'il est utilisé. Il doit ainsi être régulièrement régénéré.

D'autres éléments complètent encore ce dispositif. Ils ne sont pas si nombreux et sont toujours clairement explicités, malgré le côté très conceptuel de la cosmogonie du jeu. L'ensemble étonne par sa cohérence, à l'image de sa forte structure mystique. Les nombres 4 et 13 y jouent ainsi un rôle récurrent en écho à la constitution d'un jeu de cartes, à la base des règles.

Car toutes ces idées sont aussi très ludiques, ce qui n'est pas la moindre réussite du jeu. Les quatre lois, par exemple, sous-tendent immédiatement des éléments essentiels de son

L'écran

Le questionnement sur la réalité au centre de *Logos* (comme de *Mage*, du reste) est aussi celui de *Matrix*, une source d'influence évidente du jeu. De fait, l'illustration de l'écran mélange design matriciel issu de ce film majeur et signe cabalistique. Chacun jugera du résultat…

Côté maître, bien que l'écran ne fasse que trois volets petit format, on retrouve toutes les tables utiles au jeu, y compris pour les compétences et actions non magiques. Rien à en redire, donc !

Les jeux de cartes

Les XII Singes proposent, au sein de la gamme *Logos*, deux jeux de cartes. Ils comprennent 52 cartes (plus les joker) habillées aux couleurs du jeu et avec une zone blanche au centre pour y inscrire les Magimots. Le premier est destiné au MJ. Toutes les cartes y disposent d'un Magimot déjà inscrit. Le second, destiné aux joueurs, est entièrement vierge.

À noter que la lisibilité des cartes (en particulier leur couleur – pic, cœur, carreau ou trèfle) n'est pas parfaite. L'intérêt de la version joueur, en comparaison d'un jeu classique du commerce, moins stylisé mais moins cher, n'est pas évident. Pas de débat en revanche pour celui du MJ, qui dispose là d'un outil précieux.

gameplay. L'Équilibre permet bien entendu de réguler ce que pourront entreprendre les PJ, en leur faisant prendre des risques proportionnels à la puissance de l'effet magique recherché. Tandis que la Dégradation impose un renouvellement récurent des mots magiques à disposition des PJ – à grande échelle, elle fait même l'objet de la campagne de l'écran au sujet de laquelle nous revenons plus bas.

13 fois 4

Logos nécessite donc un paquet de 52 cartes pour jouer. Certaines d'entre elles sont marquées d'un mot, un Magimot, l'ensemble constituant le Lexique du PJ. Pour créer un effet magique, il faut aligner des cartes pour former une phrase telle que « *Je brûle la porte* ». Les mots de liaison (« *Je* » et « *la* » dans notre exemple) sont obtenus avec n'importe quelle carte placée face cachée. Les mots essentiels doivent bien entendu provenir du Lexique du lanceur. Il est possible de faire sans, mais la puissance du sort est alors amoindrie. Un Magimot peut aussi être utilisé pour toutes les variantes ayant la même racine (ville pour village, port pour aéroport…) mais là encore, une trop grande approximation atténue son pouvoir.

La somme des chiffres des cartes portant un Magimot donne la puissance du sort, sachant qu'il n'est pas possible d'écrire de mot sur une carte supérieure à la valeur de l'attribut correspondant. Ces attributs sont bien sûr au nombre de quatre : pic, cœur, carreau, trèfle, chacun associé à un domaine : force et résistance pour le carreau, intellect pour le pic, émotion et intuition pour le cœur, chance et agilité pour le trèfle.

D'autres mécanismes viennent réguler le nombre de cartes qu'il est possible d'avoir en main (sachant que le joueur choisit toujours ses cartes : il n'y a pas une once de hasard dans *Logos*), le renouvellement de celle-ci, la dégradation du niveau d'une carte, le lancement de rituel à plusieurs… Citons par exemple l'Amplification, qui permet de décupler un effet. En échange, il →

Guillaume HATT - guillaume.hatt@free.fr - 2022/01/259152/679364

faut abîmer définitivement une carte, tel que brûler légèrement celle-ci pour un sort en rapport avec le feu. Car oui, vous n'allez pas seulement écrire sur vos cartes à jouer, vous allez les faire vivre, littéralement !

Notons enfin que chaque mage appartient à une Voix (l'homonymie avec voie est bien entendue volontaire). Chaque voix vient avec ses propres capacités. Les Argoverbes sont capables de naviguer à travers les mondes, les Chiffreverbes peuvent utiliser des formules mathématiques (une carte en guise de X pour servir de multiplicateur par exemple) pour amplifier leurs sorts... 13 voix (encore ce chiffre...) bien distinctes sont proposées et achèvent de rendre chaque personnage vraiment unique. D'autant que les capacités sont toutes très puissantes et garantissent l'utilité de chaque personnage dans le groupe.

Sans magie, cela marche aussi

Afin d'être autonome, *Logos* propose aussi un système de résolution d'actions plus généraliste. Il fonctionne très simplement, toujours sans dé et sans hasard. Chaque action repose sur l'un des quatre attributs du personnage selon sa nature. Il faut tout simplement que l'attribut soit supérieur à la difficulté.

Les compétences, étalées sur quatre niveaux, permettent d'obtenir un bonus de +1 à +4. Dépenser des cartes de sa main permet aussi d'obtenir un bonus temporaire. Il ne s'agit pas de magie à proprement parler, mais représente la fatigue accumulée par l'effort.

Notons enfin que la santé des personnages, qu'elle soit physique, sociale ou mentale, est aussi gérée *via* ses attributs, qui peuvent diminuer temporairement. Cela affecte évidement directement sa capacité à former des Magiphrases...

Nexus et voix magiques

Afin de donner un fil conducteur à cette vaste structure, *Logos* apporte deux organisations.

Le Nexus, qui est aussi le nom du lieu de leur rassemblement, est une organisation de Verbemages. Bien que leur vision philosophique puisse différer entre eux, ils œuvrent tous pour rapprocher les mondes du Logos, diminuer leur Aphasie pour les faire redécouvrir la « *réalité* ».Face au Nexus se trouve la Main, des agents de l'Aphasie qui s'opposent aux Verbemages.

Le scénario-type de *Logos* est donc assez transparent, à défaut d'être exprimé explicitement : les PJ sont des agents du Nexus qui doivent contrecarrer les plans de la Main. Ceci posé, le contexte dans lequel s'inscrit ce scénario type est très ouvert – il est même pluriel, puisque nous avons à faire à un multivers.

De nombreuses questions sont volontairement laissées ouvertes, Une section complète apporte quelques outils pour y répondre en fonction de vos envies : votre campagne se déroule-t-elle à travers les mondes ou sur un seul ? L'existence des Verbemages est-elle connue ou secrète ? Les pistes sont intéressantes et nombreuses, mais peu détaillées. Il restera au MJ à construire sa campagne autour de cet embryon de squelette.

La Logophanie est une exception notable. Plusieurs exemples concrets sont proposés pour mettre en scène cette étape initiatique directement inspirée du *Monde des Ténèbres* où un personnage découvre le *Logos* et sa capacité à le manipuler.

Direction l'asile

La Logophanie est justement l'objet du scénario d'introduction proposé dans le livre de base. Il est court,

Pendant ce temps, à Vera Cruz…

Nous l'évoquons en introduction : *Logos* est un jeu complet, avec son univers et ses règles, mais c'est aussi un système de magie. À ce titre, il peut être utilisé avec n'importe quel autre jeu – il vous suffira de trouver une correspondance entre les caractéristiques de celui-ci et les attributs de *Logos*.

Il faudra néanmoins réfléchir à la cohabitation avec le système de magie du jeu dans lequel vous l'insérez. Le Logos est-il une autre sorte de magie, qui complète par conséquent celui déjà existant, comme la magie vancienne de *D&D* ? Ou remplace-t-il entièrement celle-ci ?

À moins bien sûr que vous n'insériez *Logos* dans un jeu ne disposant pas de magie à l'origine. Dans un univers cyberpunk où le virtuel est omniprésent, le Logos pourrait être le code source de ce dernier et les Verbemages seraient alors l'équivalent de Néo dans *Matrix*…

intense et très sombre… Il est assez difficile à mettre en scène avec plusieurs joueurs – trois des cinq scènes nécessitent qu'ils soient séparés, mais un peu d'aménagement est possible. Il ne laisse en revanche pas vraiment le temps aux joueurs d'explorer les pouvoirs nouvellement acquis par leur personnage.

Et pour cause : il s'agit d'une aventure introductive à la campagne proposée avec l'écran, *Demiurga*. Les deux sont indissociables l'un de l'autre. Elle se découpe en quatre parties au cours desquelles les joueurs vont progressivement découvrir le monde de *Logos*, l'existence du Nexus et de la main, leurs pouvoirs et les règles qui les accompagnent. L'apprentissage est très bien étalé au fil des aventures et ouvre en douceur aux possibilités vertigineuses du jeu.

En contrepartie, avec « *seulement* » 64 pages, le texte ne s'embarrasse pas de fioritures alors même qu'il fait traverser aux personnages plusieurs mondes bien différents. Beaucoup de détails sont laissés de côté et devront être préparés ou improvisés par le MJ. Cette aridité rend aussi un peu trop transparente certaines sources d'inspiration. Mais toute la saveur du jeu résidant dans les solutions que pourront imaginer les joueurs face à une difficulté donnée, ce n'est pas vraiment un problème.

Et maintenant, tout est possible

En un sens, *Logos* est à *Mage : l'Ascension* ce que *Meute* est à *Loup-Garou : l'Apocalypse*. Une version plus ramassée, plus dense, qui fait l'exploit d'être bien plus exploitable sans être moins riche. Une partie importante des idées est ainsi commune aux deux jeux : le questionnement sur la réalité, le pouvoir des mots, et bien entendu en filigrane une mise en abîme vertigineuse où *Logos*, le jeu, justifie sa propre réalité au travers des livres-mondes. Il s'agit d'une partie du multivers née de la puissance des mots des livres : un monde a été écrit ? Alors il existe forcément, là, quelque part… celui de *Logos* y compris.

Évidemment, nous parlons tout de même de *Mage* : même simplifié, cela reste très conceptuel par moment. Mais chaque concept de *Logos* trouve une application ludique, à commencer par son remarquable système de magie à base de mots et de cartes. Une merveille, assurément.

Slawick Charlier

J'aime :

+ La cohérence des concepts, à la fois clairs et ludiques
+ Le formidable système de magie
+ Aussi profond que *Mage*, mais beaucoup plus accessible

J'aime moins :

– Le scénario d'introduction, qui ne fonctionne qu'avec la campagne
– La campagne manque un peu de détails pour être exploitable directement

Guillaume HATT - guillaume.hatt@free.fr - 2022/01/259152/679364