



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
tout jeu de rôle



# DOMINATION DE MORBID ANGEL

UNE CRITIQUE DE MUSIQUE, PAR SCAP

## Pistes

1. Dominate
2. Where The Slime Live
3. Eyes To See, Ears To Hear
4. Melting
5. Nothing But Fear
6. Dawn Of The Angry
7. This Means War
8. Caesar's Palace
9. Dreaming
10. Inquisition (Burn With Me)
11. Hatework

## Intérêt général : 2/5

Une fois n'est pas coutume, voici une critique de CD tout court. Qu'est ce que Morbid Angel ? Un groupe de Death US. Probablement pas un des plus adroits à la guitare, ni des plus novateurs. Pas un des plus bourrins mais avec une particularité intéressante (qui en fera rire plus d'un) : ils ont fait du jdr (je fais notamment allusion aux remerciements sur *Blessed are the Sick*, faisant l'apologie des « 36 HD Undead Beholder » ou aux références aux grands anciens cthulhuesques). Le groupe sert un métal lourd et sale, aux paroles (lorsqu'elles ne sont pas des invocations) teintées d'un satanisme provocateur (comme tout groupe de « méchants » qui se respecte). Domination n'est pas le meilleur CD du groupe, mais il est cependant de bonne qualité.

Bon, ok, vous l'avez compris, c'est de la zik de chevelus. Mais est-ce exploitable en jdr ? En fait, pas vraiment. Certes, les morceaux violents permettent d'accompagner sympathiquement les bastons, mais d'autres groupes (visez Arch Enemy) sont bien plus adaptés pour ce genre de scènes. En effet, la musique de Morbid (notamment sur cet album) est vraiment très pesante et la production écrasante, se mêlant mal, à mon sens, aux combats épiques. Et pourtant, ça serait passer à côté de quelque chose d'extraordinaire : la musique de Domination est très intéressante dans le cadre de campagnes Démons / Morts-vivants (qui a dit Orkus ?).

## Style : démonistes & Co

Pour une oreille même distraite, ce qui se dégage de Domination sont des titres forts, lugubres. L'omniprésence du double pédalier (qui ne semble jamais s'arrêter) et de la voix de David Vincent, profonde et gutturale, rend l'album presque maléfique. Pourtant, les passages qui marquent les auditeurs sont plutôt les chansons aux intro longues et les instrumentaux.

Si le métal s'adapte bien aux scènes martiales, je déconseille l'usage de ce CD pour accompagner des batailles classiques, des rencontres avec 2 gobelins ou des combats contre des policiers. Non, clairement, il faut du méchant pas beau, du gras qui tape et qui fait mal.

En connaissance de cause, j'ai maîtrisé une campagne anti Qui-Vous-Savez en utilisant ce CD lors des rencontres contre des morts-vivants et des démons. Et si la campagne a plutôt bien fonctionné, je le dois en partie à la « magie » de cet album.

J'ai cependant des doutes sur son adaptabilité en jdr contemporain ou futuriste, même si une boîte de nuit pourrait passer du Morbid Angel en toile de fond. De fait, j'oriente la critique sur un usage pour du médiéval.

## Défilement sauvage

Bon, faut pas se voiler la face, en dehors de quelques chansons particulières, personne ne verra la différence entre la piste 1 et la piste 3, tellement le rythme reste faussement similaire d'un titre à l'autre. Je conseille toutefois d'écarter certaines pistes de la sélection si un usage « en continu » est préféré (cf. description des titres plus bas).

## Le saviez vous ?

Les albums de Morbid Angel commencent tous par une lettre d'alphabet correspondant au numéro de l'album. Le premier commencera par un A (*Altars of Madness*), le second par un B (*Blessed are the Sick*), le troisième par un C (*Covenant*), le suivant par un D (*Domination*)...

# PISTE PAR PISTE

## 1. Dominate - 2'40

Intro bourrine, cri guttural dès les premières secondes accompagné d'une batterie omniprésente. Bref, ils annoncent la couleur, avec leur son grave et leur rythmique ralentie.

**Utilisation en Jdr :** Chanson qui tache Combat  
En dehors d'un combat, je vois difficilement quoi faire de cette chanson.

## 2. Where the slime live - 5'26

Toujours aussi boeuf, la chanson est encore plus lente et lourde que la précédente. Chose intéressante, la voix du chanteur est modifiée (enfin, j'espère pour lui) pour donner une sorte d'écho très dérangeant.

**Utilisation en Jdr :** Délicate  
Trop lente pour être d'une quelconque utilité en combat (quoique ...), elle est difficile à exploiter. A la limite, pourrait servir à introduire une belle description d'un méchant en train de devenir plus puissant. Ou mieux lors d'une scène où le méchant démontrerait sa puissance aux PJ, sans directement les tuer (enfin, pas tout de suite).

## 3. Eyes to see, ears to hear - 3'52

Eh oui, cette chanson est encore plus bourrine que les deux premières. Lors du refrain, alternance de voix pour former une sorte de dialogue. La voix « accompagnatrice » réapparaît en fin de chanson pour un petit couplet.

**Utilisation en Jdr :** Délicate  
Là encore, certainement adaptée à des meules, mais le solo gâche un peu (même s'il est sympa).

## 4. Melting - 1'20

Instrumental. Un tambour qui gronde, un peu étouffé, sur fond de synthé.

**Utilisation en Jdr :** Lugubre  
On peut trouver mieux, mais la musique est parfaite pour les descriptions de lieux sinistres. Ce n'est pas angoissant ou terrifiant, juste inquiétant, sombre, plein de promesses...

## 5. Nothing but fear - 4'32

Après une déferlante introductive, on espère que le chant tempère les coups de double pédalier du batteur. Mais à bien y regarder, il n'en est rien et le mouvement entamé s'accélère. Les cris du chanteur sont sympathiques et accentuent le côté primaire de cette chanson (même si quelques riff de gratte amèneront un peu de poésie).

**Utilisation en Jdr :** Baston  
Sans commentaire...

## 6. Dawn of the Angry - 4'39

Quelques coups sur des caissons donnant une impression « industrielle » et la chanson dérape rapidement. Riff et coups de batoirs du batteur s'enchaînent alors pour se joindre aux paroles crachées par David Vincent. Classique solo en milieu de chanson avant de repartir de plus belle.

**Utilisation en Jdr :** Meule  
Bonne musique de combat.

## 7. This means war - 3'11

Ah non. On pensait qu'ils étaient au summum du début « pousse-toi de là que j'y vienne », mais finalement, ils accélèrent le tempo. Combien de pieds a ce batteur pour tenir pareil cadence ?



**Utilisation en Jdr :** Combat  
Pour les mêmes raisons que précédemment.

## 8. Caesar's palace - 6'20

Intro géniale avec une gratte qui lance un thème déchirant, accompagné d'un synthé répétitif qui plante un décor macabre et angoissant. Des sortes de hurlements contenus, qui font penser à des fantômes ou des êtres inhumains torturés. Le riff de base est décliné plusieurs fois. La guitare devient plus grave au bout d'une minute. On sent une montée en puissance progressive et poindre le départ en coui..., qui arrivera vers 2'03. Là, tous les instruments se mettent en branle et David Vincent assassine les auditeurs en lâchant un « *Just close your eyes* » brutal (2'30). Le reste de la chanson est plus que sympathique et dans le ton initial.

**Utilisation en Jdr :** Intro de mite + mite

Cette chanson est géniale pour planter une situation combat. Le maître de jeu utilise les 2mn d'intro pour décrire les protagonistes (encore une fois, des méchants pas beau) puis déclencher l'init lorsque la musique s'emballe. J'utilisais ce titre pour les arrivées dans les temples d'Orkus et le combat dantesque qui s'en suivait.

## 9. Dreaming - 2'17

Autre instrumental du CD. Un tambour bat un rythme régulier accompagné d'instruments divers, faits au synthé, donnant une touche « éthérée » au morceau.

**Utilisation en Jdr :** Délicate

Assez curieusement, j'ai rarement utilisé ce morceau. L'ambiance est un peu arabisante, mais pas trop. Au final, le titre est adapté à des ambiances d'intérieur, notamment des scènes se déroulant dans des palais.

Cependant, le martèlement régulier empêche son usage pour des intrigues, bref, à conseiller peut-être pour des lieux exotiques désertés (comme par exemple des personnages s'introduisant dans le palais abandonné d'un sultan).

## 10. Inquisition (burn with me) - 4'33

Retour à la *kleine nacht musik*. Morceau moins brutal que titres du milieu d'album avec un refrain beuglé (« *Burn !* »), au fort bel effet.

**Utilisation en Jdr :** Combat

Ouais, ça reste un album de Death métal...

## 11. Hatework - 5'58

Après Caesar's Palace, ma chanson préférée de l'album. Intro macabre, avec roulements de tambours, guitare en sourdine et carillons. A 1'20, David se réveille et lance un « *Hatework !* » terrible, sur un fond musical lourd et oppressant. Le reste de la chanson est du même tenant. Une pause reprenant l'intro vers 3'25 avant une nouvelle série d'hurlements à faire peur.

**Utilisation en Jdr :** ~~PJ dans la me...~~ Arrivée du boss

Clairement, ce morceau est une excellente intro pour un combat contre un démon puissant ou, qui sait, un prince démon. Je dis intro, car au-delà de l'effet de surprise provoqué par ce titre ahurissant, la musique reste trop lente pour déclencher une débauche d'héroïsme. Par contre, il peut être jouée sans problème si vous êtes sûr de massacrer l'ensemble des joueurs à table (l'effet que j'appelle « *no hope* »).

En outre, cette chanson pourrait servir à des passages où les PJ sont témoins de la toute puissance (et ignominie) des méchants de votre scénario et constater, impuissants, qu'ils sont des touristes par rapport à leurs adversaires.