Numéro 5 • ISSN n° 1768-2592 Mars 2005

Jeux D'ombres

Lumière sur le JdR amateur

Lumière sur...

Imperium

Un univers de complots, d'amour et de trahisons

• **Scénarios :** P'tites sorcières • Mousquetaires de l'Ombre
• Nains & Jardin • **Aide de Jeu :** Imperium • Solomon Kane

Sommaire

Zine

Edito 3

Mini Critiques 4

Lumière sur... *IMPERIUM* 6

Entrer dans l'Imperium, un univers où se mêlent complots, amour et trahisons.

Matériel

Aide de jeu *SOLOMON KANE* 10

Cet article s'intéresse aux rôles que peuvent occuper des personnages-joueurs féminins dans le monde brutal et ténébreux de Solomon Kane - un monde où, si l'on écoute la voix de l'Histoire, les femmes n'avaient que rarement leur mot à dire.

IMPERIUM 14

Une brève étude du jeu de chéops.

Scénario *P'TITES SORCIERES* 17

Nos sorcières mèneront l'enquête pour en connaître plus sur les baguettes magiques.

NAINS &JARDINS 20

Une aventure peu banale où le danger n'est pas toujours présent sous la forme des agents de la Menace et où nos nains de jardins (NJ ou PJ) auront l'occasion de découvrir un monde étrange, inhabituel pour ces urbanites, celui des vertes campagnes.

MOUSQUETAIRES DE L'OMBRE 25

Une enquête assez ardue se déroulant dans les environs de Toulon en 1657. Bagarres, romances, jeu, duels, honneur, tous les éléments des films de capes et d'épées se mélangent au fantastique inhérent à ce jeu.

Création

Création *JDRA ET HISTOIRE* 36

Cet article aborde les problèmes de méthode liés à l'adaptation d'une période historique à un JdRa, tout en présentant quelques exemples de jeux qui ont franchi ce pas.

Making Of *JAAFIR* 42

Les terribles et conflictuels Âges Sombres sont définitivement achevés, dorénavant vous avez tout à découvrir de Jaafir.

Jeux d'Ombres n°5

Lumière sur les jeux de rôle amateurs

Rédacteur en chef : Victorio
Secrétaire de rédaction : Seagull
Directeur artistique : Mallory Mc Koy

Rédacteurs : Camille Guirou, Yann Lefebvre, Olivier Legrand, Marcellus Lesendar, Mario Heimburger, Marion, Mordicus, Pitche, Victorio
Correcteurs : Dragon-Etoile, Yann Lefebvre, Roméo Mike, Pitche, Seagull, Xaramis

Maquette : Mallory Mc Koy
Iconographe : Llew
Illustrations des couvertures : Vicent Cyril
Conception du logo : Chaos Master

Contact : contact@jeux-dombres.fr.st

Jeux d'Ombres est une publication électronique à but non lucratif dédié aux jeux de rôle amateurs. Il est diffusé gratuitement sur Internet à cette adresse :

www.jeuxdombres.net

Webmaster : Victorio

Les photos et illustrations reproduites ici le sont dans un but d'information et non dans un but lucratif.

Crédits : **Lumière sur... Imperium** : Odone Joel • **Solomone Kane** : Gwen, La petite araignée • **Imperium** : ODONE Joel • **Mousquetaires de l'Ombre** : Phénix édition • **P'ttites sorcières** : Goupil • **Nains&Jardin** : Gaellle Wolf, Sonwukong • **Jaafir** : Fred, Nelyhann

Remerciements :

Aux illustrateurs et rédacteurs qui ont rejoint l'équipe.

Edito

L'illustration, parent pauvre du JdRA ?

Comme vous le remarquerez certainement, Jeux d'Ombres accueille de nouveaux illustrateurs. En effet, notre iconographe tout fraîchement nommé a lancé une grande campagne de recrutement qui s'est avérée plus que payante. Il ne s'est d'ailleurs pas contenté de prospecter parmi les rôlistes, les illustrateurs viennent de tous les horizons. Ainsi, notre équipe d'illustrateurs comprend maintenant une douzaine de membres. Certains ne connaissant même pas le jeu de rôles mais convaincus par notre qualité, ils nous ont rejoints. J'espère que notre collaboration sera fructueuse pour nous tous.

Cette nouvelle est d'autant plus agréable que le monde du jeu de rôles amateur manque cruellement d'illustrateurs, encore plus de maquettistes mais c'est un autre sujet. L'illustrateur, quelle denrée rare. Chaque auteur de jeux de rôles aimera connaître un ou plusieurs illustrateurs, mais voilà, ceux-ci sont bien moins courant que les auteurs de jeu. Tout du moins dans le monde du jeu de rôles car finalement quand on parcourt les sites des illustrateurs amateur on s'aperçoit qu'il y en a beaucoup plus qu'on ne pourrait le croire. Alors doit-on oser faire le forcing ? Cela peut être payant, en effet, surtout si vous exposez votre projet à l'aide d'une présentation soignée, et pas seulement en deux lignes.

Ce manque est à tel point concret que les organisateurs de la CJDRA ont décidé, dans le cadre d'une louable initiative, de mettre en contact illustrateurs et auteurs lors de la 5ième édition de cette convention que nous ne saurions trop vous conseiller. Vous pourrez certainement y croiser certains membres de l'équipe de JdO. Pour ma part j'y serai, je vous dis donc à dans 3 mois sur le net et à la CJDRA.

Victorio

Mini Critiques

GROUILLOT RPG

http://eolen.free.fr

Si vous avez toujours rêvé d'incarner Jackouille dans les visiteurs, ce jeu est pour vous ! Entre porte-épée, détrousseur de cadavre et testeur de pièges vivant, vous serez a-même de jouer ses personnages que dame chance a réduit en souffres douleur.

Le système de jeu n'est pas plus épais que la sommes des connaissances de ces pauvres âmes, ce qui aura l'avantage de vous mettre facilement dans le bain, au propre comme au figuré !

Règles de compétence et d'incompétence affine la vision de ces domestiques d'aventuriers sans cœur. L'idée d'interpréter les laquais du jeu de rôles est distrayante, pour vu qu'on aime souffrir et qu'on n'ait pas un ego surdimensionné.

Habitué à être entourer de suivants en tout genre, c'est l'autre face de cette triste réalité, que les joueurs pourront expérimenter. Vous ne verrez plus jamais vos bêtes de sommes humaines du même œil.

Si le jeu en campagne semble difficile, un one shot de temps en temps aura l'avantage de dégonfler le crâne des joueurs habitués a la soie et au grobillisme. A la fin, on ne peut qu'avoir une pensée émue pour ses intermittents du spectacle d'un autre temps !
-Alors Bèbert, tu la bois cette potion de mort subite, que je voie si je peux me curer le nez en attendant que ça agisse !
Un jeu conçu par Eolen et Ledragonrouge.

Mordicus

NEVERLAND RPG

http://katurajdr.jexiste.fr/dread/viewtopic.php?t=162

Le jeu de rôles dans l'univers du pays imaginaire, par la créatrice des Chroniques de Katura.

Qui ne connaît pas Peter Pan ou n'a jamais vu une des nombreuses adaptations de cette histoire? Qui n'a jamais rêvé étant enfant de vivre dans un monde merveilleux ou de voler et croiser des créatures fantastiques ? Que tout ceci ne serait plus un mythe ? Neverland RPG est LE jeu qu'il vous faut pour pouvoir vivre de grandes aventures dans le pays imaginaire. Les illustrations sont superbes et tirées de la BD Dread Mac Farlane, basée sur le mythe de Peter Pan.

Si vous voulez initier de jeunes joueurs au jeu de rôles, ou si vous voulez le temps d'une partie jouer des Enfants Perdus ou des pirates, Neverland RPG vous le permet. Les règles sont prévues pour pouvoir jouer très simplement, et intuitivement. Elles sont inspirées de One Shoot d'Olivier Gazzera.

Le personnage est défini par quelques traits tels que sa couleur de peau, sa taille, des défauts ou qualités (ou sa psychologie dans la version poussée), puis des compétences qui sont toutes d'une valeur de 2D sauf les privilégiées à 3D et les faibles à 1D.

Lorsque le joueur lance les dés, il lance autant de d6 que la compétence le lui permet, ceci en fonction d'une difficulté allant de 2 à 6 qu'il doit dépasser ou égaler.

Les combats ne sont pas oubliés, le système est simple et permet de favoriser l'ambiance, et l'action plutôt que les lancers de dés à répétition (le défenseur lance ses dés, cela donne la difficulté à atteindre pour l'attaquant). Si vous jouez avec des enfants, leurs héros ne mourront pas, ils seront juste « hors combat ».

Marion

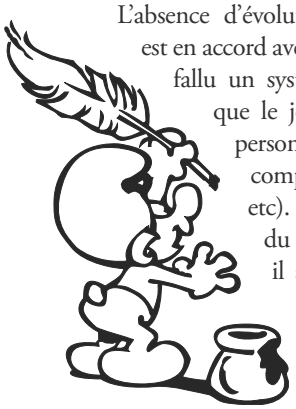
SCHTROUMPF RPG

Disponible sur demande par email à jdrarchi@yahoo.fr

Mini-jeu de rôles créé par Clément « L'Archiviste », basé sur la BD de Peyo, « Les Schtroumpfs ». Les joueurs

incarnent les petits lutins bleus et vivent des aventures dans le Pays Maudit. Les règles se basent sur 1D4, les qualités et défauts des personnages peuvent influencer leurs chances de réussir l'action. Le manuel présente les habitants du Pays Maudit et leurs caractéristiques, et livre deux synopsis.

Visiblement, l'auteur a voulu avant tout s'amuser. Ce n'est pas un jeu bien développé, mais une proposition de règles simples permettant de commencer rapidement à jouer. Dommage, car la BD pouvait véritablement se prêter à un bon jeu de rôles pour initier les plus petits. Ca manque de certaines précisions : par exemple, quels sont les qualités et défauts possibles ? C'est un peu vague, alors que cela influe sur les jets de dé.



L'absence d'évolution des personnages est en accord avec la BD, mais il aurait fallu un système minimum pour que le joueur s'attache à son personnage (par exemple, récompense en fin de partie, etc). Malgré tout, la lecture du jeu est très amusante, il a été écrit avec beaucoup d'humour et de sympathie pour la série !

Marion

EVIGILIO

http://www.evigilio.com

Après une effroyable guerre atomique - la Grande Guerre d'Asie -, des catastrophes et cataclysmes naturels, des bouleversements météorologiques, le climat s'est stabilisé.

Création d'organismes internationaux écologiques, redémarrage économique et démographique, la conquête de l'univers (rendue possible par la maîtrise de la fusion nucléaire et des lasers plasmiques) s'enclenchent et une colonisation spatiale commence.

Au XXXe siècle, de nombreuses planètes sont habitées ou ont été rendues habitables. Les joueurs incarnent des «éveillés», liés à différentes organisations en rapport ou en opposition avec une flopée d'organismes de contrôles, légaux, policés, commerciaux, financiers, maffieux ou également d'autres éveillés. L'Eveil, changement massif et irréversible de la conscience. L'utilisation du psychisme et de l'empathie mènera-t-il l'homme au bout de son ultime évolution ? Ceci leur permet de soigner, voyager dans l'univers du rêve, d'effrayer, de contrôler, de tuer !

La chronologie historique brossée de 2050 au XXXe Siècle est très dense. Tout aussi passionnante qu'effrayante à lire. Evigilio se place dans la veine du post-apocalyptique habillement accompagné de Space opera et teinté de « shamanisme « avec l'Eveil.

Evigilio ne fait pas triste figure à côté de Solsys (-Apocalypse), autre grand univers JdRa orienté «conquête spatiale» et «post-apocalyptique». Le livre de base est téléchargeable et une inscription permet d'accéder à l'intégralité des sections du site. On aurait tort de s'en priver tant la découverte de ce JdRa mérite d'être plus approfondie. Un travail titanesque, abouti et détaillé !

Pitche

FOTH

Les Temps Nouveaux

http://ducudufru.free.fr/foth-index.html

Dieu créa toute chose dont FOTH (Terre) et les hommes. Son ange Luzbel contesta le fait que les hommes soient mieux considérés que les anges eux-mêmes. De cette divergence d'opinion naquit un conflit sur le plan céleste entre l'armée de Dieu et celle de Luzbel (Lucifer) que remporta ce dernier. Dieu s'enfuit pour reformer son armée.

Entre-temps, Lucifer (Satan), seigneur de FOTH achève de composer son armée ultime. Dieu tente de sensibiliser les humains endormis et engourdis à son existence par l'entremise des prophètes. Sur FOTH, chacun tente de rallier les humains à sa cause.

Le jeu est en cours de développement. Seul le premier chapitre (présentation du background) est disponible, en version « non-définitive «. Il y aura cinq chapitres. Le site web relate l'état d'avancement des choses.

Les joueurs devront choisir entre lutter pour Dieu ou pour le Diable. Il sera possible de continuer la lutte après la mort du personnage en tant qu'âme. Les joueurs, devenus Anges ou Démons, pourront commander les armées d'âmes durant la Grande Bataille Céleste.

J'aime cette façon de poursuivre le jeu même après la mort du personnage et d'atteindre une implication décisive dans le background du jeu lié à la progression du personnage. La magie est pour l'instant le seul élément de règles spécifiques développé. Intuitive, elle est aussi clairement expliquée.

Beaucoup d'éléments concrets des règles doivent encore être développés, mais cela laisse déjà apercevoir et entrevoir un système pratique et simple à la fois. Un jdra original surprenant qui en promet beaucoup.
A suivre donc !

Pitche

Lumière sur

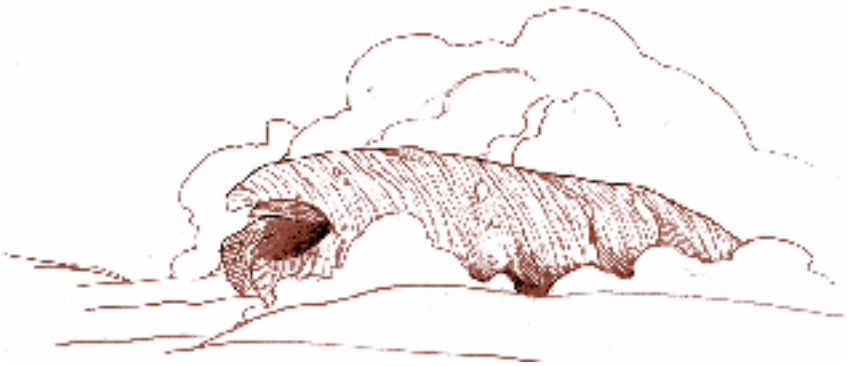
Imperium

Origine : Dune. Est-il vraiment besoin de présenter l'œuvre magistrale de ce Grand de la science-fiction qu'est Franck Herbert ? D'autant qu'il s'agit d'un véritable défi, puisque la saga mythique de Muab'Dib s'étend sur 10 tomes !
Pourtant, si Olivier Legrand, l'auteur d'Imperium, y est parvenu, pourquoi pas moi ?
Plongeons donc ensemble dans un avenir lointain de centaines de générations…

Imperium est un jeu futuriste, de type Space Opera. S'agit-il d'***Amour, Gloire et Beauté*** dans un vaisseau spatial ? Pas du tout, même s'il s'agit malgré tout d'une saga familiale à l'échelle intergalactique. Comme ***Star Wars***, mais oui mais oui ! Sauf que ça n'a rien à voir avec ***Star Wars*** pour ce qui est de l'ambiance. Ces deux séries légendaires ont trois points communs : l'histoire d'une famille, l'ampleur mythique de destins extravagants, et une galaxie : celle des hommes. Là s'arrête la comparaison. La grande force d'***Imperium*** (et de Dune) est d'avoir créé un univers tout à fait original et fascinant.

L'Univers

La Galaxie, 10 000 ans après la création de l'empire (l'Imperium), dans les brumes lointaines d'un futur inaccessible. Nous sommes-nous donc échoués aux abords d'un monde ultra-technologique, empli d'extra-terrestres tous plus laids et plus bizarres les uns que les autres, où les vaisseaux interstellaires se livrent à des combats spatiaux sans merci, à grand renfort de canons lasers ? Eh bien non ! Ni extra-terrestres, ni combats au sabre laser, ni guerre interstellaire. L'originalité de ce jeu est que le principal de l'action se situe dans un cadre politique et que la philosophie et la morale y ont leur place.



Pas de panique, il s'agit quand même d'un jeu, et le but principal est encore de s'amuser. Et pour ça, il y a de la matière. Comment un jeu si futuriste peut-il devenir un jeu politique et sérieux ? Grâce, notamment, à une description inédite de la technologie de l'Imperium.

La technologie, ou comment ne pas tomber dans l'hypra-bourrine guerre intergalactique

Depuis le Jihad Butlérien, qui a vu la machine intelligente se dresser contre l'homme et donner lieu à une terrible guerre, les lois de l'empire interdisent la création de mécaniques pensantes. Ainsi, pas de gros ordinateurs supra-intelligents, ce qui ampute déjà sauvagement les possibilités d'une technologie guerrière. A la place, des médecins Suk, génies de la guérison, et des mentats, des êtres supérieurement intelligents aux capacités équivalentes à nos ordinateurs les plus puissants. L'homme remplace la machine, et non l'inverse.

De plus, une invention fabuleuse a révolutionné la guerre et le combat en général : le bouclier Holzmann, qui ne laisse passer aucun projectile et stoppe net tout objet rapide qui entre en contact direct avec lui. Il interdit l'utilisation des armes à feu, devenues totalement inefficaces. Et nous voilà revenus, pour tuer nos ennemis, à la bonne vieille technique du duel à l'arme blanche ! Un vrai bonheur !

Enfin, les voyages interplanétaires sont possibles uniquement grâce à l'épice, le précieux mélange que l'on ne trouve que sur la planète Arrakis (autrement appelée Dune). Il faut ajouter que la Guilde est l'organisation qui possède le monopole sur le voyage interplanétaire. La rareté du « mélange » (autre nom de

l'épice) et le monopole rendent presque impossibles les combats spatiaux.

Tous ces éléments convergent vers un seul et même but : mettre la technologie à l'arrière plan, et l'Homme au premier plan. Cela donne lieu à un univers mi-féodal et archaïque, mi-futuriste et éclairé.

Le décor, ou comment construire un Versailles en titane et un ordinateur en chair et en os

Dans de courtois salons de thé grouillent de jeunes gens abrités sous des boucliers Holzmann, jouant au jeu de chéops en bavardant sous le regard critique d'un mentat surhumain. Atmosphère ambivalente, le choc de deux univers. Les maisons nobles seront ainsi grandioses, puissantes et évoluées, mais aussi décadentes, prisonnières de traditions ancestrales, corrompues par un pouvoir héréditaire trop inébranlable. Drogue, luxe, folie, l'***hubris***[1] grecque est bel et bien là. Noblesse et démesure se rencontrent dans Imperium. Cette ambiguïté entre archaïsme et modernisme pose une ambiance unique, à exploiter et surexploiter.

Au final, la technologie se mêle même à la religion, tant elle est magique et mystique. Or, lorsque religion et politique s'entrechoquent, le résultat est bien souvent explosif. C'est le cas d'Imperium.

La Politique, ou comment faire jouer du Shakespeare à un groupe de rôlistes en folie

Nous jouons plus de cent ans avant Muab'Dib (le héros de ***Dune***) et la saga d'Herbert. L'idée est de nous immerger dans l'impitoyable univers de la cour impériale. La famille de l'empereur représente la faction gouvernante de l'Imperium. Sa puissance militaire, grâce aux cruels Sardokars, et technologique, grâce à Ix et Richèse, des « planètes-laboratoires », lui assure une terrible supériorité.

Pourtant, un certain nombre d'organisations, dont peuvent faire partie les personnages, permet de créer un équilibre des pouvoirs. C'est cet équilibre parfait qui a permis à l'Imperium de durer 10 000 ans.

Le Bene Gesserit, le pouvoir derrière le trône

Première remarque : non, elles ne sont pas chauves ! Ça, c'est dans le film. Deuxième remarque : non, la Force n'est pas avec elles, même si, grâce à la Voix, elles commandent aux esprits faibles ! Le Bene Gesserit est une puissante faction religieuse, qui contrebalance le pouvoir impérial. C'est une organisation uniquement féminine, chargée de l'éducation des jeunes filles de bonnes familles, selon les codes de nos anciens couvents. Jusque là, rien de bien méchant, me direz-vous. Mais leur pouvoir réel est terrible. Il consiste en deux choses : tout d'abord, les sœurs (ou « sorcières ») du Bene Gesserit ont développé un art du contrôle corporel et mental. Elles s'imposent un conditionnement qui leur donne accès à d'incroyables pouvoirs, tels que le ***Prana Bindu*** (l'art de ne pas mourir), l'***Art Etrange*** (un art martial dévastateur) ou encore la ***Voix*** (la capacité de manipuler les esprits). Le second aspect de leur pouvoir est simple : toutes les femmes importantes de l'empire sont conditionnées par leurs soins et servent plus ou moins leurs intérêts.

Ainsi, tous les hommes de pouvoir de l'Imperium dorment dans les bras d'un ennemi potentiel et d'une manipulatrice douée. Les femmes, sans cesse déchirées entre le Bene Gesserit, auquel elles sont fidèles, et leur famille, qu'elles chérissent, sont un danger omniprésent d'Imperium. Pour les joueurs aguerris, un vrai défi de roleplay et la possibilité de créer un personnage complexe aux multiples facettes.

Dans Imperium, les femmes mènent le monde, mais continuent à faire croire aux hommes qu'ils sont tout-puissants. Enfin un jeu réaliste !

La Guilde

Comme je le disais plus haut, la Guilde possède le monopole sur les voyages interplanétaires. Imaginez le pouvoir de celle-ci, puisque sans elle, l'empire s'effondre, s'effrite, ne laissant derrière lui qu'une nuée de planètes isolées, sans doute vouées à replonger dans une ère primitive. C'est pourquoi ils gardent jalousement le secret

de leur utilisation de l'épice. Celle-ci, dit-on, permet aux Navigateurs de la guilde de « replier l'espace », et ainsi de faire de spectaculaires bonds à travers la galaxie.

La CHOM, la Compagnie des Honnêtes Ober-Marchands

Cette organisation a le monopole commercial. Tout ce qui se vend et s'achète dans l'Imperium passe par elle. L'Empereur lui-même dépend de la CHOM pour ses propres transactions commerciales. Or, nous savons combien un contre-pouvoir économique est capable de juguler le plus puissant des dictateurs.

Les maisons nobles

Les Atréides et les Harkonnens, que l'on trouve dans la saga, sont deux des plus grandes maisons de l'Imperium. Mais il en existe des centaines d'autres, qui se battent pour le pouvoir. Chacune d'entre elles reçoit un fief, offert par l'empereur, ce qui donne au jeu un certain arrière goût moyenâgeux.

Les maisons sont ainsi les maîtresses incontestées d'une planète entière, ce qui n'est pas une responsabilité négligeable. Cette aristocratie ultra-puissante se livre une guerre de pouvoirs sans merci. Les alcôves de leurs palais sont les cases d'un gigantesque jeu d'échecs. A quelle maison appartiendront vos joueurs ?

Les maisons se réunissent au sein du Landsraad, une sorte de parlement où l'on débat de l'avenir de l'univers. Celui-ci constitue l'un des plus puissants contrepouvoirs à la maison impériale. Ni dictature, ni aristocratie, ni oligarchie, l'Imperium est un condensé de tous ces éléments.

Les autres

Maisons mineures, mercenaires, contrebandiers, fremens, roturiers, mentats, Suks, Tleilaxu… Un si grand univers ne peut se résumer en quelques paragraphes,

et les factions sont extrêmement nombreuses. Le jeu fournit amplement de quoi compliquer largement vos intrigues.

Vous avez maintenant tous les ingrédients nécessaires pour rivaliser avec Shakespeare et créer votre propre intrigue tortueuse : des héros à la dimension épique, dignes d'un Richard III ou d'un Macbeth, des factions religieuses et des éléments mystiques pour poser une ambiance oppressante de mystère, des ennemis et des alliés en grande quantité pour installer un nœud politique inextricable, et enfin une note de philosophie et de morale pour donner des airs de tragédie à votre campagne. A présent, à vos crayons et tâchez de nous créer un vrai personnage bien torturé à l'image du jeu.

Les héros

Le principe est de jouer un personnage très haut placé de l'empire. Assassinats, complots, joutes verbales, alliances, duels d'honneur, politique commerciale, guerres d'influence font le quotidien de votre héros. Et pour arriver à vos fins, vous avez à votre disposition des pouvoirs à la hauteur de vos responsabilités. Sœur du Bene Gesserit, mentat capable de raisonnements surhumains, médecin Suk pacifiste voué à servir envers et contre tout, courtisan rompu à l'art délicat de l'étiquette, politicien maître du destin de milliers d'individus, commerçant fortuné ou duelliste redoutable, les possibilités sont multiples.

OK, on joue des super ***gros bills***, les ***masters of the masters*** de l'univers d'Imperium. Mais c'est de jeu politiqus qu'il s'agit, et vos compétences resteront inutiles si vous ne parvenez pas à établir les bonnes alliances ! Personne, dans ce jeu, n'est à l'abri, au détour d'un couloir, du coup de couteau d'un assassin professionnel !

Les règles

Création de personnage

Un tour de génie : le personnage est créé, tenez-vous bien, au fur et à mesure que vous établissez son historique ! Chaque étape de la vie de votre personnage – son origine, son éducation, la vocation qu'il a choisie, la famille à laquelle il appartient – donne lieu au développement ou non de certaines capacités. Ainsi, un assassin, selon qu'il ait suivi une éducation noble, savante ou martiale, n'aura pas du tout les mêmes aptitudes et agira de façon différente – le poison dans le verre de vin ou la gorge tranchée en sortant du bain ?

Temps de création de la fiche : 30 minutes, dont 15 pour l'historique. Fini les après-midi de création de persos entre potes, c'est une autre manière de jouer qui s'offre à vous !

Le système

En harmonie parfaite avec les buts que se fixe le jeu, les règles sont simples et sans fioritures. Pour donner la part belle au roleplay, il faut un système rapide et facile à saisir. Les personnages sont définis par six caractéristiques :

- ***Le physique***, qui englobe l'endurance, la force et la vigueur de votre personnage ;
- ***L'habileté***, qui correspond à l'agilité, la dextérité et la souplesse du héros ;
- ***La discipline***, une caractéristique inhabituelle qui exprime la maîtrise de soi et de son environnement ;
- ***L'aura***, qui représente le charisme, la bonne étoile et force épique du personnage ;
- ***La finesse***, c'est-à-dire l'astuce, l'intelligence, la subtilité, etc. ;
- ***Le savoir***, qui indique à la fois la capacité à apprendre et le degré d'érudition du héros.

Celles-ci vont de 1 à 5, et ont des compétences associées. Pour résoudre une action, on lance un nombre de dés à 8 faces égal à la somme de la caractéristique, plus la compétence si on l'a développée. Les 5, 6 et 7 comptent une réussite. Les 8 comptent deux réussites si on possède la compétence, une seule si on ne la possède pas. Les pénalités et bonus sont appliqués au nombre de dés lancés.

Les combats fonctionnent de la même manière. Simples, directs, sans détours. Tout pour ne pas alourdir le jeu par un système incompréhensible et sujet à interprétation. Néanmoins, ils suffisent largement à gérer correctement d'éventuels affrontements. N'oubliez pourtant pas que votre force ne réside pas dans vos compétences mais dans le nombre d'alliés qui vous protègent dans ce monde impitoyable.

Le statut et les ressources

Magnifique ! De vraies règles de statut et de contacts. Elles prennent en compte le statut hiérarchique qu'occupe le contact visé, les compétences politiques ou sociales du joueur qui souhaite se faire un nouveau contact, ainsi que son propre statut. Quelqu'un de statut 2 aura toutes les difficultés à se faire un ami du cousin de l'empereur, de statut 6, surtout s'il n'est pas doué en politique !

De plus, les maisons elles-mêmes ont des règles qui déterminent leurs divers pouvoirs : les ressources. Influence, guerre, technologie, prospérité, prestige, intrigue, technologie. A cela s'ajoute l'***éthos***, c'est-à-dire le mot d'ordre d'une famille.

Les maisons deviennent aussi complexes qu'un personnage ! Ainsi, appartenir à telle ou telle famille devrait changer du tout au tout le comportement d'un personnage, et faciliter la mise en place d'un historique cohérent.

Le Karama

Un élément intéressant, qui traduit la dimension épique de façon simple et judicieuse. Vous jouez des êtres hors du commun, dont la destinée est au-delà de celle des simples mortels. Vous êtes nés pour être des héros. Ainsi, votre score d'aura vous donne droit à des points de Karama, c'est-à-dire à des secondes chances. La dépense d'un point de Karama ajoute une réussite automatique aux réussites déjà obtenues sur un jet de dés peu brillant. De quoi survivre in extremis à un coup mortel !

Ajouté au pouvoir de prescience apporté par l'épice, cet élément apporte au jeu une ambiance mythique passionnante.

Les règles, on le voit, sont en harmonie avec l'esprit du jeu. Les inventions de l'auteur, si elles ne sont pas révolutionnaires, donnent toute son ampleur à l'univers, qui lui est incontestablement original et novateur. De petites trouvailles pratiques, qui concrétisent des actions, que l'on ne trouve pas dans d'autres jeux de rôles.

Forme et mise en page

Longtemps ***Imperium*** n'a été que des documents Word™ avec une mise en page

plus que pauvre. Mais avec la nouvelle version est venue une mise en page aérée mettant le jeu plus en valeur. Claire et jolie, elle en permet une lecture agréable.

Les superbes illustrations sont rares et se limitent aux en-têtes de chapitres mais suffisent à agrémenter la lecture. Comme ce ne sont que des portraits, nous avons du mal à imaginer le monde graphiquement !

On peut toutefois regretter que la mise en page ne soit pas suivie dans tous les suppléments du jeu.

Le site internet est clair ; cependant, certaines rubriques ne sont pas accessibles directement par les menus et l'on doit alors un peu chercher.

La critique

On sait combien il est difficile de transformer une œuvre sous une autre forme. Un livre en film, un film en livre, un livre en jeu de rôle. On sait aussi combien cela devient un coup de maître lorsque l'œuvre originale est un chef d'œuvre. C'est pourquoi je tire mon chapeau à Olivier, car son JdRa est une grande, une très grande réussite. Et je dis cela en toute connaissance de cause : mes joueurs et moi avons passé des soirées fabuleuses autour de ce jeu.

Pour finir par le meilleur, je commence par le pire : le premier écueil était la règle de combats, trop lourde et sans souplesse. Les duels ayant une place importante dans les affrontements entre familles et les jeux étranges de la cour, cela avait tendance à ralentir l'élan des joueurs. Mais l'auteur a corrigé le tir, et la fluidité du jeu est à présent incontestable.

Sinon, on regrette une chose lorsqu'on commence : pas de planètes ni de familles décrites, un manque cruel de décors précis et de PNJs. On trouve quelques éléments (la famille Alighieri ou la planète Arrakis, ainsi que les maisons principales telles que les Atréides ou les Harkonnens), mais cela ne suffit pas à décrire une Galaxie entière ! Cependant, on réalise bien vite que cela donne la possibilité au MJ d'instaurer sa propre trame politique, et de poser lui-même son décor en créant des planètes. Cela est finalement bien plus intéressant que de voir défiler une liste de familles et de fiefs, ce qui aurait été fort rébarbatif à ingurgiter. Néanmoins, l'on peut trouver sur le site les maisons d'autres MJ si l'on manque vraiment d'imagination.

Le premier élément positif est le fait que l'univers satisfera sans doute aussi bien les fans d'heroic fantasy que les fans de science-fiction. La présence de l'arme blanche, de codes, de courtisans de la Renaissance, des assassins…, mêlés à une technologie originale et mystique, font de ce jeu une petite merveille où l'imagination peut se laisser aller à un peu de folie.

L'un des meilleurs aspects du jeu est la possibilité de faire vraiment réfléchir vos joueurs et de les confronter à un véritable déchirement entre leurs ambitions et leur morale : vont-ils accepter de tuer deux milles personnes pour sauver la stabilité de l'empire ? Vont-ils assassiner leur propre père pour sauver leur maison ? Vont-ils s'allier à ce gros cochon de la famille Tartempion pour ne pas être anéanti par la famille Trucmuche ? Bref : vont-ils devenir de vrais pourris au nom de leur noble, de leur beau, de leur grand idéal ? Ce jeu est la recette pour mettre le cerveau et le cœur de vos joueurs au court-bouillon ! Une occasion de nous mettre à l'épreuve et de repousser nos limites pour voir ce que nous avons vraiment dans les tripes. N'est-ce d'ailleurs pas pour ça que vous êtes rôliste ?

On peut aussi remarquer le dynamisme du créateur du jeu, qui propose fréquemment de nouveaux suppléments, et ce à une cadence qui ferait pâlir d'envie nombre d'éditeurs professionnels. Sans compter que ces suppléments sont de bonne qualité et apportent vraiment au jeu – je pense notamment à ceux destinés à un type de personnage (mentats, Suk, Bene Gesserit) qui sont des compléments utiles tant aux joueurs qu'aux MJ. N'oublions pas non plus qu'une nouvelle édition du jeu est sortie très récemment. Les appendices ont été intégrés au livre de base, et l'ensemble a été amélioré. La création des personnages est plus cohérente et plus variée, ce qui laisse plus de choix de carrières aux joueurs. Tout pour améliorer encore nos campagnes !

Je terminerai par un commentaire tout à fait personnel, puisé dans ma propre expérience : ce jeu est le premier jeu de rôle pour filles dans toute l'histoire du JdR ! Je crois pouvoir parler au nom de mon sexe (et oui, je suis une fille pour ceux qui ne l'auraient pas encore deviné !) et dire qu'un jeu où politique, séduction et noblesse sont les éléments clefs de la trame, et où la plus forte c'est le Bene Gesserit (bon, d'accord, je suis de parti pris !), c'est plutôt enthousiasmant.

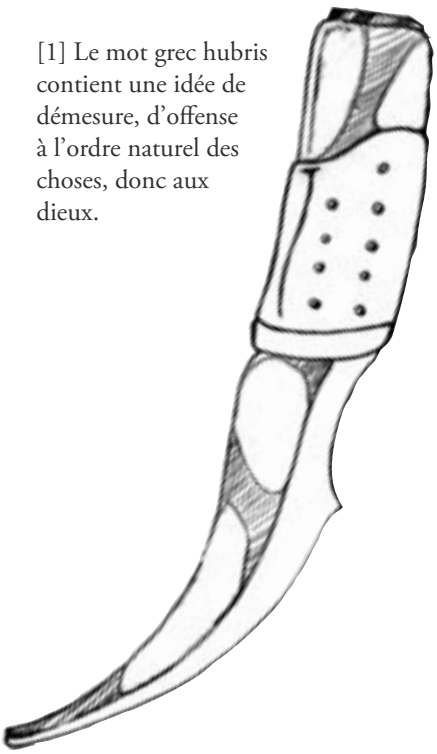
Chers messieurs rôlistes, ceci est ***le*** jeu à faire découvrir à votre petite copine pour lui apprendre les joies du jeu de rôle. Chères demoiselles rôlistes, enfin un jeu fait pour nous, pour nous lancer dans la grande aventure de Maître du Jeu ! En plus, c'est un jeu où l'amour a vraiment sa place, puisque la famille constitue l'essence même des buts de votre héros. Et ça, c'est tout à fait nouveau. Les filles, vous allez adorer les tragiques histoires sentimentales de votre jeune aristocrate forcée d'épouser le Comte Machinchouette alors qu'elle aime si profondément le jeune maître d'armes bourru de son père ! Pourtant, l'avenir de la famille est entre ses mains… ! Et puis, un jeu roleplay et subtil ne ferait pas de mal à tous les mâles saturés de testostérone qui éliminent du troll des cavernes à longueur de soirées ! Voyons voir si ils sont aussi fort pour éviter de se faire assassiner par le fils de leurs propres alliés…

Camille Guirou

http://storygame.free.fr/imperium/

Note :

[1] Le mot grec hubris contient une idée de démesure, d'offense à l'ordre naturel des choses, donc aux dieux.



Aide de Jeu

Solomon Kane

Aventurières, Amazones et Femmes d'Epée

Solomon Kane n'est pas qu'un jeu pour historiens et l'inclusion d'héroïnes capables de manier l'épée fait partie de ces libertés qu'un meneur de jeu doit savoir autoriser, conformément à l'esprit des récits d'aventure en général et des nouvelles de Robert E. Howard en particulier.

Agnès la Noire

Robert E. Howard est surtout célèbre pour ses héros masculins ; il est même régulièrement taxé de machisme ou de sexisme, les comics de Conan le Barbare ayant popularisé l'image du surhomme viril à la musculature de culturiste, brandissant une arme phallique tandis qu'une femme se prélasse à ses pieds, dans une attitude lascive, soumise ou craintive. La réalité est en fait beaucoup plus complexe : certes, les nouvelles d'Howard étaient teintées de sexisme, mais beaucoup moins que la grande majorité des récits d'aventure publiés dans les pulps des années 30 (ou même longtemps après). Du reste, ceux qui sont si prompts à condamner Howard au nom du « politiquement correct » ignorent généralement que le créateur de Conan et de Solomon Kane a également donné vie à une extraordinaire héroïne, dont la fougue et la bravoure dépassent souvent celles des hommes qu'elle rencontre au cours de ses aventures : l'impétueuse Agnès de Chastillon, plus connue des lecteurs américains d'Howard sous le nom de « Dark Agnes ». Le portrait de cette « femme d'épée » permet de définir les grands traits de l'héroïne howardienne et peut être utilisé par le meneur de jeu (et les éventuelles joueuses) comme source d'inspiration, voire comme modèle de personnages.

Comme la plupart des héroïnes d'aventure, Agnès est belle. Mais il est intéressant de remarquer qu'Howard s'attarde fort peu à détailler ses attraits physiques et pour cause : les aventures d'Agnès sont racontées à la première personne, par l'héroïne elle-même - un choix inattendu, qui permet à Howard d'éviter les « complaisances anatomiques » si répandues dans les récits d'aventure de l'époque et, surtout, de faire parler Agnès de sa propre voix, la voix d'une femme éprise de liberté et d'indépendance, qui n'hésite pas à dégainer l'épée lorsqu'elle l'estime nécessaire... On est là bien loin des stéréotypes faciles précédemment évoqués.

Trois nouvelles mettent en scène le personnage d'Agnès de Chastillon : ***Agnès la Noire, Des Epées pour la France*** et ***La Maîtresse de la Mort*** (ce dernier récit ayant été achevé par Gerald W. Page). Elles se déroulent en France et, bien que l'auteur ne donne ni dates ni indices historiques précis, ces nouvelles se situent manifestement pendant la Renaissance - probablement au début du XVIème siècle, sous le règne de François Ier... soit quelques générations avant l'époque de Solomon Kane. Du reste, tout comme les aventures de Kane, ces récits ne sont pas exempts d'anachronismes romanesques ; comme toujours chez Howard, l'Histoire doit s'effacer devant l'Aventure.

Agnès est originaire du village de La Fère, situé quelque part en Normandie. Elle est la fille d'un ancien mercenaire des Grandes Compagnies qui veut l'obliger à épouser contre son gré un homme qu'elle déteste. Désespérée, Agnès finit par s'enfuir comme une bête traquée, non sans avoir poignardé au préalable le soudard qui devait devenir son mari... Après une nuit passée dans une sombre forêt, elle rencontre un aventurier nommé Etienne Villiers, qui se montre assez chevaleresque pour lui porter secours, lui prêter des vêtements masculins et lui proposer de faire route en sa compagnie. Cette rencontre sera le point de départ d'une existence placée sous le signe du danger et de l'aventure, une existence au cours de laquelle Agnès sera plus d'une fois obligée de défendre son honneur de femme à la pointe de l'épée... comme le montre bien la citation suivante :

« *- Fou ! Devrai-je tuer la moitié des hommes de France pour leur apprendre le respect ? Regarde bien ! Je porte ces vêtements parce que ce sont les habits et les instruments de mon métier, et non pour attirer l'attention des hommes. Je bois, je me bats et je vis comme un homme...* »

Bien vite, Agnès comprend qu'elle ne pourra conserver sa liberté qu'en restant seule maîtresse de sa propre vie, ce qui exclut toute histoire d'amour ou tout attachement sentimental - une prise de conscience digne du féminisme le plus radical et qui contraste totalement avec les clichés réducteurs dans lesquels on a trop longtemps enfermé Howard. Le monde dans lequel évolue Agnès est un monde d'hommes, dans lequel il n'y a pas de place pour une femme libre.

Pour s'affranchir de toutes les contraintes liées à son sexe, Agnès devra renoncer à sa féminité. Ne pouvant à la fois être femme et être libre, elle choisira d'être libre, devenant une véritable vierge guerrière - mais une vierge guerrière à la Howard : sauvage, sombre et tourmentée. Rien à voir avec Jeanne d'Arc ! Ce n'est d'ailleurs pas à la Pucelle d'Orléans que les compagnons d'armes d'Agnès la comparent mais à une certaine « Margot la Sombre d'Avignon », figure manifestement inventée de toutes pièces par Howard et dans laquelle il faut probablement voir l'archétype de cette « maîtresse de la mort » dont Agnès deviendra, elle aussi, l'incarnation.

On ne peut qu'être surpris, à la lecture des aventures d'Agnès la Noire, par la finesse psychologique avec laquelle Howard dépeint ce personnage de femme d'épée, y compris dans ses contradictions et ses ambiguïtés - comme en témoigne ce passage où Agnès se trouve amenée à secourir la belle Françoise de Foix, maîtresse du roi victime de ténébreuses machinations. Dans un récit d'aventure classique, les damoiselles en détresse sont secourues par des héros chevaleresques, qui peuvent ainsi prouver leur vaillance et leur virilité, en opposition à la grâce et à la fragilité de la « faible femme »... mais lorsque le sauveur est une femme, la scène prend une toute autre tournure :

« *- Relève-toi, jeune fille, dis-je avec embarras (pour quelque obscure raison, je me sentais honteuse). Ne t'agenouille pas ainsi devant moi. Je ferai tout mon possible pour t'aider. J'ignore tout des intrigues de cour et ce que tu as dit bourdonne dans mon crâne jusqu'à me donner le vertige, mais tout ce que nous pourrons faire, nous le ferons !*

Avec un sanglot elle se releva, puis passa ses bras délicats autour de mon cou et m'embrassa sur les lèvres... ce qui me rendit encore plus confuse. Autant que je m'en souvienne, c'était la première fois que quelqu'un m'embrassait !

- Partons, dis-je avec rudesse. Nous perdons du temps inutilement.

Etienne aida la jeune femme à se mettre en selle et sauta derrière elle ; je montai le grand cheval noir. »

Ici, c'est Agnès elle-même qui est troublée par le caractère incertain de sa propre identité sexuelle ; on est décidément bien loin des clichés complaisants des pulps de l'époque, dans lesquels les scènes à connotations saphiques se limitent souvent au stéréotype de la cruelle dominatrice « torturant » une frêle captive soumise... jusqu'à l'intervention salvatrice du héros viril triomphant.

Sonya la Rouge

Le nom de Sonya la Rouge (Red Sonja) est généralement associé à un personnage d'amazone rousse vêtue d'un ridicule bikini métallique et maniant l'épée aux côtés de Conan le Barbare. D'abord apparue dans les comics consacrés au

célèbre Cimmérien, elle eut droit pendant un temps à sa propre série et fut même l'héroïne d'un film fort oubliable, sorti sur nos écrans sous le titre de Kalidor... Mais la véritable Sonya la Rouge, celle qui fut créée par Howard lui-même, n'a absolument rien à voir avec Conan, puisque l'unique nouvelle qui la met en scène (The Shadow of the Vulture) se déroule au XVIème siècle, lors du siège de Vienne par les armées turques - ce qui fait d'elle une presque contemporaine de Solomon Kane.

« ***C'était une jeune femme, habillée d'une incroyable façon (...). Elle était grande, magnifiquement faite et puissamment bâtie, bien qu'élancée. De sous un casque d'acier s'échappaient des cheveux rebelles qui tombaient sur ses épaules massives en une cascade d'or roux étincelant au soleil. De hautes bottes en cuir de Cordoue lui arrivaient à mi-cuisses, lesquelles étaient prises dans un pantalon ample. Elle portait une fine cuirasse annelée, de fabrication turque, rentrée dans son pantalon. Sa taille fine était enserrée par une large ceinture de soie verte, dans laquelle étaient glissés une paire de pistolets et une dague, d'où pendait un long sabre de Hongrie. Une cape écarlate était négligemment jetée sur ses épaules.*** »

Ainsi apparaît Sonya la Rouge, alias Sonya de Rogatino, sur les remparts de Vienne assiégés par les troupes de Soliman le Magnifique. Elle y combat les armées ottomanes avec la fougue d'une déesse des batailles, sous les yeux médusés (et admiratifs) du chevalier Gottfried von Kalmbach, qui deviendra son compagnon d'armes et (peut-être ?) son compagnon tout court.

Si elle partage certains points communs avec Agnès de Chastillon (à commencer par la couleur de leurs chevelures), Sonya la Rouge se distingue de sa cousine française par une âme moins tourmentée et par un tempérament encore plus flamboyant. Son histoire est, du reste, fort différente - même si Howard ne nous en livre que les contours imprécis. On sait fort peu de choses de Sonya - en dehors du fait qu'elle est russe et qu'elle est très vraisemblablement la sœur (et peut-être même la sœur jumelle) d'une des concubines du Grand Turc : « (...) ***la jeune Russe aux cheveux roux, Khurrem la Joyeuse, que l'Europe connaissait sous le nom de Roxelana ; des marchands d'esclaves l'avaient enlevée dans la maison de son père, à Rogatino, et elle était devenue la favorite du harem du sultan.*** »

Nous n'en saurons pas beaucoup plus, et l'on se prend à regretter qu'Howard n'ait pas développé son récit sous forme de roman - la lecture de cette nouvelle est en tout cas fortement recommandée, ne serait-ce que pour sa formidable évocation du siège de Vienne, où l'on retrouve le souffle épique des meilleurs récits howardiens.

A plusieurs reprises, le narrateur laisse entendre que Sonya déteste sa sœur, dont elle est en quelque sorte l'antithèse vivante : à Roxelana, la belle captive devenue maîtresse (dans tous les sens du terme) d'un des hommes les plus puissants du monde s'oppose Sonya, farouche et indomptable. D'un côté, l'hétaïre ; de l'autre, l'amazone. Roxelana, avec son univers d'intrigues, d'illusions et de caprices incarne très exactement ce que Sonya a refusé (et refuse toujours) d'être. Dans ***Agnès la Noire***, c'était la sœur aînée d'Agnès qui lui conseillait de s'enfuir ou de se suicider avant de devenir comme elle, brisée par une vie d'esclavage domestique et les maternités successives. Dans les deux cas, on retrouve l'idée d'une construction en opposition, d'une rupture brutale, du refus d'une destinée toute tracée placée sous le signe de la soumission. Dans les deux cas, la notion de « femme libérée » prend toute sa signification.

L'Héroïne selon Howard

Cette idée de rupture devra se retrouver dans le background de toute héroïne créée pour le jeu ***Solomon Kane***. S'il existe une multitude de bonnes raisons susceptibles de diriger un homme du XVIème siècle vers une vie d'aventure et de danger, de telles opportunités sont, pour les femmes de cette époque, aussi exceptionnelles qu'anormales. En d'autres termes, une héroïne doit obligatoirement avoir suivi un parcours atypique, marqué par un événement fondateur suffisamment extraordinaire pour expliquer qu'elle ait pu s'affranchir du carcan des traditions et devenir une amazone comme Agnès la Noire ou Sonya la Rouge, capable de se défendre sans l'aide d'un homme et, par-dessus tout, seule maîtresse de sa destinée. Bien sûr, cet événement fondateur ne suffit pas, à lui seul, à tout expliquer ; pour qu'il ait pu être le catalyseur de l'émancipation de notre héroïne, il faut que cette dernière possède un tempérament de feu et un caractère d'acier.

Dans le cas d'Agnès comme dans celui de Sonya, cet événement intervient avant que le mariage ne vienne enfermer l'héroïne dans le rôle d'une épouse soumise aux obligations de la vie domestique. En d'autres termes, le mariage est absolument incompatible avec une vie d'aventurière, cette existence supposant une indépendance et une liberté d'action qu'aucune femme mariée de l'époque ne pourrait posséder. La vie d'une héroïne a donc fatalement bifurqué avant cette étape fatidique... ou peut-être après, une jeune veuve pouvant plus facilement échapper au poids des conventions - toujours, cela dit, à la suite de circonstances exceptionnelles. Dans les deux cas, l'événement fondateur constitue une rupture irrémédiable avec le lot commun des femmes de l'époque. Comme de nombreux héros masculins, de telles héroïnes peuvent également être guidées par la « flamme de la vengeance », la perte d'un ou de plusieurs êtres chers pouvant fort bien constituer le catalyseur de cette rupture avec la destinée féminine commune.

A cela peut s'ajouter la notion de sauvagerie innée, de violence instinctive caractéristique des héros howardiens : Sonya comme Agnès sont de véritables louves, animées du même instinct guerrier que leurs homologues masculins. Voici ce qu'un robuste lansquenet dit de Sonya la Rouge :

" ***- Cette fille est un vrai démon ! Sacrebleu, elle fait rouler sous la table le buveur le plus coriace et jure mieux qu'un Espagnol ! Elle n'est pas la lumière de l'amour pour un homme ! Taillader, pourfendre et donner la mort, voilà ce qui lui plaît !*** »

Chez Agnès, cette dimension est encore accentuée par le thème de l'hérédité : fille d'un ancien mercenaire s'étant jadis livré à de nombreux pillages, elle est convaincue que son écorcheur de père lui a légué cette " brume rouge " qui occulte parfois son esprit pour faire d'elle une redoutable tueuse. Certes, l'aventurier Guiscard de Clisson lui a enseigné l'art du combat, mais il est évident que les fulgurants progrès d'Agnès reflètent avant tout sa nature sauvage et indomptable :

« *Cette semaine avait été bien remplie. Chaque jour, plusieurs heures durant, Guiscard m'avait appris l'art de l'escrime. Lui-même était considéré comme la plus fine lame de France, et il affirmait n'avoir jamais rencontré un élève aussi doué que moi. J'appris toutes les finesses et les ruses de cet art, comme si j'étais née pour cela ; ma rapidité de mouvement et mes attaques foudroyantes amenaient souvent des jurons stupéfaits sur ses lèvres. Pour le reste, il m'avait appris à tirer sur des cibles, au pistolet et à l'arquebuse, montré de nombreuses prises mortelles et des assauts efficaces pour le combat au corps-à-corps. Jamais un débutant n'eut un maître plus compétent ; et jamais un maître n'eut un élève aussi impatient d'apprendre tout ce qui avait trait à ce métier.* »

Traits et Fortunes

En termes de jeu, de telles dispositions peuvent être reflétées par des valeurs particulièrement élevées en Instinct et en Adresse. Quant au tempérament de feu ou au caractère d'acier des héroïnes howardiennes, il correspond évidemment à une Volonté hors du commun. La Force risque donc, chez une héroïne, d'être moins élevée que les trois autres traits, tout en restant supérieure à la moyenne.

La quasi-totalité des Fortunes décrites dans Solomon Kane correspondent à des attributions ou à des occupations masculines. Dans le cas des aventurières, il est déconseillé de féminiser les appellations de la plupart de ces Fortunes, cette féminisation pouvant parfois produire un résultat peu heureux voire équivoque (« tireuse d'élite» , « coureuse des bois » etc.). En outre, le fait de conserver l'appellation masculine ne fera que renforcer l'idée qu'une héroïne dans un monde d'hommes reste une exception, qui sort du cadre du langage comme elle sort du cadre de la société. Des phrases comme « Elisabeth a l'habileté d'un Maître d'Armes » ou « Ysabel manie le pistolet comme un Tireur d'Elite » n'en deviennent alors que plus signifiantes.

« Ses sœurs sont penchées sur leurs métiers à tisser
Et rongent leurs miettes de pain rassis
Mais elle lance son cheval au galop, revêtue de soie et d'acier,
Pour suivre les tambours de ses rêves. »

La Ballade d'Agnès la Noire

Olivier Legrand

http://solomonkane.free.fr/

Imperium
Le Jeu des Pyramides

Dans l'univers de Dune, le jeu de chéops occupe une niche culturelle très proche de celle des échecs ou du go dans notre monde : celle d'un jeu de stratégie universel, dont la pratique fait appel à toutes les ressources de l'esprit humain et dont l'origine se perd dans les brumes de l'Histoire.

Le Jeu Suprême

Aussi appelé « ***jeu des pyramides*** », le chéops semble être une sorte de version tri-dimensionnelle des échecs : le Lexique de l'Imperium (à la fin de ***Dune***) nous apprend que le jeu se joue sur un échiquier comportant neuf plateaux (la « pyramide ») et que le but de chaque joueur est de placer sa reine en ***apex*** (c'est-à-dire au sommet) et le roi adverse en échec – termes qui soulignent clairement la parenté entre le cheops et les échecs. Comme les échecs, le chéops est « ***l'art de faire l'avant-dernière erreur*** » - un jeu de pure réflexion, aux possibilités infinies, dont les règles peuvent être assimilées en quelques minutes mais dont les subtilités peuvent vous absorber durant une vie entière...

Ce rapport, du reste, n'est pas uniquement ludique, le chéops occupant dans l'Imperium une niche culturelle analogue à celle des échecs dans notre monde. Il possède, lui aussi, ses variantes, ses tournois, ses fédérations, ses parties légendaires et ses grands maîtres. Le chéops est également perçu comme un jeu ***élevé***, voire comme le jeu suprême.

S'il est pratiqué à tous les degrés de l'échelle sociale, il est particulièrement prisé par les membres de l'aristocratie impériale... et par tous ceux qui gravitent autour d'elle, à commencer par les fameux Mentats, qui trouvent dans ce jeu un moyen sans cesse renouvelé d'exercer leurs extraordinaires capacités d'analyse, d'abstraction et de prospective. Certains érudits attribuent d'ailleurs la paternité de ce jeu à Gilbertus Albans, le célèbre fondateur de l'ordre des Mentat, qui l'aurait élaboré comme un « support d'abstraction » destiné à aiguiser l'esprit de ses premiers élèves tout en les distrayant. D'autres spécialistes du jeu penchent pour une origine beaucoup plus ancienne, remontant bien avant l'âge de la Guilde, mais ces spéculations restent invérifiables.

Ajoutons à cela les thèses défendues par les archéo-propagandistes de diverses Maisons nobles, qui attribuent évidemment l'invention du jeu à quelque obscur ou glorieux ancêtre de leurs employeurs – comme tout jeu universel, le chéops possède lui aussi sa propre mythologie.

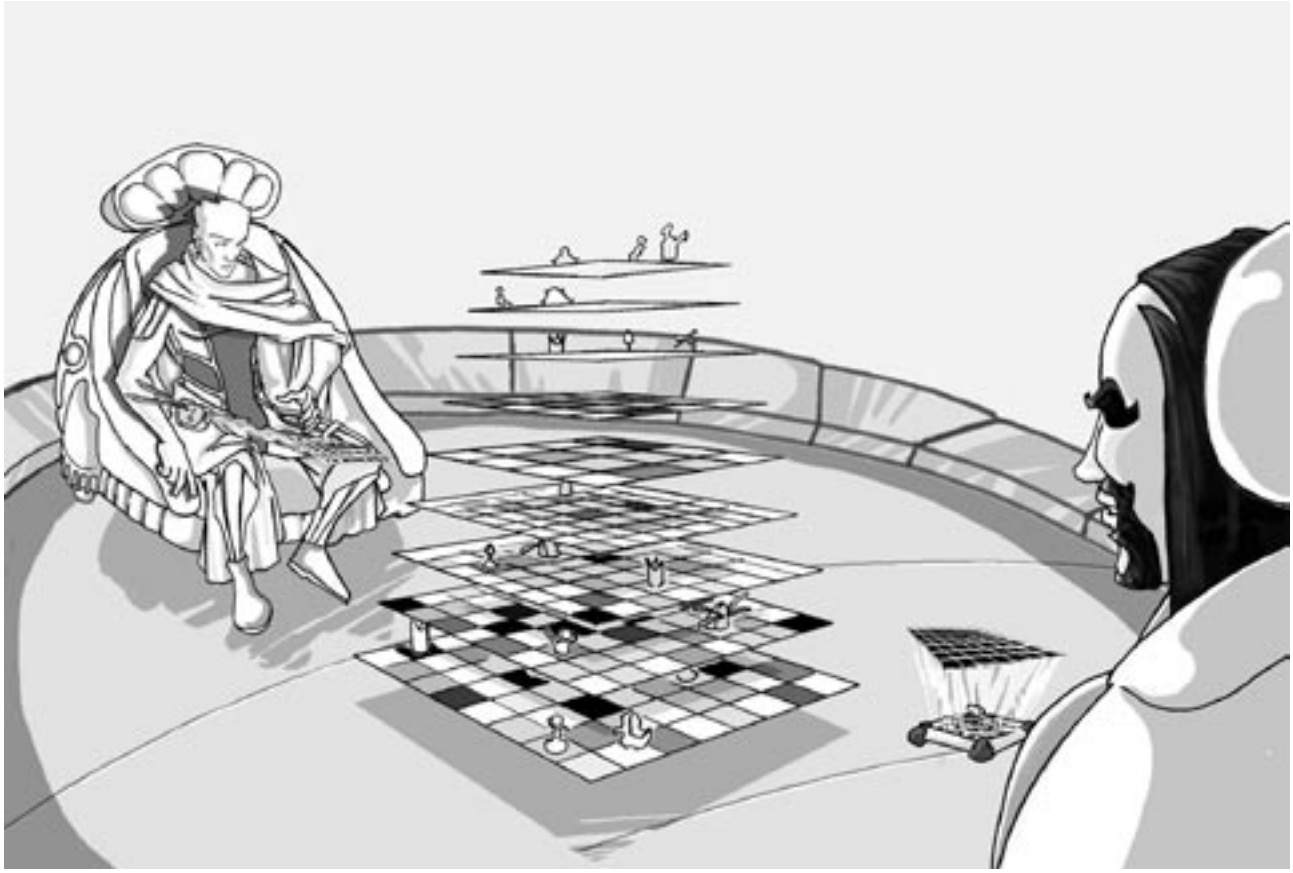
La ***Dune Encyclopedia*** de Willis McNelly laisse entendre que le jeu d'échecs (ou une version très proche du jeu que nous connaissons sous ce nom) existe toujours à l'époque de l'Imperium, mais sous l'appellation de « petits échecs » - par opposition au « grand jeu » du chéops, dont il serait une version simplifiée, voire rudimentaire : pour certains historiens impériaux, ces « petits échecs » ne seraient qu'une variante, un « chéops du pauvre » créé à l'intention des jeunes enfants ; pour d'autres, il s'agirait en fait d'un ancêtre – certes très primitif – du chéops.

En nous fondant sur cette parenté, nous pouvons supposer que les pièces d'un jeu de chéops s'apparentent également à celles des échecs : chaque joueur possède donc un ***roi*** et une ***reine***, mais aussi des ***émissaires*** (fous), des ***citadelles*** (tours), des ***assassins*** (cavaliers) et des ***soldats*** (pions).

Reine en Apex, Roi en Echec...

Dans ***Imperium***, une partie peut être simulée comme une série de confrontations basées sur la compétence Stratégie. Un joueur ne possédant pas cette compétence se contentera d'utiliser sa valeur de Finesse, conformément aux règles habituelles ; il sera forcément perçu comme un simple amateur, par opposition aux « vrais joueurs » qui possèdent nécessairement la compétence requise.

A chaque confrontation, le nombre de réussites obtenues par chaque joueur est comptabilisé, le but étant de totaliser dix réussites pour remporter la partie. Après chaque confrontation, l'écart entre les totaux des deux adversaires permet de se faire une



idée assez précise de la manière dont la partie évolue : il est ainsi assez facile de distinguer une victoire sans appel, à plates coutures, d'une victoire beaucoup plus disputée. On estimera que chaque confrontation représente environ une heure de jeu.

Si les deux joueurs atteignent, ou dépassent, en même temps ce seuil de dix réussites, la victoire reviendra à celui ayant obtenu le total le plus élevé. Dans certains cas, assez rares, les deux joueurs atteindront en même temps le même total : dans ce cas, la partie est irrémédiablement bloquée et se solde par un ***ex æquo***, le terme utilisé par les joueurs de chéops pour désigner cette situation est ***baka***, ce qui signifie approximativement « ***blocage des équilibres*** ».

Le chéops et les Mentats

Au cours de leurs années de formation, les Mentats pratiquent régulièrement le chéops que ce soit comme exercice, comme distraction ou comme support à leurs longues périodes d'introspection. Chez certains d'entre eux, la théorie et la pratique du jeu se transforment même en une véritable obsession (pour plus de précisions à ce sujet, voir le ***Manuel des Mentats***).

Lorsqu'il dispute une partie de chéops, un Mentat peut utiliser sa faculté d'analyse projective (voir ***Imperium***, chapitre IV) pour améliorer ses tests de compétence en Stratégie. Un Mentat de grade V (Simulationniste) ou VI (Conseiller) est également capable d'utiliser sa faculté de ***simulation de conflit*** afin de mémoriser les stratégies et les schémas de jeu d'un adversaire qu'il a eu le loisir d'observer en train de jouer ou qu'il a lui-même déjà affronté (pour plus de détails, voir le ***Manuel des Mentats***).

Un joueur ordinaire, même très talentueux, n'a donc pratiquement aucune chance de battre un Mentat. Pour cette raison, la société impériale de chéops utilise deux classements totalement distincts pour les Mentats et les non-Mentats. Du reste, la plupart des Mentats trouvent généralement que jouer contre un non-Mentat n'offre que peu d'intérêt, même s'il s'agit d'un Grand Maître.

Quand deux Mentats jouent au chéops, la partie devient un incroyable duel de possibilités. Ce ne sont plus seulement deux esprits qui s'affrontent, mais deux systèmes de traitement d'informations, conditionnés pour être le plus performant possible. Pour cette raison, il n'est pas rare qu'une défaite se solde par le gel du perdant (voir règles d'***Imperium***, chapitre IV). En pratique, un Mentat battu au chéops devra effectuer un test de Doute dans deux cas de figure : s'il a été vaincu par un autre Mentat de façon écrasante (c'est-à-dire avec au moins 5 réussites d'écart) ou s'il a été vaincu par un non-Mentat (ce qui est évidemment très improbable).

Compte tenu de ces conséquences potentiellement dévastatrices (et pour diverses raisons inhérentes à la fonction de conseiller Mentat), il est rare que les employeurs d'un Mentat laissent leurs précieux conseillers disputer des parties de chéops avec d'autres Mentats – sauf lors du fameux Tournoi Impérial, qui a lieu une fois toutes les dix années standards. Dans la grande majorité des cas, les Mentats passionnés de chéops se trouvent donc obligés de jouer ***contre eux-mêmes***, en scindant leur esprit en deux entités logiques distinctes – ce qu'un non-Mentat est assurément incapable de faire.

Pour les Mentats, cette variante solitaire, appelée ***double-jeu***, est apparemment aussi passionnante et absorbante que la pratique traditionnelle du jeu. Un autre avantage du double-jeu est qu'il ne présente aucun risque de gel du Mentat, toute défaite

étant aussi une victoire. Certains Mentats considèrent même le ***double-jeu*** comme la forme la plus pure du chéops, un exercice d'abstraction suprême, débarrassé de toute contingence égotique. Pour certains Grands Maîtres non-Mentats, au contraire, le double-jeu constitue une véritable perversion schizoïde du jeu – et une preuve supplémentaire que les Mentats ne sont rien d'autres que des machines pensantes.

Tournois et Grands Maîtres

Il existe une Société Impériale de chéops (SIC), représentée dans tout l'Imperium. Très hiérarchisée, cette vénérable institution possède ses légations, ses cadres et ses règlements. C'est la SIC qui organise, encadre et régule les grands tournois officiels du jeu à travers tout l'univers connu.

En dehors de ces tournois, la SIC organise également, à l'échelle planétaire, des rencontres régulières permettant aux joueurs d'affiner leurs compétences stratégiques, mais aussi d'être classés officiellement sur une échelle de dix niveaux. Concrètement, le niveau d'un joueur de chéops correspondra à son total de compétence en Stratégie : un personnage avec 7 en Stratégie pourra donc dire qu'il est un « ***joueur de septième niveau*** ».

Concrètement, un grand tournoi planétaire a lieu sur chaque monde, une fois par année standard. Remporter un tournoi planétaire confère le titre très convoité de Maître. Toutes les dix années standards, ces Maîtres s'affrontent lors du Grand Tournoi Impérial, toujours organisé sur Kaitain, à la cour de l'empereur. Le vainqueur reçoit le titre de Grand Maître.

Ces titres de Maîtres et de Grand Maître sont conférés à vie – mais le nombre de victoires est également comptabilisé par la Société. Dans le jargon de la SIC, un joueur pourrait donc être « ***Maître 3 / Grand Maître 1*** », soit : ***trois victoires planétaires et une victoire au tournoi impérial***.

Au sein de la SIC, ces titres sont d'une importance primordiale, au point de supplanter le Statut social et les fanfreluches. Bien que le chéops reste perçu comme un jeu très élitiste par la majorité des sujets de l'Imperium, la SIC est ouverte à toutes les classes sociales et il n'est pas rare de voir de simples pyons (et même des esclaves spécialement entraînés) remporter des tournois.

Lorsqu'un individu possédant un Statut social inférieur à 2 remporte un Grand Tournoi Planétaire, il reçoit la faveur de l'empereur et se trouve du même coup élevé d'un degré dans l'échelle sociale (+1 en Statut). Tous les joueurs de chéops connaissent l'histoire de Kal Medras, un des plus illustres Grands Maîtres de tous les temps, né esclave et qui devint l'époux de Dame Yblis, sœur de l'empereur Kenman, elle-même Grand Maître de chéops.

Pour des raisons évidentes, ces tournois ne sont ouverts qu'aux non-Mentats. Les Mentats joueurs de chéops dépendent en fait d'une branche spéciale de la SIC, également rattachée à l'Ordre des Mentats et basée, comme lui, sur Capella. C'est d'ailleurs sur ce monde qu'a lieu, toutes les dix années standards, le Grand Tournoi Impérial des Mentats.

De manière générale, ce tournoi suscite beaucoup moins de curiosité et d'enthousiasme que le tournoi impérial régulier – sauf chez les Mentats eux-mêmes, qui reconnaissent bien volontiers qu'un affrontement entre deux esprits de leur catégorie ne présente que peu d'intérêt pour un spectateur ordinaire, fût-il lui-même Maître de Chéops. Les tournois de Capella se déroulent dans une ambiance très différente de ceux de Kaitain - moins de fastes, un public beaucoup plus restreint, mais une tension beaucoup plus lourde et des enjeux personnels beaucoup plus élevés, à cause du risque du gel. En pratique, ce risque reste relativement faible, les victoires écrasantes étant rarissimes.

Olivier Legrand

http://storygame.free.fr/imperium/

P'tites Sorcières

Les aventurières du Pièce-Monde

Suite de la campagne initiatique sur les baguettes magiques, cette aventure mènera nos sorcières à la recherche d'un livre mythique.

Aidées par Akhéna, qui se dévoilera enfin, elles voyageront à travers le pièce-monde.

Préambule

Ce scénario doit être placé sous le signe de l'aventure et de l'enquête. N'hésitez pas à dépayser vos joueurs. Je n'ai écrit que la trame principale du scénario pour vous laisser broder et explorer les divers archipels visités. L'aventure se doit d'être une sorte de mélange entre ***Indiana Jones*** et ***La 9ème porte***.

Retour à la maison

Nous avions laissé nos chères sorcières devant le chêne savant, celui-ci venant de finir l'histoire d'Amélia. Maintenant, elles vont sûrement vouloir en savoir plus, mais pour cela il faut avant tout rentrer à la maison. Le retour devrait se faire sans peine, car le chêne se trouve dans une clairière donc un endroit parfait pour décoller.

Mais, en revenant, nos sorcières constatent que leurs logis ont été visités. Bizarrement rien ne manque, c'est même plutôt le contraire. En effet, elles trouveront un mot énigmatique posé négligemment sur la table de la cuisine. Il dit : « ***Je connais les réponses à vos questions. Trop chercher peut être dangereux mais si vous y tenez vraiment, rendez-vous ce soir à 21h devant la place de la fontaine.*** »

En réalité, il s'agit d'Akhéna qui a visité leur appartement pour en savoir plus sur elles et a laissé le mot.

Un Conseil pas très conciliant

La première piste qui risque de venir en tête à nos sorcières, c'est de consulter le Conseil sur l'histoire d'Amélia. Celles-ci poseront tout un tas de questions, laissez-les faire. Mais rien ne filtrera, car dans le Conseil, peu sont celles à vraiment connaître la vérité, et celles qui savent se garderont bien de trahir. L'ambiance doit être pesante et mystérieuse. Vos joueurs doivent sentir qu'un lourd secret a fait son nid ici. N'hésitez pas à les faire menacer d'hérésie par certains membres du Conseil. Si nos sorcières ont l'œil aiguisé, elles pourront distinguer que l'une des conseillères est gênée.

Tout faire soi-même !

Le mieux étant de chercher soi-même, vos PJ iront très certainement consulter la bibliothèque. Après des heures de recherche, elles feront très certainement chou blanc. Si vos sorcières sont curieuses, elles ne pourront pas s'empêcher de demander à la bibliothécaire des informations sur le cambriolage. Cette dernière répondra sèchement : « ***Ce genre de choses n'intéresse***

pas des adolescentes comme vous, voyons ! Laissez le Conseil mener l'enquête. De toutes façons, cela concerne la bibliothèque privée du Conseil qui est interdite au public ! »

Bref, le mystère reste entier, voire s'épaissit d'heure en heure. Et si elles demandent à voir cette bibliothèque, elles seront tout simplement jetées dehors. « ***C'est pas bientôt fini ? J'ai du travail, moi, je n'ai pas le temps de m'amuser avec de jeunes sorcières effrontées, je suis en plein inventaire.*** »

Rendez-vous mystérieux

Quelle ne sera pas la surprise de nos sorcières en voyant qu'au rendez-vous, c'est la mystérieuse Akhéna qui les attendra. Les PJ auront certainement plein de questions à lui poser. Voilà ce qu'elle leur révélera :

- Elle est à la recherche d'un magicien, dont elle ne connaît pas l'identité.
- Il a volé un objet légendaire dans l'Observatoire des Arts magiques du côté Face.
- Elle a remonté sa piste et jusqu'ici il semble chercher un livre précieux.
- Elle pense que c'est lui qui a cambriolé la bibliothèque du Conseil.
- C'est enfin elle qui a sauvé le groupe dans la forêt, elle était sur la piste du mage à ce moment là. ***En réalité, elle suivait nos sorcières pour voir si l'une d'elle pourrait être digne de son savoir, c'est aussi elle qui a manipulé les rêves des PJ lors du premier scénario, mais ça, elle se gardera bien de leur dire.***

Si les joueurs l'interrogent sur cette étrange baguette, elle dit qu'elle leur en dira plus s'ils acceptent de mener l'enquête avec elle.

Visite nocturne

Il ne leur reste donc plus qu'à visiter la bibliothèque privée du Conseil, de nuit. Nos sorcières, si elles ne sont pas allées au rendez-vous, tomberont sur Akhéna dans la bibliothèque (***voir paragraphe précédent pour les informations***). Pour la rencontre, rendez celle-ci un peu mystérieuse : elles ne doivent pas savoir qui est dans la bibliothèque, jouez avec leurs nerfs. La bibliothèque privée se trouve derrière l'antenne publique, on y accède via une petite porte laissant apparaître des escaliers creusés dans la roche. Plus l'on s'enfonce, plus le noir de la nuit disparaît au profit d'une lumière douce et verdâtre. Cette lumière est émise par une sorte de lichen phosphorescent recouvrant le toit de la cathédrale souterraine qui sert à entreposer les centaines de livres réservés au Conseil.

Leurs recherches les mèneront sur ces différentes pistes :

- La liste de l'inventaire fait mention de la disparition de deux livres : « ***Légendes oubliées*** » et « ***Pratiques ancestrales de la baguette magique*** ». Il est indiqué que « ***Légendes oubliées*** » est un ouvrage assez commun, et qu'il faudrait voir avec les bibliothèques de livres anciens. Pour « ***Pratiques ancestrales de la baguette magique*** », par contre, il est indiqué que le livre est rarissime.
- Un mémo rédigé à la main dit : « ***Jeannine, pense à écrire une lettre au musée de la sorcellerie au sujet de l'ouvrage*** Pratiques ancestrales de la baguette magique. ***Peut-être en ont-ils un exemplaire, sinon il faudra le déclarer perdu à jamais. Tu trouveras leur adresse dans la liste de nos fournisseurs et contacts.*** »
- La liste des fournisseurs et contacts indique l'adresse du musée de la sorcellerie dans l'archipel des Steppes.

Au bout de quelques temps, la fine équipe entendra des bruits de pas. Akhéna ne demandera pas son reste et lancera un ensorcellement de téléportation sur toute la petite troupe qui se retrouve près de la place de la fontaine. Akhéna paraîtra visiblement épuisée. Le sort étant puissant, elle sera assez fatiguée et proposera aux sorcières de se retrouver ici même, le lendemain matin, pour partir à la recherche de ce mystérieux mage.

Bibliothèques en pagaille

Le lendemain matin, Akhéna proposera de partir à la recherche des livres disparus pour en savoir plus sur les recherches de l'homme qu'elle poursuit. Elle proposera de faire les librairies de la liste des fournisseurs trouvés dans la bibliothèque du Conseil. Ceux-ci sont éparpillés sur l'archipel des Sourires.

La visite des librairies ne donnera rien, à part pour la dernière. C'est une sorte de petit magasin tout poussiéreux nommé « ***Le livre enchanteur*** » où les ouvrages sont empilés les uns sur les autres, dans des amoncellements improbables et branlants, laissant à peine de la place aux clients pour flâner et regarder. On y trouve de tout, et le rayon sorcellerie est assez important.

Le problème, c'est que prendre un livre sera très délicat sans faire tomber toute la pile. Les recherches peuvent durer des heures mais, au final, notre équipe pourra repartir avec un vieil exemplaire de « ***Légendes oubliées*** ». Le vieux gérant, Hubert, un monsieur capricieux et rachitique aux cheveux poivre et sel, sera tout de même content d'avoir de la visite. Si les sorcières lui demandent s'il possède les deux livres, il répondra par l'affirmative pour « ***Légendes oubliées*** », mais il faudra chercher dans la pile du fond. Par contre, pour l'autre, il se lance dans une longue histoire assez assommante sur ses voyages de jeunesse… Au final, il se rappelle avoir vu ce livre dans une petite échoppe de l'archipel des Plumes, mais sa mémoire n'est plus très bonne et il ne se souvient plus du nom. Il pourra tout de même en faire une description sommaire et donner le nom de la ville où il se trouve : Maï-Tang-pi.

Un train dans le désert blanc

Le seul moyen pour nos sorcières d'aller au musée de la sorcellerie est de prendre l'express du grand froid, les steppes étant des contrées gelées où en ce moment se déverse une tempête de neige à tout rompre.

Alors qu'elles sont assises confortablement dans leur train de nuit traversant le désert, mangeant des sucreries, faites en sorte qu'une de vos sorcières ait envie d'une plus grosse gourmandise que les autres, et décide de se rendre dans le wagon-restaurant. Traversant les wagons de première classe, elle achète son encas et fait le trajet retour lorsqu'elle aperçoit une personne couchant sur ses genoux le journal qu'elle était en train de lire, ce qui explique pourquoi elle ne l'avait pas remarqué lors de son trajet aller. Mais là, le journal baissé, elle reconnaît aisément le mage, son chapeau de sorcier ne passant pas inaperçu. Celui-ci sentant quelque chose d'étrange et voyant sûrement la réaction de la jeune sorcière, s'élance d'un bond à travers le wagon. S'ensuit alors une course-poursuite à bord du train lancé à toute vitesse. Course-poursuite qui finira sur le toit où, alors qu'elles sont à deux doigts de lui mettre la main dessus, le mage sautera d'un plongeon magnifique dans le vide et disparaîtra subitement.

Le musée est situé dans un immense bâtiment à l'architecture slave. Le livre se trouve dans la bibliothèque du musée réservée aux sorcières. Elles pourront le consulter à loisir mais pas le prendre. La bibliothèque étant sous haute surveillance magique, si les PJ veulent voler ce livre, ils ne pourront pas employer la magie. C'est peut-être le moment de faire appel aux familiers ?

Voyage en bateau

Le livre en main, nos petites sorcières décident donc de rejoindre l'archipel des Plumes... Le Capitaine Gustave Tendrette, son visage rouge marqué de couperose et recouvert d'une barbe blanche, leur fait un grand sourire et les accueille à bord tout en leur crachant au visage la fumée de sa pipe (pour une image de Tendrette, décrivait à vos PJ le Capitaine Igloo). Tendrette est un joyeux drille qui sait très bien animer son rafiot. Ses marins, qui semblent tout droit sortis d'un ballet de matelots russes par leur finesse et leur maintien digne de danseurs, ne cessent de chanter tout en effectuant les manœuvres. Tous les soirs, lors de la longue traversée, Tendrette invite nos sorcières dans sa cabine pour le repas où il leur raconte, accompagnant son récit de bonnes rasades de rhum, ses aventures et mésaventures sur les différentes mers. Il semble y mettre du cœur, même si on s'aperçoit très facilement que le coquin en rajoute un peu pour épater la galerie. Il semble dépasser les bornes lorsqu'il déclare s'être sorti vivant d'un face-à-face avec un Kraken. Vous pouvez agrémenter le voyage de quelques surprises, comme une violente tempête ou une bande de forbans tout droit sortis de ***L'Île au trésor***.

Etrange échoppe

Sur l'Archipel des Plumes, elles devraient se sentir constamment épiées, mais sans savoir pourquoi. En réalité, le Mage les a suivies et se cache de leurs yeux grâce à un puissant ensorcellement. Dans la ville, elles rencontreront toutes sortes de gens bizarres qui les guideront dans des ruelles de plus en plus étranges, mais au goût d'exotisme prononcé. Enfin, et après une longue journée de recherche, nos sorcières arriveront devant « La voûte aux esprits ». Ce curieux magasin de magie dont l'encens embaume l'atmosphère de senteurs de lotus et confère à cet étrange capharnaüm une petite touche de magie, recèle des merveilles de trésors cachés pour qui sait regarder.

On y trouve des ingrédients rares, nécessaires pour faire certaines décoctions très spéciales. A vous de livrer à vos joueurs les ingrédients qui vous semblent intéressants. Enfin, caché derrière un ouvrage sur la médecine par les plantes et la méditation, une de vos sorcières devrait trouver un exemplaire de « ***Pratiques ancestrales de la baguette magique*** ». Mais, au moment où celle-ci avertira les autres, une tempête de magie commencera à ravager l'échoppe. Puis, au beau milieu du magasin, se formera une porte magique donnant sur un paysage sombre et nuageux. Alors, sorti de nulle part, l'étrange mage arrachera le gros volume des mains de la jeune sorcière, et avant que quiconque n'ait pu réagir, il s'engouffrera dans la porte magique.

Akhéna n'aura que le temps de crier « ***Suivez-moi !*** » avant de plonger à sa suite. Vos sorcières les suivront-elles ? Il faudra réagir vite car le portail s'estompe doucement.

Annexes :

Légendes oubliées

Ce livre contient diverses légendes oubliées que le Conseil ne veut pas ébruiter, notamment celle d'Amélia. On y cite ses ouvrages, et surtout la suite de l'histoire : comment les baguettes magiques ont été bannies, ainsi que la chasse des pratiquants rebelles qui s'en est suivie.

Pratiques ancestrales de la baguette magique

Ce livre a été écrit par Amélia elle-même. Elle y décrit les anciennes pratiques ainsi que les développements et évolutions qu'elle y a elle-même apportés. Le livre regorge d'ensorcellements nouveaux. Il est inutile de dire que ce livre est très recherché par les collectionneurs éclairés. Il n'en existe plus que trois exemplaires sur Pile : un dans la bibliothèque du Conseil, un autre au musée des sorcières de l'archipel des Steppes, et enfin le dernier dans une petite échoppe de l'archipel des Bambous.

Victorio

http://toinito.free.fr/fr/jdr-psorcieres.php

Scénario

Nains & Jardin
Mise au vert forcée

Horreur ! un Jardinet complet a disparu ! Tout l'Entrejardin est en émoi ! Le Conseil des jardins a décidé de charger nos nains de jardins, voisins des disparus de mener l'enquête. La Menace aurait-elle frappé un grand coup ? Non. C'est une pure coïncidence, nos nains découvriront le Front de Libération des Nains de Jardins (FLNJ), et seront même mêlés à ses actions.

Avertissement

***Ce scénario ne cautionne pas** les actions et idéologies du FLNJ (Front de Libération des Nains de Jardin). Il ne fait que s'en inspirer et s'en servir de base à l'intrigue. Il n'a **pas la vocation** de **promouvoir** ou **encourager** ce mouvement.*

Consternation

La nouvelle se propage comme une traînée de poudre, enflammant toutes les passions, dévorant de terreur toutes les âmes. La Dame Blanche aurait-elle abandonné ses fidèles et fervents serviteurs ? Les dévots ne peuvent y croire et s'emploient à combattre la rumeur !

Une assemblée extraordinaire est convoquée immédiatement et la réunion se déroulera au pied levé aux environs de minuit au jardinet du parc communal, près du bac à sable. Par un passage dérobé, sous le kiosque à musique, au beau milieu du fouillis de matériel et d'outils de jardinage savamment organisé pour le dissimuler, on accède à l'Entrejardin. De nombreux nains de jardins s'y sont rendus, trop effrayés à l'idée de " disparaître " à leur tour en restant sur leur jardinet ou inquiets de la disparition d'amis ou encore préoccupés par cet évènement sidérant.

Mission

Au soir, nos nains de jardins peuvent, s'ils le souhaitent, assister à l'assemblée extraordinaire du Conseil des Jardins. Lors de celle-ci, tout le monde est bien perplexe et consterné par la disparition entière et brutale de tout un jardinet ! Les commentaires vont bon train sur un ennemi implacable de la Menace qui finira par anéantir tout l'Espoir des troupes de la Dame Blanche en la déforçant peu à peu… Déjà certaines voies s'élèvent, il faut quitter la ville au plus vite. Les membres du Conseil appellent au calme et à la raison… et la discussion reprend de plus belle.

A peine l'assemblée achevée, des petits groupes se forment pour discuter de l'évènement, et que des martios s'occupent de disperser et d'éclater les groupes pour les pousser à reprendre leurs activités et vaquer à leurs occupations essentielles. De toute façon, le Conseil des Jardins a encore une fois sta-

tué au mieux, confiant à une Cellule d'Action & Répression (CAR) le bon soin de mettre à pied d'œuvre un Jardinet compétent afin de retrouver les nains portés disparus… ou pire.

Quoi qu'il en soit, nos nains de jardins sont contactés par un membre de leur CAR qui leur indique que la polyvalence et l'expérience de leur jardinet a été mise en avant pour les désigner et leur attribuer la mission. Il faut dire aussi que leur Cellule Prévention & Communication (CPC) a souligné leur proximité du Jardinet décimé. Nos nains de jardins sont rapidement briefés par leur Cellule Contrôle & Surveillance (CCS) : il ***faut*** les retrouver ! Les directives sont simples mais impératives. On les invite également à s'équiper avant leur départ en mission auprès de leur Cellule Infrastructure & Logistique (CIL).

Morne plaine

Une fois sur les lieux du drame, nos nains de jardins sont forcés de constater la triste réalité : il n'y a effectivement plus âme blanche qui vive. L'endroit est soigneusement entretenu et bien à l'abri de la Menace, retiré dans un lieu paisible et tranquille. Le lopin de terre doit valoir son pesant d'or. Seule une petite route caillouteuse y donne accès, bordée de pins et de quelques luminaires. Autour, d'autres villas et espaces boisés.

La Menace aurait-elle choisi de frapper à l'endroit où l'on s'attendait le moins ? Ses sbires auraient-ils choisi cet havre de paix que chaque nain aurait cru épargné pour lui rappeler que la Menace est partout et que nul ne sera épargné lors du cataclysme écologique final ?

Triste plaine

Les propriétaires de leurs amis nains de jardin (car il faut bien se rappeler que derrière chaque nain se cache un propriétaire sans qui chaque nain de jardin serait bien peu, juste une statuette de plâtre) sont bien tristes. Comme tous, ils chérissaient leurs petites statuettes qui faisaient leur joie et leur fierté de leur si joli petit gazon anglais.

Ils sont bien peinés de leur disparition et maudissent le mauvais plaisantin qui leur aurait fait le coup. Ils se rassurent comme ils peuvent en se disant qu'on finira par les retrouver, abandonnés ou qu'on les rapportera. Ils n'appelleront pas le commissariat, on se moquerait d'eux.

Appel à l'aide

Soudain, un appel au secours déchirant se fait entendre d'un jardin voisin ! Le Nain Pressario laisse aux nains de jardins le choix de leur réaction avant de poursuivre. L'appel vient en fait d'un pauvre nain de jardin, seul au beau milieu de son jardinet, complètement désemparé ! Il n'a pas l'air de souffrir ou d'être Menacé. Mais la Souillure n'aurait-elle pas fait de lui l'horrible instrument d'un traquenard monstrueux et sans pitié ?

Rivé !

Si les nains de jardin se rapprochent, ils constateront qu'il n'y a aucun danger et que le malheureux se trouve solidement rivé au sol par de gros écrous ! Quel châtiment horrible. Là sans bouger, à la merci de tous, et ne pouvant pas réclamer de l'aide,

étant incapable de bouger, et sans nains de jardin passant ou habitant par là. Nos nains de jardin lui sont une providence, une véritable bénédiction et un remerciement pour ses prières qu'il avait laissées à la Dame Blanche de venir à son secours.

Rescapé ?

Après que nos nains de jardins ont réussi par quelques bricolages, réflexions ou inventions à le délivrer, il peut, se massant les doigts de pieds, raconter ce qui lui était arrivé.

Un homme était venu rencontrer son propriétaire pour le racheter. « ***En effet, l'individu me convoitait car je suis très rare, savez-vous. Je suis l'un des seuls nains de jardin munis d'un mouchoir de Vichy (à carreaux rose et blanc) pour m'éponger le front !*** ». Ca laissera probablement nos nains de jardins perplexes, enfin…

« ***Mais mon*** « maître »***, ayant pris peur et croyant bien faire, me fixa solidement au sol pour repousser toute tentative malhonnête de vol ! Il ne pouvait pas savoir que du même coup, il me priverait de mouvement, moi qui aime tant courir les trottoirs la pique à la main pour ramasser les déchets et, de temps en temps, livrer un combat sans merci avec un vieux rat d'égout agressif envers ma personne.*** »

Voleur en Série

Il est vrai que des humains convoitent et collectionnent les nains de jardin comme on collectionne les timbres, mais un nain de jardin « éveillé » se serait bien vite fait la malle seul s'il avait été emmené, il est serait alors très peu probable que la disparition du jardinet soit lié à cet individu. Il s'agit là bien évidemment d'une fausse piste.

Indices

En y regardant de plus près, deux choses attirent l'attention de nos fins limiers : tout d'abord, des traces de pneus tout fraîches provenant d'un véhicule à moteur à deux roues du type scooter ou vélomoteur, et la présence de tract d'un jaune criard signé

par le FLNJ indiquant qu'il a encore frappé et qu'il ne s'arrêtera pas tant que de pauvres nains seront encore « de jardin » pour les rendre et les faire devenir « de forêt ou de plaine ».

FLNJ

Nos nains de jardins avec leur CPC peuvent se renseigner sur ce FLNJ Une recherche sur le Web les renseignera vite. Il s'agit d'un mouvement qui milite par l'action pour replacer les nains de jardin dans leurs forêts et plaines natales. Ils pourront d'ailleurs voir qu'une section locale, proche de leur ville, s'enorgueillit de la réussite de son opération photos à l'appui. Nos nains de jardins reconnaîtront sans mal leurs camarades !

Une carte d'état-major en main, nos nains de jardins peuvent supposer l'endroit où les nains de jardins ont été conduits en se fiant également à la direction prise par les énergumènes.

Nain compréhension

Avec ce faisceau d'indices, ils parviennent à mettre en lumière la survenance des évènements passés. Une section locale du FLNJ a kidnappé le Jardinet pour l'amener en pleine forêt. Il ne s'agit pas du tout de l'œuvre d'un collectionneur-voleur, ni des agents de la Menace ce qui aura le don de rassurer tout l'Entrejardin de n'être l'œuvre que de quelques « farfelus ». Maintenant, la piste est toute tracée (ça tombe bien, c'est la section suivante).

Une piste toute tracée

Nos nains de jardins ont compris que remonter la piste des pneus de vélomoteur devrait les mener jusqu'au lieu où ont été abandonnés leur amis pensant ainsi les rendre plus heureux.

Mais attention, le Nain Pressario peut décider de la permission d'Aube pour nos nains de jardins qui devront être revenus et avoir réintégré leurs jardins pour ne pas éveiller les soupçons ou les interrogations de leurs propriétaires. Sauf s'il décide que leurs possessions sont en « congés » hors de chez eux et qu'ils ne s'apercevront de rien.

Bonnets rouges

Nos nains de jardins pistent les traces de pneus au beau milieu des bois parfois avec quelques difficultés vu les passages moussus, inondés ou autres. Le Nain Pressario peut à sa discrétion leur faire jeter quelques d7 de Pistage.

Il peut leur décrire une forêt majestueuse, magistrale, vivante de vie parmi ses fourrés, bosquets, grouillant d'activités de l'humus, dans la mousse, … Une présence de gibiers attire quelquefois des chasseurs et de temps en temps les visites de routine du garde-chasse ou agents des forêts.

Mais soudain s'abat sur nos infortunés nains de jardins une myriade agressive de bonnets rouges assoiffés de violence et qui se sont vus défiés par nos nains de jardin avec leurs bonnets rouges typiques et se baladant tout bonnement et benoîtement au beau milieu de leur domaine. ***Le Nain Pressario devra accentuer le contraste bucolique et belliqueux !***

Une rude bagarre s'engage et chaque fois qu'un nain de jardins sera parvenu à terrasser l'un des ses opposants, un autre surgira à sa place toujours aussi belliqueux. La situation doit être dramatique, désastreuse, désespérée suffisamment pour la scène suivante mais aussi modérée pour les maintenir en vie ! ***Le Nain Pressario peut noter qu'il s'agit du seul combat.***

Korgan

Mais au moment le plus critique, quand nos nains de jardins croulent sous le nombre et semblent sombrer vers un destin bien funeste, survient un Nain Vainement des plus inattendus ! Bondissant de nulle part et se jetant à plâtre perdu dans la bataille en poussant un cri horrible, faisant déjà déguerpir les plus froussards, un « diable roux » armé d'une grosse hache taillant à tout va au beau milieu des bonnets rouges.

Décrivez-le comme un véritable « fou-de-guerre ». Il n'a pas peur des plaies et surtout des bosses, et taillade sans merci les agresseurs dans une rage décuplée s'employant rageusement à la tâche. Rapidement, aidés de cet allié arrivé in extremis et du nombre revu à la baisse d'assaillants, nos nains de jardins devraient reprendre le dessus et bénéficier d'une issue favorable se soldant par une victoire totale sur l'ennemi !

Il se nomme Korgan et se présente aux nains de jardins. ***Le Nain Pressario dispose de tous les renseignements au sujet de Korgan. Il n'a pas hésité une seconde à prêter hache forte à ses congénères.*** Enfin, il refusera poliment toute demande du Jardinet à se joindre à eux : il y a trop d'aventures à vivre, de chemins à parcourir par monts et par vaux !

Paumés

Remis de leurs émotions, nos nains de jardins n'en demeurent pas complètement paumés. Déboussolés et encore sous le choc de la rude attaque, ils ont perdu la trace de leur piste et tout l'environnement a été complètement piétiné par l'ardeur et la férocité du combat. Tout est brouillé, même pour les meilleurs pisteurs.

Mais au bord du désespoir, la Dame Blanche leur vient au secours. Elle ne les a pas oubliés. Une voie sympathique les interpelle, les tirant de leurs réflexions.

Blaireau

« *Etes-vous perdus ?* » commence-t-il. Il poursuit : « *Décidément, il est bien étonnant de rencontrer deux fois au cours de la même nuit des nains de jardins si loin de leurs jardinets urbains. Si peu habitués à la vie campagnarde.* »

« *Qu'est-ce qui vous amène ici ?* » les questionnera-t-il. « *Essayez-vous de mettre en pratique la fable du Rat des Villes et du Rat des Champs ?* » ironise-t-il.

Si nos nains de jardins l'interrogent sur ce second groupe rencontré, il indique en toute sympathie qu'il vient des les quitter il y a peu. Ils étaient quelque peu hagards et déblatéraient une histoire des plus folles : « *Des illuminés les auraient enlevés et auraient voulu leur rendre leur liberté et leur faire retrouver leur Mère-Nature Originale* » s'étonne-t-il. Ils n'en demandaient pas autant d'ailleurs.

« ***Tout le monde sait bien que Notre Dame Blanche, dans son infinie raison et immense clarté, a dévolu aux Nains de Jardins d'œuvrer contre la Menace en ville là où elle fait le plus de dégâts et où elle est la plus présente.*** » dit-il attendant leur assentiment. Un dévot n'aurait pas fait mieux que cette profession de foi récitée par ce blaireau. « ***Quelle horreur et drame vivaient-ils d'avoir quitté leur jardinet en ville. Ils le regrettaient bien d'ailleurs.*** » compatit-il.

Lorsqu'il apprend que le groupe est à leur recherche, il se propose de les y conduire et les invite à grimper sur son dos pour y arriver plus rapidement. Les deux groupes auront ainsi l'occasion de faire le trajet ensemble ce qui est toujours plus plaisant que le faire seul.

On a retrouvé le 4ème jardinet

La rencontre des pauvres nains avec leurs pairs est des plus chaleureuses et réconfortantes. Folles embrassades, franches accolades, effusion de joie. Chaque groupe peut se narrer à force de gestes et d'envolées lyriques les aventures qu'ils ont vécues.

Le retour se déroule sans encombre et chacun, fourbu mais heureux, peut regagner son jardinet avant l'aube.

En tout cas, le conseil est très satisfait et vos cellules sont fières de leur choix et nos nains de jardins sont désormais dignes de confiance.

Mission accomplie…

Conclusion

Nos NJ auront parfait leur connaissance sur la campagne et auront acquis une expérience des plus appréciées qui les placera au devant de la scène au sein de l'Entrejardin pour l'attribution de futures missions des plus périlleuses contre la Menace.

Ils acquièrent tous une compétence non privilégiée de Connaissance de la Campagne à 1 (soit l'équivalant de 2 pdj). A cela, le Nain Pressario peut attribuer 5 pdj à chaque NJ pour la réussite de cette mission et plus à son entière discrétion.

PNJ
ACTIVISTE du FLNJ

Jeune rebelle contestataire qui pense que les nains de jardins, comme tous êtres féeriques, ont leur place au beau milieu des champs ou des bois. Et sûrement pas à se retrouver parqués béatement sur nos gazons à l'anglaise, cernés par le béton et la grisaille des villes, où ils servent de potiches décoratives. En conséquence, il organise des « opérations de sauvetage » où il enlève ces statuettes pour les replacer dans leur milieu qu'il juge naturel, à l'extérieur des villes, en rase campagne.

Caractéristiques

Force 7
Résistance 6
Agilité 8
Dextérité 8
Intelligence 8
Raison 6
Présence 6

Compétences privilégiées

Filer à l'anglaise 5
Idéologie FLNJ 4
Connaissance de la campagne 3

BONNET ROUGE

Nain de jardin corrompu haineux envers tous les êtres vivants. La plupart des meurtres horribles commis le long des chemins de campagne de nuit sans lune sont à mettre à son compte. Il tentera de les matraquer. Son bonnet est rouge parce qu'il s'en sert pour recueillir le sang de ses victimes. Il mesure de 12 à 25 cm.

Il fuit la ville qui lui rappelle trop sa condition de nain de jardin. D'ailleurs, il voue une haine toute particulière envers ses anciens congénères.

Inspiré du Bonnet Rouge, Faë mineur.

Caractéristiques

Force 5
Solidité 3
Agilité 5
Dextérité 5
Intelligence 2
Raison 2
Présence 3

Compétences privilégiées

Bagarre 5
Camouflage 4
Discrétion 3

KORGAN

Korgan est un nain de jardin particulier et barbu. Il représente un NJ(DR) pour « nain de jeu de rôles ». Il est très différent des autres nains de jardin. Il s'apparente à un membre du clan des Martio.

Il mesure 25 cm, est de corpulence forte, des cheveux et barbe rousses tressés et retenus par de petits rubans verts. Sa peau est burinée et marquée par quelques entailles, des cicatrices de coups reçus en combattant à ce qu'il aime raconter. Sur son torse est peint finement et fidèlement le treillis d'une cotte de mailles.

Il a une frousse bleue de l'eau et adore l'obscurité et la fraîcheur des tunnels. Il est trapu et bourru. D'un premier abord peu commode, voire rustre, il se montre toujours serviable et amical avec ses amis.

D'un tempérament héroïque et épique, il est parti de son jardin pour courir l'aventure à l'Extérieur ! Il se ballade toujours avec sa fidèle hache à deux lames et son casque viking.

Caractéristiques

Force 7
Solidité 6
Agilité 4
Dextérité 4
Intelligence 2
Raison 2
Présence 2

Compétences privilégiées

Bagarre 5
Construction 3
Destruction 5
Escamotage 3
Evolution 3
Excavation 5

Compétences non- privilégiées

Réparation 4
Invention 4
Jeu 3
Mine 4

BLAIREAU

Le blaireau est la force de frappe, le dernier rempart, le fer de lance des actions de la Dame Blanche contre la Menace par les monts et par les vaux, au beau milieu de nos vertes et riantes campagnes. Le milieu campagnard et rural n'est, lui non plus, pas à l'abri de la Menace.

« La tête grise avec ses bandes noires vint pointer à la porte. Puis toute la masse de son corps se coula dans la grande cabine en ondulant, grise comme une ombre. Là, il se mit à faire des bonds, à taper dans les planches comme un gros ours qui s'amuse, avec des hennissements chevrotants un peu nasillards, comme ceux d'un tout petit cheval. Ses griffes cliquetaient et crissaient en raclant le plancher. (...) le blaireau arriva près d'elle en cascade, de petits bonds, l'air d'ondoyer dans sa fourrure comme une carpette qu'on secoue. »

Caractéristiques

Force 5
Résistance 6
Agilité 2
Dextérité 2
Intelligence 2
Raison 3
Présence 1

Compétences privilégiées

Bagarre 5
Creuser 4
Impressionner 4

Pitche

http://nainsetjardins.free.fr

Bibliographie

Front de Libération des Nains de Jardins :
http://www.flnjfrance.com

La description du blaireau est en partie reprise de ***Le blaireau sur la péniche*** de Janni HOWKER paru aux éditions Gallimard Collection folio junior Piranaha, 1986.

Mousquetaires de l'Ombre
Les Feux de l'amour

Ce scénario d'enquête assez complexe est destiné avant tout à des joueurs expérimentés. Il consiste en une juxtaposition de cinq intrigues qui se croisent et se décroisent dans la bonne ville de Toulon.

Prévu pour 1657, ce scénario peut être adapté sans mal à n'importe quelle autre année, mais l'histoire doit impérativement se dérouler en été, saison des incendies s'il en est.

Intrigues

Bien qu'il y ait une intrigue principale qui va concerner les personnages, l'histoire en elle-même comporte plusieurs fils d'événements qui se recoupent parfois et rendent le scénario assez complexe. Si certaines de ces intrigues peuvent ne pas du tout concerner les personnages, ils peuvent passer à côté sans problème, la compréhension de l'ensemble est indispensable pour une maîtrise souple.

Chaque intrigue porte un numéro que l'on retrouvera dans la chronologie pour que le meneur sache à quelle intrigue se rattache chaque élément.

Intrigue 1 : Les deux Seigneurs

Le baron Jocelyn de la Loubière est un riche propriétaire terrien, dont la richesse vient tant de ses relations à la Cour que d'un excellent vin qu'il exporte à prix d'or. Ses terres bordent Toulon à l'ouest, mais excluent la cité en elle-même, administrée par le baron Domblas de St-Auvent qui est l'exemple même d'une noblesse provinciale décadente.

Entre les deux hommes, l'inimitié est profonde. Bien qu'en public ils passent pour les meilleurs amis du monde, chacun est prêt à toutes les bassesses pour tourmenter son rival. Ils se retrouvent néanmoins tous deux chaque mois pour satisfaire à leur vice commun : le jeu.

Jusqu'à récemment, lorsque de la Loubière souhaitait profiter du port pour exporter son vin, il devait payer une taxe exorbitante à son ennemi. La décision du roi de faire de Toulon un port royal pourrait empêcher St-Auvent d'exercer ce droit très prochainement. Déjà récemment, grâce à ses relations à la Cour, Loubière a pu limiter cette taxe, au grand dam de St-Auvent. Depuis, la haine est encore plus importante entre les deux hommes.

Intrigue 2 : Le naufrage du Faron

Lors d'une récente soirée de jeu, St-Auvent a réussi à dépouiller le capitaine Fredon, capitaine du navire Faron, de tout son argent. Or, Fredon est également le principal convoyeur du vin de la Loubière. Par un habile chantage, St-Auvent a contraint le capitaine Fredon à saborder son navire, promettant le renflouement ultérieur, et surtout à détruire la cargaison du précieux vin. Le capitaine n'ayant eu d'autre choix que de s'exécuter, le Faron est désormais à moitié coulé dans le port de Toulon.

Pétri de culpabilité, Fredon est entré dans une phase d'autodestruction par l'alcool qui l'amènera à vomir sur l'uniforme du lieutenant Mousquetaire de l'Ombre d'Astarac, et à l'insulter copieusement ce qui conduira l'officier à demander réparation en duel. Evidemment, le capitaine Fredon, largement désavantagé, y perdra la vie…

Intrigue 3 : Une idylle maligne

Durant cette même soirée qui vit la ruine du capitaine Fredon, l'attention de Jocelyn de la Loubière était bien trop occupée par une tierce personne pour s'inquiéter des pertes de son convoyeur. En effet, Jocelyn fut troublé toute la soirée par les œillades enflammées lancées par Amande de St-Auvent, la fille unique du seigneur de Toulon. La jeune fille étant particulièrement laide, l'intérêt n'était évidemment pas partagé, mais devant l'empressement naïf d'Amande, Jocelyn s'est mis à imaginer un plan qui lui permettrait d'humilier son rival. S'il séduisait Amande et la retournait contre son père, la défaite de ce dernier serait cuisante (surtout s'il parvenait à lui voler son innocence !).

Depuis cette soirée de jeu, donc, Jocelyn a envoyé des mots doux à Amande et la retrouve régulièrement dans une taverne discrète de Toulon, la taverne des amoureux, située sur le port.

Intrigue 4 : Le galérien

Le galérien Bra'erth s'est enfui comme les autres dans la nature lors du crash du Galerion. Découvrant un monde organique avec beaucoup de combustible et une énergie quasi-illimitée, il se retrouve au moment des faits dans la région de Toulon.

Dans le même laps de temps, Robert Baulieu, l'intendant du Seigneur de St-Auvent fait une crise de jalousie voyant que les préférences d'Amande vont au beau seigneur de la Loubière alors que lui-même espérait une union avec elle dans l'espoir d'hériter de la ville qu'il administre déjà.

Lors de sa fuite jalouse, Baulieu se retrouve sur les coteaux du Mont Faron, où le galérien vient justement de faire la rencontre d'une jeune bergère, tombée évanouie à sa vue. Trop heureux d'un tel réceptacle de vie, le galérien consume cette énergie en un incendie grandiose. Dans un premier temps, Baulieu fuit, mais revient le lendemain pour comprendre ce qui s'est passé. Il retrouve rapidement le galérien. Empathe, ce dernier se rend compte de la similitude de folie entre lui et l'intendant. Ils deviennent en quelque sorte amis. Baulieu finit par lui proposer un marché : l'intendant fournit d'autres réceptacles de vie aussi beaux et innocents, en échange de quoi, le galérien détruit par le feu les terres de son rival.

Intrigue 5 : Le grand Plan

Comme si cela ne suffisait pas, une troupe de Mousquetaires de l'Ombre (dont nos PJs) se trouve dans les parages. Ils ont une mission, qui n'est pas développée ici et que seul le lieutenant d'Astarac connaît avec précision. Officiellement, le groupe est là pour préparer (et sécuriser) la prochaine visite du roi à Toulon.

La présence du galérien dans les parages est donc un hasard plus ou moins malheureux, qui complique les plans du lieutenant. C'est tout naturellement qu'il va confier à nos mousquetaires la mission officieuse d'enquêter sur les étranges incendies de la région. Ce serait un comble que Louis XIV meure suite à un feu de garrigue !

Chronologie Détaillée

Les nombres entre crochets se réfèrent aux numéros des intrigues citées précédemment.

1er juillet 1657

[5] Louis XIV quitte Paris. Un groupe de 15 mousquetaires de l'ombre part en avance pour préparer le terrain à Toulon. Ils sont conduits par le lieutenant François d'Astarac.

14 juillet 1657

[4] Robert Baulieu prend son courage à deux mains et propose à Amande de St-Auvent de devenir sa femme. Il n'en a pas encore parlé au seigneur et bien lui en prend : Amande lui rit au nez, prétendant qu'elle serait un jour mariée avec un grand seigneur et qu'un pauvre intendant ne l'intéresse pas. Baulieu, très en colère, bat en retraite.

15 juillet 1657

[1] Les deux seigneurs de la région de Toulon se retrouvent chez les St-Auvent pour leur traditionnelle soirée de jeu.

[2] Le capitaine Fredon est également invité, et perd plus que de raison, sous le regard amusé mais tolérant de Domblas de St-Auvent.

[3] Jocelyn de la Loubière également n'est pas très chanceux. Son attention est sans cesse attirée vers Amande qui lui fait les yeux doux. Gêné mais interloqué, il y repensera en rentrant chez lui.

16 juillet 1657

[2] Domblas de St-Auvent convoque le capitaine Fredon pour réclamer paiement de ses dettes. Comme Fredon ne peut pas payer, Domblas réclame le navire. Fredon supplie de lui accorder un délai ou une autre façon de payer ses dettes. Après l'avoir fait mariner un moment, Domblas propose l'alternative : saborder son navire au port et perdre la cargaison de la Loubière. Fredon pourra toujours renflouer son navire, le Faron, un peu plus tard. N'ayant pas d'autre choix, Fredon accepte.

[3] Un mot doux parvient chez Amande. Jocelyn de la Loubière lui déclare sa flamme (sans signer explicitement) et donne rendez-vous à la jeune fille à la taverne des amoureux pour le lendemain soir.

17 juillet 1657 – soir

[3] Jocelyn de la Loubière et Amande de St-Auvent se retrouvent à la taverne des amoureux où ils se font les yeux doux sous le regard de Clarisse et Margot, les deux serveuses.

[2] Le capitaine Fredon monte à bord de son navire et donne quartier libre à ses matelots. Il saccage la cargaison avant d'ouvrir une voie d'eau dans son navire. Le Faron sombre dans le port de Toulon. Pendant le remue-ménage provoqué par le naufrage (tous les marins sont sur le port) Fredon va à la taverne des amoureux pour boire le premier verre d'une longue série.

[4] Baulieu trouve le mot de la Loubière chez Amande de St-Auvent, fou de jalousie, il va lui-même à la taverne des amoureux et observe d'une rage froide le couple. Amande accentue encore ses gestes pour lui montrer son mépris. Jocelyn s'amuse de la situation.

17 juillet 1657 – minuit

[4] Bra'erth en se promenant sous le ciel étoilé est remarqué par la fille d'un berger, Josie, qui s'en approche avant de s'évanouir de terreur. Intéressé par la jeune fille, le galérien la ramasse et sentant la vie, commence à danser avec elle…

[4] Baulieu quitte Toulon. Dans sa fuite sans but, il découvre un couple de danseurs sur le Mont Faron. Intrigué, il les épie de loin. Soudainement, la colline s'embrase autour du couple, et la lumière permet de voir que l'homme est chauve et que sa peau est bleue. Baulieu fuit et retourne, paniqué, à Toulon. Bra'erth a toutefois eu le temps de percevoir l'esprit de Baulieu.

18 juillet 1657

[4] N'ayant pu fermer l'œil de la nuit, Baulieu retourne sur le Mont Faron et assiste de loin à la tristesse d'un berger qui découvre sa fille carbonisée au milieu de la zone dévastée par les flammes. Suivant les traces fraîches, il finit par arriver à l'entrée d'une grotte partiellement dissimulée où l'attend Bra'erth qui l'a senti venir. Ils passent tous deux la journée à s'apprivoiser mutuellement, dans une communication silencieuse basée sur leurs sentiments.

19 juillet 1657

[4] L'intendant délaisse ses responsabilités pour passer du temps avec son nouvel ami. Il comprend le plaisir qu'éprouve le galérien à consumer la vie de jeunes filles, et lui propose un marché : il peut lui fournir une jeune fille, mais souhaite qu'il exécute sa danse de feu dans une zone précise, sur les terres du Seigneur de la Loubière. Il espère ainsi ruiner son rival.

20 juillet 1657

[5] L'intendant passe la journée à rattraper ses affaires en retard. Le soir, il fait du repérage près de la taverne des amoureux et décide de sa cible : Margot, une serveuse de la taverne qui loge tout près.

21 juillet 1657

* Scène clé 1 : L'arrivée des mousquetaires.

[5] d'Astarac et ses hommes arrivent à Toulon. Ils demandent un point de chute à Domblas de St-Auvent qui leur accorde l'ancien Bastion St-Jean, rendu obsolète par le déménagement au nouveau Bastion St-Jean. L'intendant Beaulieu, prévenu tardivement de leur arrivée et ayant d'autres choses en tête, leur fournit également des vivres (mais seulement pour deux jours).

[2] Dans l'après-midi, le capitaine Fredon, complètement saoul, vomit par mégarde sur le lieutenant d'Astarac qui passait par là. Plutôt que de s'excuser, il saisit l'occasion pour insulter le Mousquetaire. Ce dernier provoque le capitaine en duel pour le lendemain matin. Fredon accepte, voyant là une occasion de mourir (il ne peut se résoudre au suicide).

[3] Au soir, second rendez-vous secret entre Jocelyn de la Loubière et Amande de St-Auvent à la taverne des amoureux.

22 juillet 1657 – 2 heures du matin

[4] A la fermeture de la taverne, Margot rentre chez elle. En route, elle est enlevée par Baulieu qui l'attendait dans son carrosse. L'attelage quitte ensuite la ville en direction du Vert Coteau. Les personnages, envoyés en patrouille sur les coteaux avoisinants sont témoin de la seconde danse de Bra'erth. Un incendie se déclare qui ne fera heureusement pas de gros dégâts.

* Scène clé 2 : La spirale infernale.

22 juillet 1657 – 8 heures

[5] Le lieutenant d'Astarac charge les personnages de mener l'enquête. Cet étrange incendie cache peut être quelque chose… A peine les a-t-il briefés qu'il quitte la caserne, prétextant une affaire urgente. Dans les jours à venir, il ne sera pas en ville (il s'occupe des préparatifs de la venue du roi emmenant la plus grande partie de ses hommes… et une partie des vivres restantes).

[2] Le lieutenant part sur les quais pour expédier rapidement le duel contre un capitaine Fredon sans instinct de survie. Les marins de Fredon qui ont servi de témoins pleurent leur capitaine.

22 juillet 1657 – après-midi

[4] Les réserves du Bastion s'épuisent. L'intendant n'a pas effectué les livraisons nécessaires.

22 juillet 1657 – soir

[3] Troisième rendez-vous amoureux entre Jocelyn et Amande

[2] Les marins se réunissent à la taverne des amoureux pour boire et pleurer leur capitaine. Complètement ivres, ils finiront par déclencher une bagarre.

* Scène clé 3 : La taverne des amoureux.

22 juillet 1657 – minuit

[4] Au retour d'Amande (qui a fuit la taverne au moment de la bagarre) Robert Baulieu fait une scène de jalousie à Amande. En retour, la jeune femme le provoque en évoquant la finesse de son nouvel amoureux, Jocelyn de la Loubière. Baulieu retourne en fulminant dans ses appartements.

23 juillet 1657 – journée ou soirée

[5] Nos mousquetaires vont probablement rencontrer Baulieu pour lui demander des comptes sur sa mauvaise intendance, ou parce qu'ils ont appris qu'il était à la taverne des amoureux lors du premier rendez-vous des amants.

Il est pas bon, mon vin ?

Le marché de Toulon est un endroit extrêmement animé et haut en couleur… en particulier quand les cruchons de vins se mettent à voler dans tous les sens parce qu'un vendeur est devenu amok. Il faut dire qu'il y a de quoi : il vient de constater que le stock de vin qu'on lui a vendu le matin même était complètement imbuvable car coupé à l'eau de mer. Le pauvre marchand, dans une crise de nerf, lancera ses bouteilles dans tous les sens en particulier en direction des Mousquetaires, de passage…

Une fois calmé d'une façon ou d'une autre, le pauvre commerçant, presque ruiné, expliquera sa mésaventure… Mais on ne pourra guère remonter plus loin : le vendeur, anonyme, n'a pas indiqué la source de son vin. En vérité, il l'a remonté du Faron coulé dans le port, en récupérant les articles les moins endommagés pour les revendre… On trouvera les mêmes bouteilles dans les restes du bateau…

* Scène clé 4 : L'intendant.

[4] Fou de jalousie, Baulieu décide d'enlever Amande et de l'entraîner avec lui dans la mort.

23 juillet 1657 – nuit

[3] Jocelyn de la Loubière s'installe à la taverne des amoureux où il attend son Amande… qui ne viendra pas. Il finira par rentrer chez lui, contrarié.

[4] Bra'erth, l'intendant et Amande entament une danse de feu ultime, de laquelle seul le galérien sortira vivant. L'incendie provoqué va détruire les terres du Seigneur de la Loubière, qui trouvera la mort dans la catastrophe. Si personne ne fait rien, même la ville de Toulon est menacée.

* Scène clé 5 : La dernière danse.

Scènes Clés

Comme dans tout scénario, il y a un certain nombre de scènes qui vont déterminer le cours de l'histoire. Il est fortement conseillé au meneur de faire tout ce qui est en son pouvoir pour que ces scènes puissent avoir lieu, même si cela signifie d'user d'un peu de mauvaise foi (exemple : « exceptionnellement, la taverne n'ouvre qu'en soirée »).

Evidemment, la façon exacte dont se déroulent ces scènes dépend des actions des joueurs…

Scène 1 : L'arrivée des mousquetaires

Après un voyage pénible mais empli de camaraderie, l'escouade de Mousquetaires de l'Ombre commandée par le lieutenant d'Astarac et dont font partie les personnages arrive en vue des murs de Toulon. Pas fâchés de bientôt trouver un lit un peu plus confortable et du repos, la discipline se relâche quelque peu, et même le lieutenant, d'habitude très à cheval sur l'étiquette, se laisse aller à des plaisanteries en lissant sa fine moustache.

Mais quand le groupe arrive devant la porte de la ville, les mousquetaires sont stupéfaits de se voir interdire l'accès par un garde… « C'est que messire, il paraît que des brigands se promènent dans la province et on ne peut pas prendre de risques ». D'Astarac a beau montrer ses lettres d'introduction signées par Mazarin, rien n'y fait : le garde ne sait pas lire…

La situation se débloque une heure plus tard (alors que le lieutenant et peut-être tous les mousquetaires menacent d'exploser) lorsque se présente un homme de petite taille à la calvitie bien engagée qui, après un bref coup d'œil aux papiers officiels, se met à insulter le garde, dans une crise de nerfs bien soudaine et quasi-hystérique… Se confondant ensuite en excuses, l'homme se présente au groupe comme étant Robert Beaulieu, intendant de Toulon auprès de Domblas de St-Auvent, le seigneur de la ville. Il faut dire pour sa défense que l'arrivée des mousquetaires n'était pas prévue aussi tôt…

Leur donnant enfin accès à la ville, l'intendant mène la troupe jusqu'au bastion Saint-Jean où les mousquetaires prendront leurs quartiers. Puis, il propose au lieutenant de rencontrer St-Auvent sans tarder. Acceptant l'invitation, d'Astarac charge les personnages (au hasard) de coordonner l'installation. Beaulieu quitte le bastion en promettant de livrer très rapidement des victuailles.

Cela donne l'occasion à nos mousquetaires de découvrir l'étendue des dégâts : Beaulieu a oublié de préciser qu'il s'agissait là de l'ancien bastion, abandonné au profit d'une construction plus moderne… et non sans raisons : locaux sombres, murs noirs à force d'y brûler du suif, sols irréguliers, odeur d'humidité… c'est une calamité !

Les vivres arrivent effectivement quelques heures plus tard : mais ils ne suffisent pas à faire des festins, et seront de toute façon épuisés en moins de deux jours. La tentation de tirer sur le messager – en l'occurrence un domestique du baron – est grande, mais ce dernier assure que d'autres provisions seront livrées bientôt…

En attendant, les personnages ignorent que d'Astarac, de retour de chez le baron, s'est fait copieusement vomir dessus par un capitaine ivrogne… Il revient au bout de trois heures, l'habit sale, et dans une colère noire. Il s'enferme immédiatement dans la seule chambre acceptable du bastion en lançant des ordres secs et autoritaires à toute personne croisée sur son chemin…

Scène 2 : La spirale infernale

Parmi les ordres impétueux que d'Astarac va donner aux mousquetaires, il y a la fastidieuse mission de patrouille. La rumeur selon laquelle les collines seraient infestées de voleurs et de brigands n'est pas tombée dans l'oreille d'un sourd. Ce serait du plus grand désordre si des troupes en maraude se mettaient à chercher des poux dans la tête du Roi à son arrivée…

Voici donc nos personnages arpentant les collines situées au nord de Toulon dans la nuit du 21 au 22 juillet. Le temps est plutôt doux, mais le quartier de lune qui éclaire la garrigue est parfois voilé par une traînée de nuages. C'est dans ce contexte champêtre que les mousquetaires vont remarquer une bergerie apparemment abandonnée autour de laquelle des mouvements sont parfois visibles. Une bande de 10 brigands menés par un nobliau déchu s'est installée là… Ils ne sont pas agressifs, mais ne sont évidemment pas disposés à changer de région ni à changer d'habitudes. Ils vivent principalement d'embuscades sur des chariots de marchandises destinées à être vendues sur le marché de Toulon, et l'on trouvera dans la bergerie le produit de leur précédente rapine (abondance de victuailles, de vin, mais aussi de poteries…).

Brigands

Corps :	4
Esprit :	2
Santé :	8
Superbe :	4
Dé d'encaissement :	d6
Escrime	d8
Filoutage	d8
Comédie et Jeux	d8
Vigilance	d8
Autres aptitudes	d6

Peu importe comment les personnages vont traiter cette affaire : à la méthode violente des combats de masse selon le principe du « vivre et laisser vivre ». Vous pourrez facilement basculer d'un mode à l'autre par le biais de quelques marques d'irrespect à l'égard des personnages, par exemple. Toujours est-il qu'au moment le plus tendu, un des brigands cesse toute activité et regarde fixement en direction de la colline lui faisant face (le Vert Coteau).

Car justement, une figure étrange est en train d'y naître : des langues de feu dessinent une double spirale concentrique qui s'élargit de plus en plus. La figure est visible quelques instants, mais très rapidement, le feu prend une forme plus conventionnelle en s'étendant. Les brigands en restent bouche bée, et il est fort probable que nos mousquetaires agissent sans tarder en courant vers le lieu de l'incendie.

Hélas, le temps qu'ils y arrivent, le feu s'est déjà propagé, et il est impossible de pénétrer au centre de la zone. Tout au plus pourra-t-on voir une forme féminine allongée, au centre même de l'incendie. Oh, bien sûr, des héros pourraient espérer sauver une demoiselle, mais ce sera peine perdue : le corps, même récupéré, ne pourra pas être ranimé. Déjà passablement défiguré par les flammes, il présente toutefois l'étrange caractéristique d'être rigide comme de la glace. L'effet thermique tend toutefois à se dissiper avec le temps.

Déjà, les cloches de Toulon résonnent dans la nuit : la foule accourt pour tenter d'endiguer l'incendie, ce qui sera heureusement fait avant le matin. Impossible de trouver la moindre trace d'un autre occupant des lieux, mais l'événement est assez étrange pour intriguer le lieutenant lorsqu'on lui fait un rapport.

Dès ce moment, les personnages ont pour tâche prioritaire d'enquêter sur ces faits. C'est également à ce moment que les joueurs comprendront que d'Astarac en sait un peu plus qu'il ne souhaite le dire : il sort de son sac un objet étrange, une sorte de boule munie d'un bouton. « Il s'agit d'un objet que m'a confié le Major (regard entendu…). Il permet d'éteindre n'importe quel incendie, à condition qu'il soit utilisé au plus près du centre du feu, et avant qu'il ne soit trop étendu. Le mode d'emploi est simple : il suffit d'appuyer sur le bouton. L'objet n'a pas de nom… mais évidemment, il est extrêmement précieux et ne doit pas tomber entre des mains innocentes… »

C'est aussi au petit matin que d'Astarac rassemble le restant de ses hommes et des vivres : sa mission ne fait que commencer, et elle se poursuit quelque part en amont sur le chemin… d'Astarac sera donc absent la majeure partie du scénario, mais avant, il lui reste à expédier un capitaine de navire trop irrespectueux… Nous sommes le matin du 22 juillet.

Scène 3 : La taverne des amoureux

Cette scène se déroule le soir du 22 juillet. Il vaudrait mieux que les joueurs soient à la taverne ce soir là. Plusieurs pistes peuvent les y mener : ils peuvent par exemple avoir identifié Margot (il leur faudra bien la journée pour apprendre que la Margot a disparu). Ils peuvent aussi poser des questions au sujet du navire échoué dans le port (les passants les dirigeront vers la taverne où les marins passent leurs soirées). A moins encore que ce ne soit que la soif.

Il y a peu de monde dans la taverne ce soir là. Une dizaine de marins sont en train de se saouler à une grande table, tandis que deux seulement des petites tables discrètes (qui ont donné son nom à la taverne) sont occupées. Un couple hétéroclite (un homme de 40 ans séduisant avec un laideron

Le poisson, la poissonnière,
et le mari de la poissonnière

Anatole est pêcheur. Sa femme, Roberte, vend le poisson au marché. Enfin, en temps normal. Parce que pour le moment, Roberte est en train de courir après son mari terrorisé à travers toute la vieille ville. Equipée d'un sac dont elle tire régulièrement ses munitions, elle poursuit son époux en lançant des poissons et des tirades emplies de jalousie.

Il y est question d'une taverne (la taverne des amoureux) où Anatole passerait un peu trop de temps, et d'une serveuse, la Margot, qui tournerait autour du pêcheur. D'ailleurs, pourquoi est-ce qu'il est rentré tard cette nuit, si ce n'est parce qu'il a passé du bon temps avec la catin ? Et qui est-ce qui trime pour faire vivre le ménage pendant que monsieur s'en va aux putes ?

Précisons que Roberte et Anatole ont a peu près le même gabarit : des forces de la nature, un peu gras et pas très propres… Ce sera toujours amusant de voir le pauvre Anatole demander de l'assistance aux Mousquetaires en se cachant derrière le plus fin du groupe…

Cette situation ne se règlera que par la diplomatie… la première psychologie de couple de l'histoire, sans doute. Précisons toutefois que si les Mousquetaires aident le pauvre pêcheur, ce dernier pourra avouer qu'il a effectivement suivi la Margot (le soir de sa disparition) et qu'elle est montée dans un carrosse sur le chemin du retour. Depuis, elle n'a pas été revue…

de 15 ans) occupe l'une d'entre elles, tandis que l'autre est occupée par trois paysans de passage en ville.

Surmenée, Clarisse, la magnifique serveuse au sale caractère, tente de servir les marins en ronchonnant, et soupire à l'entrée des personnages : elle est seule à servir depuis que Margot n'a plus donné signe de vie et le patron est toujours par monts et par vaux, sans doute dans le lit d'une quelconque dame fortunée de Toulon… Les joueurs peuvent l'interroger, mais elle ne sait rien, si ce n'est que la Margot n'était pas vraiment une fille très intelligente, ni même un « beau morceau ». Si elle a remarqué quelque chose d'étrange ? Pas vraiment (du moins, elle ne signale pas tout tant qu'elle n'a pas confiance dans les interrogateurs).

C'est alors que les marins se mettent à pleurer. Tous ensemble. Il a suffi que l'un d'eux commence pour que les autres craquent. Les personnages ne manqueront pas d'essayer de savoir ce qui provoque cette soudaine tristesse. C'est là que vous, meneur, allez avoir le plus de mal : il faut que les questions des personnages soient interprétées de façon insolente, de manière à glisser progressivement vers une amorce de bagarre.

Mais en attendant, vous pouvez quand même laisser entendre que la tristesse des marins est due au décès de leur capitaine, un homme bon et respecté, tué le matin même par un mousquetaire…

Le navire qui gît au fond de la rade lui appartient, et c'est sans doute là que les choses sensibles vont commencer. Car si tous les marins savent que Fredon n'est pas étranger au sabordage de son navire, aucun ne peut se l'expliquer et aucun ne l'avouera à un étranger. D'un autre côté, complètement imbibés d'alcool, ça peut très bien échapper à l'un d'entre eux, merveilleux prétexte pour une bagarre.

Marins

Corps :	6
Esprit :	3
Santé :	12
Superbe :	6
Dé d'encaissement :	d8
Bagarre :	d8
Navigation :	d8
Autres aptitudes :	d6

Lorsque la bagarre aura commencé, tout ne sera plus qu'un immense chaos de tabourets et de chopes volants. Impensable de sortir les armes, évidemment, c'est une petite bagarre tout ce qu'il y a de plus amical. Il serait de toute façon déshonorant de frapper avec une arme un adversaire désarmé, d'aussi basse extraction soit-il !

Le couple disparate s'éclipsera durant les faits, mais si l'un des personnages a la bonne idée de les suivre, il pourra constater que les deux amants se séparent. L'homme est bientôt rejoint par deux gardes du corps et quitte Toulon, tandis que la fille s'en va rejoindre seule la demeure du Seigneur de Toulon, Domblas de St-Auvent.

Scène 4 : L'intendant

Au plus tard au soir du 22 juillet, le Bastion n'a plus de réserves de nourriture. Si la majorité des Mousquetaires est absente et n'en souffre pas, il n'en va pas de même pour les personnages, qui voudront peut-être demander à l'intendant ce qui se passe. Ce dernier les recevra dans son bureau. Ses yeux sont cernés, il a l'air fatigué. Son esprit est assez encombré, semble-t-il : il a beaucoup de mal à rester concentré.

Oui, en effet, il a oublié de faire suivre l'intendance. Les préparatifs de la venue du roi sont très complexes, prétend-il. Cela lui prend tout son temps. Il va s'occuper tantôt de faire livrer la nourriture, avant le soir même. Bref, l'intendant semble aimable et dépassé, un gentil bougre…

Pendant que le porte-parole du groupe discute, les autres ont la possibilité de remarquer une rapière, posée sur une commode. Il faut y regarder à deux fois pour constater qu'elle est assez étrange : elle semble en effet faite d'un seul morceau, garde comprise. La facture est assez grossière. Un examen de la lame montrera d'ailleurs des différences d'épaisseurs et … des traces de doigts. Sur la lame ! Comme si elle avait été pressée. Après examen, il semblerait en effet que l'arme ait été malaxée jusqu'à obtenir cette forme. Elle est plus fragile, mais impressionnante.

Si les personnages attirent l'attention sur leurs observations, Baulieu chassera tout le monde, prétextant un travail urgent. Son humeur semble avoir changé. Si ils examinent plus tard ses appartements privés, ils n'y découvriront pas grand chose, si ce n'est un presse-papier original : une pierre qui a été sculptée pour prendre la forme exacte d'une pierre que l'on aurait pressée. Imaginez une boule de pâte à modeler qu'on aurait serrée dans son poing : c'est pareil, sauf qu'on est bien ici en présence d'une roche ! On repère même les traces de doigts longs et fins. Ces deux objets étranges sont évidemment des cadeaux du galérien, qui les façonne durant le jour pour tromper son ennui… Voir les caractéristiques de Bra'erth, plus loin pour connaître l'étendue de ses pouvoirs.

Scène 5 : La dernière danse

Viendra bien un moment où il faudra achever le scénario. Cette scène se fera avec ou sans les personnages, mais il va sans dire que ce serait mieux s'ils étaient présents. Cela suggère qu'ils ont assez compris l'histoire pour que leurs soupçons se dirigent vers Robert Baulieu, que ce soit par l'interrogatoire de Clarisse (« oui, Baulieu était présent lors du premier rendez-vous de ces deux là »), l'interrogation du personnel de maison (« je vous le dis, ces deux là ne cessaient de se disputer ») ou la visite chez Baulieu.

Quoiqu'il en soit, lorsque les personnages parviendront à cette conclusion, Baulieu sera déjà parti avec Amande (sauf si vous souhaitez que vos personnages l'en empêchent… s'ils font cela, ils ne retrouveront jamais le galérien). Le fait que Jocelyn de la Loubière attende seul à la taverne la venue de son amoureuse est un indice également, qui pourra précipiter les choses. Enfin, si rien de tout ceci n'arrive, les choses se dérouleront comme suit : Robert Baulieu quitte Toulon à bord de sa calèche. Il détient prisonnière Amande de St-Auvent. Son but est de rejoindre le galérien, la nuit tombée, à un point de rendez-vous fixé la veille : un petit bois situé dans les hauteurs de la Loubière. Là, Robert dira adieu à son ami, et lui demande d'exécuter avec lui et sa fiancée une dernière danse d'union dans la mort. L'incendie provoquera la destruction d'un hameau et de nombreux pieds de vignes avant de s'éteindre de lui-même (ou sous l'action des personnages, arrivés trop tard).

Si par contre les personnages sont là dès le départ, ils peuvent suivre les traces de la calèche, ou deviner la destination pour retrouver les trois comploteurs. Découverts, Bra'erth se servira de l'énergie vitale de son ami Baulieu pour lancer des traits de feu vers les trouble-fêtes, avant de se décider à entamer une valse de feu qui consumera d'abord l'intendant.

Il est probable (et souhaitable) que les personnages utilisent à ce moment l'artefact du lieutenant. En un instant, tout l'air dans un rayon de plusieurs centaines de mètres est vidé, et immédiatement reconstitué par un afflux de vent qui produira une importante déflagration. Tout le monde devient sourd, et est sonné, mais l'important est là : la créature est elle aussi tombée dans l'inconscience. Amande s'en sortira avec un étourdissement et un choc psychologique, ainsi que quelques brûlures légères… mais l'intendant n'a pas cette chance…

PNJ

Lieutenant François d'Astarac, Mousquetaire

Le lieutenant d'Astarac est un homme de belle allure, d'origine francilienne. Il mesure un peu plus d'un mètre 70, porte fièrement une crinière de cheveux bouclés châtains qui lui tombent sur les épaules et une fine moustache qu'il lisse régulièrement. Il s'exprime de manière châtiée, respectant l'étiquette et la bienséance tout en maintenant une certaine distance entre ses hommes et lui-même. Il a toutefois un sens de l'humour très subtil, et un tempérament parfois colérique en particulier envers les petites contrariétés qui lui font perdre son temps !

D'Astarac va jouer le rôle de mentor pour le groupe, mais son rôle sera aussi de se battre en duel contre le capitaine Fredon, qui l'a sciemment provoqué. De fait, il a une autre raison de se trouver dans le sud, mais les joueurs n'en apprendront jamais plus…

Corps :	8
Esprit :	7
Panache :	d10
Santé :	16
Superbe :	14
Dé d'encaissement :	d10
Prestige :	40
Bagarre :	d10
Escrime :	d20
Gymnastique :	d12
Tir/jet :	d10
Humanité et Sciences :	d8
Savoir Vivre :	d12
Vigilance :	d12
Autres aptitudes :	d6

Domblas de St-Auvent, Seigneur de Toulon

Gras et décadent, Domblas de St-Auvent dirige la ville de Toulon bien qu'une partie des forces armées soit en train de lui échapper au profit du Roi. Connu pour ses excès, sa propension à s'adonner à tous les vices ou presque, il inspire un certain mépris aux Toulonnais, même si leur fierté ne laissera échapper aucune critique ouverte. Simplement, on ne s'étonnera de rien… Agé de 44 ans, Domblas ne se déplace qu'en chaise à porteurs, quand il y est réellement obligé…

Le seigneur de St-Auvent ne devrait pas réellement intervenir en personne dans le scénario. Pourtant, toutes les intrigues tournent autour de la haine que cet homme voue au Seigneur de la Loubière. Lorsque sa fille unique sera enlevée, toutefois, il se pourrait qu'il apporte un peu d'aide aux personnages désireux de la retrouver. Il s'y prendra toutefois assez mal, n'hésitant pas à menacer ces mousquetaires s'il arrive quoi que ce soit à Amande.

Corps :	5
Esprit :	8
Santé :	10
Superbe :	16
Dé d'encaissement :	d6
Prestige :	20
Escrime :	d10
Gymnastique :	d4
Tir/Jet :	d8
Comédie et Jeux :	d10
Humanité et Sciences :	d8
Savoir-vivre :	d12
Autres aptitudes :	d6

Robert Baulieu, Intendant des St-Auvent

Tandis que Domblas de St-Auvent profite des avantages de sa position, Robert Baulieu, lui, gère la cité, les affaires courantes du manoir, les dépenses et les revenus des impôts. A peine âgé de 30 ans, ce cousin par alliance ne fait pas trop parler de lui. Petit et partiellement chauve, il n'a décidément pas un physique avantageux, et le chuintement de sa prononciation n'aide pas à le rendre sympathique.

Lassé de n'avoir aucune position pérenne à Toulon, Robert a depuis longtemps des vues sur Amande. S'il parvenait à l'épouser, il bénéficierait de la succession du fief et d'un titre. Avant que tout ceci ne commence, il s'est toutefois déjà fait rembarrer lors de ses avances peu subtiles envers la jeune fille. Lorsqu'il s'aperçoit que le Seigneur de la Loubière est en train d'essayer de la séduire, il fuira fou de rage, bien décider à faire n'importe quoi pour empêcher cela. C'est durant cette fuite qu'il aura la chance de rencontrer le galérien, et d'ourdir avec lui un plan sans queue ni tête, qui finira peut-être par sa propre mort ainsi que celle de l'objet de son désir.

Corps :	6
Esprit :	8
Santé :	12
Superbe :	16
Dé d'encaissement :	d8
Filouterie :	d10
Escrime :	d10
Gymnastique :	d8
Tir/Jet :	d8
Comédie et Jeux :	d8
Savoir Vivre :	d8
Vigilance :	d10
Autres aptitudes :	d6

Amande de St-Auvent, fille facile

A 15 ans, on est généralement encore assez naïve… Amande l'est encore bien plus, et il est probable que son manque d'intelligence la mènera souvent dans les pires tracas à l'avenir… Tellement heureuse qu'un noble charismatique (Jocelyn) s'intéresse à sa petite personne, elle s'est mise à rêver d'issues heureuses de contes de fées. Pourtant, à y regarder de plus près, il est évident que Jocelyn n'y voit qu'un intérêt malin : la jeune fille est en effet pire qu'un laideron. Plutôt épaisse, le visage recouvert de boutons grossièrement maquillés, les lèvres trop fines et les dents de devant de travers, elle attire plus la pitié que les convoitises…

Amande ne cesse de rêver à son avenir riche et noble : elle sera celle qui unira la région de Toulon dans l'Amour, et tous les Toulonnais l'aimeront pour cela. Qu'elle se soit mise dans une situation impossible ne lui viendrait même pas à l'esprit.

Corps :	6
Esprit :	3
Santé :	12
Superbe :	6
Dé d'encaissement :	d8
Discrétion :	d10
Savoir Vivre :	d8
Humanité et Sciences :	d8
Autres aptitudes :	d4

Jocelyn de la Loubière, Seigneur viticulteur

A 40 ans, Jocelyn est resté un homme séduisant. Les cheveux déjà légèrement grisonnants, une diction parfaite héritée d'un long séjour à la cour, et des manières de gentilhomme font de lui le type même du séducteur ténébreux. Le sang italien qui coule dans ses veines n'y est sans doute pas étranger.

Il dirige des terres viticoles riches et produit un vin dont la vente lui rapporte des revenus intéressants. Il en fait le commerce par voie de terre, mais aussi et surtout par voie de mer en utilisant des bateaux basés à Toulon. La décision récente du Roi de faire de Toulon un port Royal arrange bien ses affaires, puisqu'il ne sera plus obligé de payer des taxes à son ennemi de toujours.

En public, les deux hommes sont parfaitement courtois, mais les coups bas de part et d'autre sont nombreux.

Durant la soirée où le capitaine Fredon a perdu toute sa fortune, Jocelyn s'est aperçu qu'il ne laissait pas la jeune Amande indifférente. Il a immédiatement conçu une vengeance très subtile, consistant à monter la propre fille de son ennemi contre lui. Bien qu'il ait été très contrarié par le naufrage de son navire et la perte d'une cargaison de vin, il concentre tous ses efforts sur son problème immédiat : séduire Amande.

Corps :	9
Esprit :	7
Santé :	18
Superbe :	14
Dé d'encaissement :	d10
Prestige :	20
Bagarre :	d10
Filouterie :	d10
Escrime :	d12
Gymnastique :	d10
Tir/Jet :	d8
Comédie et Jeux :	d12
Navigation :	d10
Savoir Vivre :	d12
Humanité et Sciences :	d12
Vigilance :	d10
Autres aptitudes :	d6

Capitaine Fredon, capitaine du Faron

Vieux capitaine de navire, Johan Fredon dirige le Faron depuis des années. Il l'a mené en de longues expéditions jusqu'en Atlantique, toujours au service de Jocelyn de la Loubière bien qu'il soit propriétaire de son navire. Ses hommes lui vouent une admiration sans borne, rapport à sa droiture et à son commandement exemplaire. Légèrement voûté, la peau hâlée par le soleil et les yeux plissés, il pourrait passer pour un vieillard si son port altier ne trahissait pas son statut.

Après avoir perdu de très fortes sommes au jeu au profit de St-Auvent, ce dernier l'a mis face à un dilemme : donner son navire en paiement, ou effectuer une petite manœuvre qui lui permettrait de le garder, à savoir le saboter pour envoyer le navire et surtout sa cargaison au fond de la rade, en eau peu profonde. Le navire pourrait alors facilement être renfloué par la suite, mais la cargaison doit être détruite. Tenant à son bateau plus que tout, il a accepté ce vil plan qui lui pèse depuis sur la conscience. Se réfugiant dans l'alcool, il n'est devenu que l'ombre de lui-même, et son égarement va le mener à insulter le lieutenant d'Astarac, qui l'enverra rapidement ad patres.

Ses hommes ont bien des doutes quand aux conditions du naufrage du Faron, mais se tairont plutôt que de salir le nom de leur capitaine. A sa mort, ils se réfugieront eux aussi dans l'alcool, sans se soucier des conséquences.

Corps :	6
Esprit :	6
Santé :	12
Superbe :	12
Dé d'encaissement :	d8
Bagarre	d12
Escrime	d10
Gymnastique	d10
Tir/Jet	d8
Humanité et Sciences	d10
Navigation	d20
Savoir Vivre	d8
Vigilance	d8
Autres aptitudes	d6

Clarisse Loubrant, serveuse à la Taverne des Amoureux

Plantureuse créature, Clarisse est une magnifique brune à la longue chevelure soignée. Portant toujours des vêtements adaptés à la chaleur (et montrant donc de larges portions de chair appétissante), Clarisse est une femme forte, orpheline, autoritaire et fougueuse. Elle remplace de fait le patron de la taverne, un bel hidalgo du nom de Diego di Cambro, que l'on dit capable de furieuses et indescriptibles prouesses charnelles. De fait, c'est un homme très recherché, plus souvent absent à courir la gueuse ou à échapper aux maris jaloux qu'à diriger la taverne. Seule Clarisse lui a toujours résisté.

Son caractère donnera du relief au personnel de la Taverne, et lors de la bagarre que ne manqueront pas de provoquer les marins du Faron, elle saura donner du tabouret comme de la chope. Elle pourra également fournir des informations sur Margot, la serveuse qui a été enlevée, ainsi que des renseignements (mais encore faut-il les mériter) sur

le couple étrange que forme Amande et Jocelyn. Elle pourra être une alliée de choc, un fantasme pour les mâles ou encore une personnalité à dompter, suivant les angles d'attaque.

Corps :	4
Esprit :	4
Santé :	6
Superbe :	8
Dé d'encaissement :	d6
Bagarre	d12
Filouterie	d8
Gymnastique	d10
Tir/Jet	d8
Comédie et Jeux	d8
Savoir Vivre	d10
Vigilance	d10

Bra'erth Mahchoch, le Galérien

Echappé de la galère, Bra'erth a découvert avec un plaisir intense la liberté, mais surtout une planète où on trouve une quantité incroyable de matière organique combustible, et aussi de formes de vies. Or, justement, Bra'erth se nourrit de formes de vie, et transforme cette énergie en feu intérieur (petites quantités) ou extérieur (pour la forge, la fusion de la pierre, etc.).

Sa route vers le sud est constellée des traces de son passage (des pierres soudées, des incendies, d'objets d'art métalliques, etc.). En arrivant près de Toulon, il rencontre de nuit une bergère qui profitait de la fraîcheur, et qui voit d'abord en lui un ange. Submergé par l'amour qu'il perçoit chez elle, il la prend dans ses bras, danse sur un air invisible, et transforme son énergie vitale en feu qui dévaste le coin. Arrive sur ces entrefaites Baulieu, qui après avoir fui, revient vers la créature pour tenter de la comprendre. Au terme d'un long échange difficile (Bra'erth ne communique pas par la parole), ils deviennent amis, se sentant tous les deux étrangers. Ils passent alors un étrange pacte. Baulieu propose d'autres beautés et d'autres valses au galérien, et celui-ci l'aide à accomplir sa vengeance sur les terres du Seigneur de la Loubière.

Le galérien passe son temps dans une grotte sur le Mont Faron, et attend les visites de Baulieu. Il n'agira pas mais étant un peu triste de ne pouvoir profiter de son temps pour créer des objets d'art, il a entièrement refondu et remodelé sa grotte…

Pouvoirs : au simple contact de la peau d'un être vivant, Bra'erth peut choisir entre plusieurs actions :

- Récupération : il peut convertir un point de santé d'une créature en un point de santé pour lui
- Langue de feu : il peut projeter en absorbant 3 points de santé une langue de feu directionnelle. Cette langue se gère comme une opposition entre un jet de Corps + Tir (pour l'attaque) et Corps + Gymnastique (pour la défense).
- Façonnage : pour chaque point de santé absorbé, il peut modeler de la pierre ou du métal comme s'il s'agissait de pâte à modeler pendant une minute.
- Débauche de chaleur : en absorbant d'un coup une dizaine de points de santé, il peut provoquer une débauche de flammes selon un motif qui dépend de son état d'âme, et provoquer ainsi un gigantesque incendie sur une large zone.

Corps :	9
Esprit :	5
Santé :	18
Superbe :	10
Dé d'encaissement :	d10
Bagarre :	d10
Filouterie :	d12
Escrime :	d8
Gymnastique :	d10
Tir/Jet :	d12
Vigilance :	d12
Autres aptitudes :	d6

Comment mener ce scénario et conclusions

Outre les scènes clés, le meneur aura fort à faire pour rendre l'enquête vivante. Qu'il se serve en premier lieu des personnages non-joueurs pour parvenir à ce résultat. Les faits étranges survenus en ville doivent servir d'accroches, mais la première étape pour les joueurs consistera certainement à collecter les informations et à tenter de les organiser dans un tout cohérent.

N'hésitez pas à rajouter des indices si vos joueurs pataugent ou à dissimuler plus longuement d'autres éléments s'ils sont trop brillants. C'est de ce dosage que dépendra la réussite du scénario.

Si les personnages réussissent à comprendre la plus grande partie de l'histoire (et surtout à ramener le galérien), d'Astarac sera extrêmement satisfait mais en bon chef ne le montrera pas : la perfection doit être la norme pour des Mousquetaires de l'Ombre.

Le lieutenant ira toutefois faire un rapport à sa hiérarchie dès qu'il le pourra. Quand le roi apprendra à quel jeu de la séduction se livrait de la Loubière sur la jeune et laide Amande de St-Auvent, il trouvera très amusant de forcer les deux à se marier… cela mettra fin aux deux baronnies de Toulon. Louis XIV décrètera également que le port de Toulon deviendra sous peu un port royal. Il prévoit également d'y installer un marquis, en tant que défenseur du royaume, pour remplacer les deux barons que ce mariage n'aura pas rendu plus heureux.

Enfin, Colbert sera chargé d'étendre la puissance militaire et les fortifications du port. Pour quelles raisons ? C'est sans doute une autre histoire…

Mario Heimburger

http://phenix-edition.org/mdo/

FICHE DE DETENTION DE BRA'ERTH

Nom : *Bra'erth Mahchoch*
Espèce : *Klarth*
Nombre de Galériens de cette espèce : *seul représentant*
Durée de la peine : *35 années djumniennes*
Peine effectuée : *21 années djumiennes et 35 drachs*
Inculpation : *Homicides multiples involontaires*

Motif de l'inculpation : *Crémation de la cité de Kalicks, au cours de laquelle 300 Gellars périrent. La cité a pris feu après que Bra'erth ait déclenché une bagarre sous l'effet d'une consommation excessive de Loorn. Les témoins racontent que la langue de feu est partie du Klarth.*

Biographie reconstituée : *Bra'erth est né sur Klarth, une planète hostile pour la plupart des créatures vivantes : il y fait 3222 degrés Dubiens toute l'année. La planète n'est constituée que de minerais et de roche. Aucune matière organique à part les Klarth et quelques animaux domestiqués. Les Klarth ne semblent pas avoir besoin d'ingérer de la nourriture mais semblent capables d'user de liquides de toutes sortes et à toutes températures. Ils tirent leur force uniquement de leur environnement, d'une manière mystérieuse. Le fait que les Klarth ne communiquent pas ne facilite pas leur étude. Par mesure de précaution, un embargo empêchait tout habitant de quitter la planète.*

Bra'erth semble avoir profité d'un vaisseau de marchandises d'artisanat Klarth (très prisé) pour y embarquer et quitter clandestinement sa planète. Son parcours l'a mené à Kalicks, où il s'est fait tristement remarquer.

Description physique :

Taille : *2m20*, Poids : *80kg*. Pigmentation : *bleue*.
Absence totale de système pileux
Signe particulier : *porte un insert de métal sur le front.*

Caractéristiques :

- Ne se nourrit pas.
- Prends parfois feu spontanément, sans que cela lui occasionne de douleurs, pour une courte durée. On a retrouvé des cadavres de Jurrt dans sa cellule (cellule d'isolation). A bénéficié des faveurs du capitaine pour cette raison.
- Ne communique pas. Très réservé, il semble calme et inoffensif.

Création

Jeux de Rôles Amateurs et Histoire

Pour commencer, un peu d'histoire : ce sont les Grecs qui ont inventé cette discipline et l'ont incarnée dans la muse Clio, parmi ces neuf figures des arts libéraux (musique, tragédie, etc.).

Ces matières associaient étroitement inspiration et conception intellectuelle et l'on comprend mieux pourquoi les Grecs reliaient la grande Histoire aux petites qu'ils pouvaient se raconter.

Comment doser son JdRa entre le savoir critique et contrôlable qu'offre la discipline historique et sa vision affective, militante du passé, pour accoucher d'une histoire imaginée et forcément imaginaire ? Je reprendrai quelques exemples de JdRa plus ou moins aboutis pour illustrer la réflexion, en écartant ceux qui sont inféodés au domaine uchronique (***Lux Labis, Uchronia 1890, République Universelle***, etc.) et en gardant les versions amateurs de jeux récemment édités (***Pavillon Noir***) ou en cours d'édition (***Crimes***).

L'Histoire et les métaphores

À la rencontre de plusieurs genres littéraires

Il est inutile de commencer par une note qui définira la distance entre véracité et parti pris avec l'Histoire. Ce travail peut être ébauché par le genre littéraire dans lequel votre JdRa s'inscrit. Je m'explique. Les genres sont des modèles référents dans la littérature, obéissant à des règles d'écriture précises qu'il s'agit de respecter, de renouveler ou de contourner. Ce sont des lieux communs dans lesquels les lecteurs se reconnaissent, saisissant d'emblée les parti pris de l'auteur. Les classifications sont bien sûr arbitraires mais permettent de saisir l'essence d'un univers.

Les Trois Mousquetaires abordent l'univers de Dumas sous l'angle particulier de l'aventure de cape et d'épée, où les personnages et événements réels en côtoient d'autres totalement fictifs. ***Secretum Templi*** reprend le flambeau des jeux d'enquête dans un environnement médiéval. ***Pavillon Noir*** renoue avec le caractère épique des pirates aventureux mais dont le caractère fictif reste inféodé au souffle de l'Histoire. ***Crimes*** respecte les lois régissant le roman noir, en y intégrant les éléments du roman d'aventures sociales édictés au XIXème siècle.

Les genres fondent une rhétorique de l'univers qui permet au joueur de savoir quel degré de liberté prendre avec le cadre historique, simple toile de fond ou axiome à respecter. Cependant, ce serait oublier les genres hybrides à l'instar de ***Solomon Kane***, qui se greffe sur l'univers de R.E. Howard, accouchant à partir du XVIème siècle d'un monde mixant grande aventure, noirceur gothique et horreur surnaturelle. Dans tous les cas, rares sont les JdRa qui, dans leur chapeau introductif, se présentent comme « jeu historique-quelque chose », la particule « historique » étant souvent rejetée en arrière-plan. Cela est peut-être dû au malaise rencontré quand il s'agit de définir une position claire vis-à-vis de celle-ci.

Comment présenter les périodes et les personnages historiques ?

Le genre donne une relation implicite à l'Histoire, voyons maintenant comment traduire cette relation de façon plus explicite. Toute prise de position est excusable à partir du moment où elle est clairement énoncée. Elle est aussi primordiale si vous souhaitez introduire des personnages réels dans vos fictions. Nous allons aborder conjointement ces deux aspects.

Tout d'abord, on peut séparer l'Histoire officielle de l'histoire officieuse créée pour les besoins du jeu. C'est le cas de ***Terra***, dont le propos est le voyage temporel, et qui adopte une autre présentation plus cloisonnée : d'abord le contexte de l'Histoire officielle, puis l'histoire officieuse

qui explique l'avènement de la Guilde, le cadre référent des PJ. Néanmoins, la liberté prise avec la chronologie réelle (pour la chute de Montségur, de Constantinople et la Reconquista espagnole qui deviennent plus ou moins contemporaines) risque d'en décontenancer plus d'un. Ces époques bigarrées sont l'héritage des romans « para-historiques » de Tim Powers, genre fécond qui mélange aventure, fantastique, magie et histoire de manière très libertaire. Le traitement des personnages est intéressant : De Vinci est présenté sous les traits d'un innommé (être éveillé responsable de la Guilde), comme l'incarnation de l'Humanisme. Un bon conseil : la figure historique illustre un thème ou une idée force…

Ce divorce relatif entre histoires officielle et officieuse est aussi le parti pris des ***Guetteurs***. Les auteurs posent la question d'emblée : « ***Le plaisir de jeu doit être la seule contrainte du Maître et des Joueurs. Si l'un ou l'autre anachronisme vient se glisser dans les textes ici présentés ou lors de vos parties, ne vous en souciez pas. Après tout, dans un monde où les vampires existent pour de vrai, pourquoi n'assisterait-on pas à quelques subtiles modifications de notre paysage historique ?*** »

Le surnaturel lié à l'institution ésotérique des Guetteurs est le prétexte aux modifications et aux anachronismes. Néanmoins, l'époque est dépeinte avec rigueur, tant dans ses aspects politiques, chronologiques, sociaux que mondains. La reine Victoria, ayant l'honneur d'être décrite sur toute une page, est présentée sous des traits moins austères que dans la littérature actuelle, réduite à l'archétype de la vieille veuve pincée, manipulée par ses proches (comme par exemple le professeur Bell dans ***From Hell***) ou garante de l'ordre moral et conservateur de l'empire victorien (comme dans ***La Ligue des Gentlemen Extraordinaires***).

On peut utiliser une classification de type « Quid » avec des rubriques à compléter qui s'adaptent au monde décrit : tel est le cas de la première mouture de ***Pavillon Noir*** dans ses descriptions de l'île de Saint-Domingue (position géographique, description, ressources, commerce, découpage politique).

L'Histoire officielle influence directement l'historique de ses personnages. Les origines géographiques des PJ ont une réelle incidence sur leurs traits de base, la chronologie du guide des joueurs est vague mais sert à situer les personnages dans les âges de la piraterie et donc à former leur historique. Le rapport n'est pas déterministe puisque les joueurs sont libres de changer les caractéristiques imposées s'ils les trouvent déplacées ou issues de préjugés.

Enfin, on peut utiliser une description systémique qui mêle les agents historiques aux agents fictifs importés, avec l'utilisation de documents d'époque et de faux documents fabriqués. ***Crimes*** illustre ce modus operandi, offrant au lecteur divers niveaux de lecture imbriqués pour présenter son contexte selon le point de vue de différents narrateurs.

On épouse ainsi l'aspect formel du roman et du journal, ce qui est propice à l'immersion dans l'ambiance, mais présente le désavantage de décontenancer le lecteur à la recherche d'une information rapide. On y croise également des personnages historiques décrits originalement, en s'appuyant sur un aspect méconnu de leur biographie : les rumeurs sur l'initiation maçonnique de Bonaparte, Victor Hugo spirite, Maupassant transitant de la fumerie d'opium à l'asile de fous…

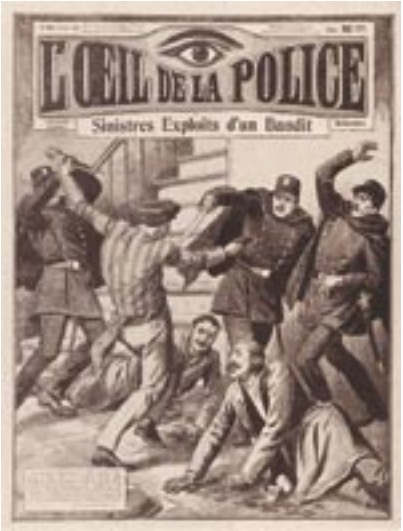
Quelle que soit la forme usitée, il est nécessaire d'en adopter une pour éviter l'indigestion de contexte. Il est illusoire d'être exhaustif : la maxime étant de se limiter strictement aux aspects ayant une incidence dans le jeu. Une courte bibliographie contentera les joueurs avides de détails pointilleux. Si l'histo-

rien doit donner un maximum de savoir, le créateur doit se concentrer pour donner un maximum de saveur…

Le fantastique comme image de la réalité passée

Mon corpus ne comporte aucun JdRa strictement historique, qui n'aurait aucun élément fantastique comme pièce rapportée. Est-ce normal ? Sans aucun doute : outre la saveur que le fantastique apporte au niveau de l'intrigue, il est une composante essentielle des croyances de nos ancêtres. Il n'y a aucun sabordage de la réalité là-dedans. En effet, les thèmes du fantastique sont directement liés au contexte qui les a vu naître. Le roman noir est une réponse directe aux douleurs et aux faux espoirs de la Révolution. Un des âges d'or du genre fantastique se situe dans les années 30, période de crise, de montée du chômage et correspondant à l'arrivée à maturité des travaux de ***Freud*** et de ***Darwin***. Un peu plus proche de nous, les années 50, fortes de la crainte nucléaire issue de l'équilibre de la terreur de la guerre froide, voient débarquer une foule de martiens qui sont, dans les films américains, autant d'images des soviétiques conquérant le continent et s'infiltrant dans sa société. Le maccarthysme (du nom du sénateur américain Mac Carthy qui organisa une véritable chasse aux sorcières contre les communistes) et l'exploration spatiale viennent compléter la liste des causalités. L'atome génère pléthore d'insectes gigantesques et de monstres incontrôlables.

Avec une lecture un peu simpliste, ne peut-on pas considérer Tarzan, l'homme-singe, comme le fils spirituel de Darwin, le docteur Jekyll et son alter ego comme celui de Freud, les momies comme les filles de l'égyptomanie qui secoue l'Europe après la malédiction de ***Toutankhamon*** ? L'horreur de la Première Guerre Mondiale fournit les prédispositions nécessaires à l'émergence d'un mysticisme et à un renouveau magique qui aboutit à l'expressionnisme, mouvement artistique obscur, indéterminé, prolixe en images apocalyptiques. Le scénario de ***Crimes*** appelé ***Ombres et Brouillard*** utilise ces spectres de soldats fauchés revenant de l'Hadès en apparaissant dans les tranchées.



Reprenons ***Frankenstein*** pour approfondir notre analyse. A la lecture du roman, Darwin et quelques physiologistes allemands déclarèrent que ces événements pourraient tout à fait être réalisables. L'Histoire se construit aussi à partir des rêves… et des cauchemars. Le roman, datant du début du XIXème siècle, est bien sûr lié à la lame de fonds révolutionnaire issue de 1789 et qui secoua toute l'Europe. Pourtant, aucune mention de celle-ci dans le livre. La Révolution y est omniprésente, mais en filigrane. Le monstre, d'abord policé, devient le parangon de la violence et de la fuite en avant que fut également la Révolution Française. Les exactions du monstre sont aussi regrettables mais inévitables, d'abord vertueuses puis excessives. Un vrai Robespierre, en somme. Il se rebelle contre l'ordre établi mais soulève le dégoût au vu des conséquences meurtrières de ses actes. Voilà le parallèle final entre le monstre de Frankenstein et la Révolution de 1789 :

- ils sont tous deux à l'origine d'un changement complet et brutal,
- les acteurs de ces histoires (Histoire ?) se comportent en apprentis-sorciers,
- les événements deviennent rapidement incontrôlables, d'où la fuite en avant.

En littérature, on appellerait cela une métaphore ontologique : la Révolution, d'événement, devient un monstre incarné. N'oubliez pas que Napoléon fit les frais du même traitement : on le dépeint sous les traits d'un ogre et d'un loup-garou dans les comptines anglaises. Certains jeux acquièrent cette double lecture gothique/historique, pour peu que le créateur y réinvestisse des thèmes porteurs. Les incarnations des idées en chimères monstrueuses ont toujours été employées pour passer du public philosophe à celui des foules !

Histoire-contexte, histoire actuelle

Comment présenter son contexte ?

« ***Une vérité nouvelle ne triomphe pas en persuadant ses adversaires, mais parce que ses adversaires finissent par mourir et qu'une génération les remplace pour qui cette vérité va de soi.*** »
Niels BOHR.

L'auteur qui aura surmonté l'épreuve de l'écriture du ***back-ground*** n'en a pas terminé : il lui faut présenter habilement le contexte de l'aventure qu'il offre en pâture à son public. Doit-il passer un grand oral universitaire pour être intéressant et crédible ? Peut-il présenter son monde à des joueurs qui ont passé tous leurs cours d'histoire à fabriquer des avions en papier ?

La réponse : pas du tout ! Si vous considérez que les joueurs n'en savent pas forcément plus que leurs personnages, vous n'y êtes absolument pas contraint, d'autant plus que l'homme médiéval moyen connaît rarement le monde au-delà de la dernière pâture de son terroir, que l'homme moderne[1] lit peu, et quand il le fait, c'est par le prisme déformant des médias écrits. La scène d'exposition du scénario doit remplir cette mission de mise au parfum : on apprend mieux en étant directement confronté à l'événement, plutôt que d'être spectateur passif d'un exposé produit en aparté du jeu. Réduisez le savoir de base à l'essentiel, la suite de l'aventure étant destinée à remplir les trous. Les joueurs savent faire le tri entre informations utiles et accessoires : leurs questions vous guideront.

Mieux encore : en postulant que la perception qu'ont les PJ de leur monde est biaisée, fournissez leur des contre-vérités qu'ils ne tarderont pas à corriger. C'est le sens de notre citation de départ : l'information se gagne, ce n'est pas forcément un dû.

Le fond peut rester en partie secret, mais

pas la forme. Par exemple, les auteurs du JdRa ***Les Trois Mousquetaires*** envisagent leur univers non pas comme celui de la France du XVIIème mais plutôt comme « ***celui d'une France du XVIIème qui aurait pu être à travers l'imaginaire de l'histoire*** » La nuance est de taille, mais les joueurs sont avertis de la prégnance de l'aventure sur le respect scrupuleux de l'Histoire. Les auteurs poursuivent : « ***d'où une certaine liberté à sacrifier parfois, lorsque cela s'avère nécessaire pour le jeu, le réalisme et la précision historique au bénéfice de certains anachronismes, déformations ou inventions pures et simples.*** » Ne vivez pas l'Histoire comme une chaîne, considérez-là au contraire comme une libération !

Le PJ face à son Histoire

« ***Des marionnettes dont les fils sont tirés par des forces inconnues, voilà ce que nous sommes***. » - DANTON dans ***La mort de Danton***, Georg Büchner.

Une partie de la dialectique d'un JdR historique est de savoir dans quelle mesure le personnage du joueur est capable d'altérer le cours de l'histoire. Tout dépend du degré de vraisemblance accordée à la trame chronologique et au traitement que vous avez imposé aux PNJs les plus fameux. Il est, dans tous les cas, fondamental que les joueurs sachent à quoi s'en tenir : sont-ils cantonnés à des rôles de l'histoire « souterraine », est-ce que leur existence – parasite de la vraie histoire – est vouée à ne jamais interférer dans la chronologie, ou est-ce que leurs actions vont bouleverser le monde, au point d'en faire de nouveaux messies héroïques ? L'auteur consciencieux donnera des indices sur la porosité de cette frontière entre histoire imaginaire des PJ et Histoire officielle. Il est important que ce rôle ne soit pas minoré puisque l'immersion du joueur dépend de sa capacité à interférer avec le monde du jeu, et que tout rôliste, par narcissisme (pardonnez-moi) ou par jeu, veut imprimer sa trace là où il évolue, quitte à invoquer les plus grands cataclysmes !

Secretum Templi fait entrer les PJ dans l'Ordre du Temple : ils « ***rencontreront des figures historiques célèbres, ils connaîtront la ferveur de Croisades et le souffle des batailles épiques, la joie de défendre le tombeau du Christ, ou la peur de l'Inquisition et la tragique disparition de l'Ordre sous le règne de Philippe le Bel.*** » L'histoire des personnages joueurs semblent ici se confondre avec l'Histoire officielle, ceux-ci ayant dans une certaine mesure la possibilité d'infléchir cette dernière. Ce qui, du point de vue d'un joueur, est toujours gratifiant.

Passé et actualité : la manipulation des thèmes

Notre nouveau conseil serait la mise en parallèle des thèmes historiques avec ceux de l'actualité. Cette mise en perspective a l'avantage de mieux « traduire » un monde étranger au nôtre pour qu'il « parle » davantage aux joueurs méconnaissant la période.

Prenons l'exemple du XIXème siècle pour illustrer cette mise en parallèle. Le XIXème siècle voit l'achèvement des grandes explorations du monde. Il expérimente une unification, une homogénéisation, une uniformisation par l'apport de la « culture » coloniale et la généralisation des échanges. 90% de la population mondiale vit dans un pays dont la monnaie est convertible par rapport à l'étalon-or. Le libéralisme est alors à son apogée, avec la suppression progressive des douanes. Prenez maintenant le monde d'aujourd'hui avec les pièces suivantes : culture américaine, globalisation des échanges, FMI, OMC. Vous retrouvez le même échiquier nommé Mondialisation. Certes, cette comparaison me vaudrait les foudres d'un historien pointilleux, mais elle prend tout son sens pour un joueur dont Clio n'est pas la muse. Elle oriente les explications du MJ qui, par ces références, se fera mieux comprendre. Si le JdRa comporte un Empire à vocation universelle, les comparaisons avec l'Histoire sont nombreuses : la Macédoine d'Alexandre, Rome, la Chine, l'Espagne des Habsbourg, l'Angleterre victorienne… Cependant, l'auteur doit éviter les comparaisons anachroniques ou galvaudées. Le jeu ***Terra***, ayant parfaitement évité les préjugés sur la Croisade, qualifie néanmoins l'Eglise chrétienne de « superpuissance », terme impropre pour une chose qui n'est pas un Etat territorial et indépendant.

Néanmoins, notre comparaison véhicule un message quasi politique : comparer l'ère victorienne et l'hégémonie américaine actuelle révélera soit l'opinion du créateur, soit celui du joueur vis-à-vis des Etats-Unis. Nous ne sommes plus très loin du concept de propagande, c'est-à-dire la manipulation des thèmes destinée à faire passer un message social ou politique. Loin de nous l'idée que sévissent parmi nous des conspirateurs infiltrés dans le milieu du JdRa ; nous prenons ce terme dans son sens le plus général et le plus neutre possible. Quand l'histoire est donneuse de leçons…Pourtant, l'Histoire est jalonnée d'affabulations qui ont été validées à une époque donnée. Il est facile de détourner le cours de l'Histoire officielle dans un univers, il est également facile de tomber dans les trappes de l'Histoire. Abordons maintenant les précautions d'emploi liées à ces sources d'inspiration.

Histoire-chimère et Histoire-piège

Une traduction bien difficile

Pour nous représenter le passé, nous sommes contraints d'utiliser notre vocabulaire, notre compréhension et nos repères d'hommes du XXIème siècle. Ce filtre supplémentaire nous éloigne du vécu réel des personnes d'époques reculées. Prenons comme base de travail un jeu de rôle amateur qui reproduirait la Grèce Antique. Quelles valeurs donner aux PJ ? Nous songerions à reprendre nos traditionnels traits physiques, mentaux et spirituels, mais cela serait bien réducteur. Une étude plus approfondie nous révélerait l'existence d'autres références primordiales pour l'ancien grec.

L'*arêté* désigne par exemple l'habileté en général, et en particulier la vertu morale. Notre habileté « physique » couplée à une vertu morale assimilée elle-même à la connaissance du Bien… Arrachons nous les cheveux ! Le concept d'*Eidos* correspond au modèle suprême de la connaissance, atteignable par une ascèse intellectuelle et contemplative, une mise en conformité avec le dessein divin. L'*Eidos* est-elle un trait, une compétence, un pouvoir mystique ? Je vous livre en vrac

d'autres concepts qu'il faudrait replacer : *ataraxie* (paix intérieure), *eikasia* (imagination), *epistêmê* (connaissances théoriques), *logos* et *mythos* (raconter de façon rationnelle et symbolique)… Tel serait le prix pour coller à la réalité. Le système de jeu peut en être affecté : le *Kairos* grec est l'intuition d'un moment exceptionnel où tout réussira, un énorme bonus d'opportunisme, en quelque sorte. Ces jérémiades ne sont pas que des ronds de jambe philosophiques ; ils traduisent l'esprit et la mentalité d'une époque bien précise. Le JdRa anglophone ***Once Upon A Time In China*** fournit dans ce registre une étymologie détaillée du mot *wuxia*, permettant d'en saisir toutes les dimensions, plutôt qu'une simple traduction impropre de « combattant chevaleresque ». Sur le même thème, ***Samsara*** (JdRa oriental-fantastique transcrivant les histoires de maîtres martiaux et spirituels dans le Japon médiéval) utilise le système du *Yi King* pour résoudre certaines actions. En d'autres temps, d'autres mœurs : ***Crimes*** base son système sur les passions de ses personnages romantiques pour les mener vers la déchéance. Le JdR historique exige un système de règles cohérent pour gérer un contexte bien particulier.

Nombre d'auteurs sont découragés par cette traduction Histoire/background, tétanisés par la peur d'un anachronisme fatal et d'une vulgarisation trop facile. Dans ***Ekatombe***, la présentation du contexte a été simplifiée au point de faire coexister des époques différentes (révolution industrielle, années 20, Belle Epoque) une fois les différents événements recensés. Ce parti pris doit être clairement défini pour éviter tout conflit avec des joueurs pointilleux sur le respect de la chronologie. Pourtant, on trouve matière dans l'Histoire à rendre un monde aussi exotique que tous ceux qui ne se fixent aucune limite imaginative. Voilà un point central qui différencie jeu historique et jeu « promenade dans le temps » : les joueurs sont forcés d'intégrer certains codes pour y réussir, plutôt que d'actionner leurs réflexes de « l'ici maintenant ».

Le truc : enrichir l'environnement

L'immersion des joueurs peut paraître difficile. Elle passe mieux une fois que les joueurs ont expérimenté leur nouveau cadre. Il faut qu'ils prennent conscience que notre environnement actuel est radicalement différent de celui d'il y a 1 000, 150 ou même 50 ans. Tout passe par la description de leur environnement, même s'il faut ressortir les vieux instruments de cuisine de l'auberge qui introduit la mission. Du concret ! Les objets ont leurs propres histoires : les arcs et les flèches, aujourd'hui déchus de la guerre, se bornent au sport et aux loisirs. Remettez-les dans leur contexte de la bataille de Crécy : les chevaliers français se faisant décimer auront du mal à partager cette conception… Le débat sur un système « réaliste » n'est guère le nôtre, mais un jeu proche de la réalité passée ne peut faire l'économie d'un paragraphe sur l'importance réelle de telle ou telle arme, de tel ou tel objet. Un joueur dont le PJ humain est traversé par un carreau d'arbalète doit en comprendre tous les aboutissants : danger de mort immédiate, difficulté de stopper l'hémorragie, médecine médiévale souvent tournée vers la foi et non vers la science… Il sera dur de se rétablir avec une alimentation de paysan (d'ailleurs, l'ingérera t-il avec des couverts, dans ces temps reculés ?). Il connaît peut-être l'interdiction d'usage de l'arbalète et pourra se venger de son opposant par la voie judiciaire. En bref, plein de perspectives qui rendent la blessure non anodine.

Parlant du Moyen Âge et d'immersion, le jeu ***Lo Temps dels Trobadors*** va beaucoup plus loin, puisqu'il est écrit intégralement en Occitan. Le dépaysement est garanti ; il faudrait s'attarder sur le caractère régionaliste d'une certaine partie de la production de JdRa, pour souligner la participation de ces œuvres à l'identité et à la culture locale.

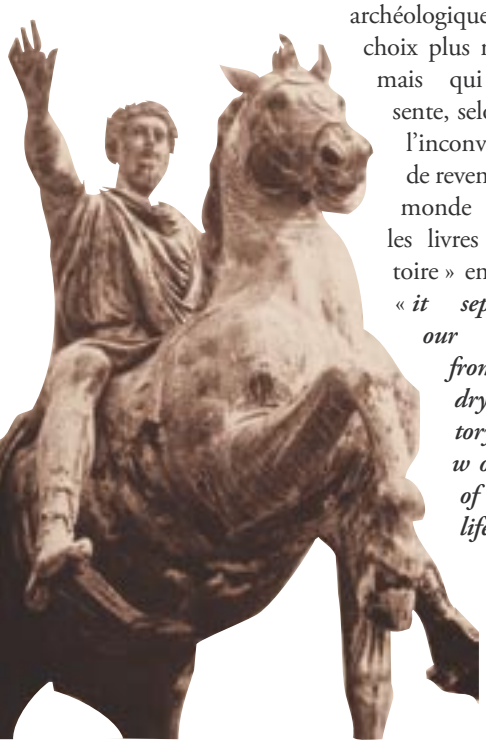
Pavillon Noir est un exemple aboutid e jeu qui aborde tous les aspects de la vie quotidienne, les descriptions étant centrées sur la vie à bord des navires du monde moderne. La profusion de détails en renforce l'ambiance, mais le monde des pirates, voué à disparaître, offre peu de perspectives et de souffle historique.

Te Deum pour un Massacre colle avec la réalité historique de ses personnages. Des paragraphes portant sur l'alimentation, l'hygiène, le costume, les jeux et les

voyages sont excellents. Ils réussissent à résoudre le problème de l'habillage des personnages : que fait-il quand il n'est pas en aventure, qu'il ne combat pas, ses vêtements lui permettront-ils de sauter la barrière ? Ces petites choses insignifiantes sont essentielles pour garantir l'immersion des joueurs.

Reconstruire l'Histoire

Un auteur peut croire que recourir à l'Histoire, c'est réveiller de vieux poncifs mille fois traités, de ne présenter que du déjà-vu, aussi la tentation est grande d'habiller la chose de multiples sociétés secrètes, pouvoirs surnaturels pour pimenter la chose… Pourtant, les changements de point de vue autorisent également un décentrage face aux stéréotypes de l'Histoire. Le JdRa anglophone ***Zenobia*** aborde l'Empire romain du point de vue de l'une de ses provinces, la désertique et orientale Palmyre. D'où une certaine liberté de ton vis-à-vis de Rome et un mélange suave des genres antiques et orientaux qui nous change d'*Astérix*. A noter que parmi ses sources d'inspiration, on retrouve le monde Hyperboréen de l'inévitable Howard, la *pulp-fantasy* des années 1930 inspirant de nombreux auteurs. L'auteur donne un choix important pour notre propos : on utilise soit les dénominations littéraires des lieux, soit leurs appellations archéologiques. Un choix plus réaliste mais qui présente, selon lui, l'inconvénient de revenir « au monde aride les livres d'histoire » en VO : « ***it separates our world from the dry history book world of real life.*** »



Halte aux stéréotypes !

La gageure serait de créer un monde de jeu collant tellement à l'époque qu'il aliènerait nos réflexes et nos notions « d'hommes du futur ». Le meilleur moyen est de prendre à contre-pied une partie des connaissances des joueurs sur le sujet, soit par le fruit de vos recherches, soit par une modification subtile de votre réalité historique. L'époque qui, à mon sens, véhicule le plus de stéréotypes reste le Moyen Âge, victime du succès du médiéval-fantastique qui, sans être historique, reprend la prétendue société de l'époque. Cruels seigneurs, serfs exploités, peste endémique, Eglise toute puissante, Inquisition aux fourneaux…. *Arghh* ! Le médiéviste en moi se meurt pendant cette triste énumération. Dans sa réalité tangible, il faudrait renommer toute la période, victime du réductionnisme des historiens du XIXème qui y voyaient des siècles obscurs, inutiles, coincés entre les prestigieuses Antiquité et Renaissance.

Osons reconstruire le type du médiéval fantastique (et non du d'abord fantastique, ensuite médiéval) par des voies plus respectueuses. L'Occident médiéval eut de nombreux réservoirs oniriques, notamment les mondes celtes et indiens. Je m'attarderai sur le second. Les chroniques médiévales sur Alexandre le Grand regorgent de merveilles et de monstres : cannibales, hommes sauvages mais aussi griffons, licornes, chimères, rocs… La liste dépasse les vénérables bestiaires de ***Donjons et Dragons***. En Orient résident les armées de Gog et Magog, enfermées jusqu'au Jugement Final. On envoie des ambassades pour quérir l'aide du mystérieux prêtre Jean qui pourrait aider à réduire l'influence de l'Islam. La Fontaine de Jouvence a d'ailleurs permis à celui-ci d'atteindre 500 ans, on n'est plus très loin de Noé. En dépassant son royaume, on atteint le paradis. Par la mer des ténèbres (l'océan Atlantique sur les cartes de l'époque), on touche à la fin de notre plate Terre[2]. La thériaque guérit de tout, l'alchimie ouvre à la compréhension du monde. Les démons ailés pullulent autour des gens pour leur insuffler d'impures pensées. Aimez-vous cette description ? C'est toujours de l'Histoire. Quand Marco Polo atteindra l'Indonésie, il verra une licorne. D'après la description d'un MJ consciencieux, le joueur reconnaîtra là un rhinocéros. S'il joue le jeu, il acceptera le mot de licorne. Le MJ pressé lâchera directement un « voilà un rhinocéros ! », et la magie s'envole… Y a-t-il un charme à resservir aux joueurs un Charlemagne barbu, un inquisiteur sadique, et j'en passe ? Cette nouvelle définition du médiéval fantastique est à l'origine du projet ***Parousie***, s'appuyant sur l'univers tant matériel que spirituel de l'homme médiéval.

Conclusion : une histoire de soi, une histoire pour soi

Il n'existe donc pas une seule Histoire : tout dépend de l'angle avec lequel on l'aborde, du traitement idéologique qu'on lui impose, des histoires parallèles qui coexistent à côté de l'Histoire officielle. En définitive, le jeu de rôle historique, amateur ou professionnel, en dit autant sur la période que sur les idées de ses créateurs. Mention spéciale pour les auteurs amateurs qui parviennent à réaliser des jeux passionnants autant qu'enrichissant et éducatif : voir ***Jeux d'Ombres n°2*** et le making-of de ***Secretum Templi***. Doit-on se plaindre de ces côtés subjectifs? Au contraire ! L'Histoire n'est jamais plus vivante que lorsque ses chroniqueurs – auteurs, maîtres de jeu et joueurs - confrontent leurs visions, leurs fantasmes, leurs propres conceptions du monde. Tout est affaire de clarté et de connivence entre tous ces acteurs ! C'est une source d'enrichissement qui déborde largement du cadre de l'Histoire parfois figée, académique, désincarnée, notre souvenir des bancs d'école. J'espère que cet article redorera son blason.

Yann Lefebvre

Note :

[1] Epoque moderne : par convention, va des Grandes Découvertes à la fin du XIXème siècle.

[2] Une référence littéraire: ***Baudolino***, de Umberto Eco.

Making Of

Jaafir

Une planète, une histoire et tout un univers

Entrevue en toute franchise et simplicité, mode [bâtons rompus] activé, avec Frédéric Hubleur, auteur de Jaafir, un jeu de rôles amateur qu'il qualifie « d'ouvert » et « à secret », nous verrons cela. Il a également remporté le trophée Orc'Idée du meilleur Jeu de Rôles Amateur en 1998.

Présentation de Jaafir

Jaafir a été créé, il y a bien longtemps, par les Jaafs, demi-dieux élémentaux de l'eau, de la terre, du feu et de l'air. Les Jaafs de la nuit et de la pureté contestant ce projet furent transformés en lunes orbitant autour de la planète. Humains, Elfes, Orcs et Nains vivaient et se querellaient sans cesse. Les Jaafs décidèrent d'envoyer les Stellaires sur Jaafir afin d'y rétablir l'ordre et la paix. Mais les Mages, des humains sorciers, virent en ces Stellaires de vils imposteurs et invoquèrent des Démons pour les combattre. Cette lutte affreuse – les Âges Sombres – fit disparaître Elfes, Nains et Orcs de la surface de Jaafir. Les Stellaires finirent par prendre le dessus sur les Mages et leurs Démons, laissant Jaafir aux seuls Humains qui, au cours de l'Âge Sombre, se sont développés différemment et séparément à travers les continents.

Comment l'idée originale vous est-elle venue ?

Joueur depuis de nombreuses années, j'avais envie de faire le jeu qui me plaisait. J'en avais surtout marre des univers trop bien décrits (ce qui n'est pas une critique) et qui me laissaient trop peu de place dans l'imaginaire pour y caser mes idées. D'où l'idée générale d'un background pas trop précis, mais au contraire ouvert…

Pour toi, justement, qu'est-ce qu'un univers ouvert ? Quel JdR est-il fermé ou ouvert ?

Par univers ouvert, j'entends un jeu où le MJ peut déployer ses propres idées, dans un contexte déjà donné. Il y a de très bons jeux avec des univers bien précis, comme Warhammer où le Vieux Monde est précisément raconté ; on a aussi Vampire où tous les PNJ principaux sont déjà décrits, où la vie du monde est super régentée. Avec Jaafir, on a un contexte général qui laisse une certaine liberté au meneur de placer quand même des civilisations et des lieux variés.

La genèse de Jaafir ?

Suite à l'idée ci-dessus, j'ai commencé à mettre en place l'univers, surtout la vision « officielle », en gardant juste un peu dans un coin de ma tête les secrets pour le MJ… Et je me suis lancé dans la conception d'un système de jeu basé sur mon expérience. Etant à l'internat à l'époque, j'avais un groupe de joueurs (en particulier mon camarade de chambre, Michel Peb Gallay) pour tester toutes les mises à jour. Je lui dois d'ailleurs certaines idées du système de jeu. La plupart des testeurs sont dans les crédits et je les remercie, car Jaafir ne serait rien sans eux.

Tu aimais les jeux à secrets, peux-tu expliciter ?

Les jeux à secrets ? J'aime bien quand les joueurs ne connaissent pas tout de l'univers et peuvent en apprendre un peu plus à son sujet au fur et à mesure des parties. Cela ajoute une dimension supplémentaire aux aventures vécues. Je n'aime pas quand le Meneur de Jeu en abuse pour faire passer ses joueurs pour des minables qui ne captent rien (expérience vécue avec Vampire, par exemple). Mais tout est dans la manière d'utiliser ces secrets…

Quelle a été l'évolution du JdRA ? Quelles sont les étapes de la création du produit fini ?

J'ai commencé en 1993 avec les premières bases données ci-dessus. Le système était un peu différent, et surtout contenait beaucoup moins de règles optionnelles et de points de détails, mais l'idée générale était là. Les idées sur les secrets du monde sont restées longtemps dans ma tête, moyennement claires. Il faut dire que c'était très peu utilisé dans les parties, puisque le but premier était d'avoir un univers ouvert.

Comment expliques-tu cette « mutation » de ton univers que tu qualifiais « d'ouvert » et que tu renfermes, selon tes dires et si j'ai bien compris, avec des « secrets » qui fignolent l'univers et le conditionnent ?

Ben, disons que les secrets font que l'univers est ouvert si on veut bien. Je ne veux pas dévoiler tous les détails ici, pour garder ses surprises, mais le background réservé au meneur fait que le monde est ouvert et lui permet de caser des civilisations différentes. Le jeu a toujours été basé sur l'idée d'ouverture. Je ne dirais pas qu'il y a eu « mutation », mais plutôt « ajouts », car je suis toujours resté sur la même base en la complétant et en la détaillant.

C'est au fur et à mesure que ce background s'est formé plus en détails, avec des groupes de joueurs en campagne, entre autres avec le fameux groupe de la Campagne d'Eliasmir (mes principaux testeurs, je dirais). Membre d'un club de jeux de simulation à Lausanne (Suisse) et participant à de nombreuses conventions, j'ai organisé pendant dix ans de très nombreuses parties de Jaafir avec un maximum de joueurs différents. Ces expériences m'ont permis de développer le système, de voir ses forces et ses faiblesses et de rajouter des règles quand une situation imprévue se présentait.

Tu me parles de « produit fini » mais, pour moi, il n'est pas fini, et ne le sera probablement jamais… Il est en constant développement, d'où l'utilisation de la ***Licence Ludique Générale***[1]. Chaque visiteur du site peut apporter sa pierre à l'édifice. L'idée est de me proposer des aides de jeux, des scénarios, du background que je lierai à ce que j'ai et d'évoluer sans cesse.

D'où vous est venue la création des Jaafs et de l'histoire de Jaafir ?

Joker !!! ;-) Non je rigole… mais c'est vrai que je sais pas. Depuis tout petit, j'invente des histoires, je fais des BD, j'écris des nouvelles, je crée des univers. Je pense que c'est un tout, une imagination fumante (et parfois fumeuse) liée à une culture médiévale-fantastique de longue haleine. Je lis beaucoup, je regarde beaucoup de films, tout ça s'est mélangé, et on peut trouver dans le background de Jaafir des références plus ou moins directes à des trucs que j'ai en tête, mais ce n'est jamais volontaire. Ca reste un mélange de tout…

Peux-tu être plus explicite, si possible (comme disait un copain, c'est intéressant de se creuser les méninges pour voir d'où vient son inspiration) au sujet de tes inspirations ? Merci d'avance pour ton labeur.

Ben, un peu tout le médiéval-fantastique m'a inspiré, parfois de manière totalement « à l'insu de mon plein gré ». On peut trouver des liens avec Pern par exemple. Lanfeust des Etoiles aussi, mais cette BD est sortie bien plus tard. Le monde contenait des Elfes, Nains et Orques, bien classiques du médiéval-fantastique. J'aime beaucoup Tolkien, Moorcock, Weiss et Hickman, Le Cycle des Epées, Eddings, Piers Anthony, Ambre, etc., pour le médiéval-fantastique, ainsi que de nombreux JdR comme Warhammer, Nightprowler, Bloodlust, etc. En bref, les inspirations sont nombreuses car elles dépendent de tout ce que j'ai engrangé au cours des années.

Cette mythologie originale, d'où vous est-elle venue ?

Comme je l'ai dit ci-dessus, d'un mélange de mes lectures, des BD que j'ai lues, de films que j'ai vus, de mythologie que je connaissais, etc.

Peut-être est-ce aussi mon côté un peu « écolo » qui ressort avec cette puissance donnée aux éléments naturels, mais là on rentre dans de l'auto-psychanalyse et je ne vais pas m'y aventurer…

Pourquoi avoir choisi de réaliser un jeu de rôles médiéval-fantastique ?

Ca m'est venu comme ça. Peut-être parce que ce sont les univers dans lesquels je joue le plus, que je connais le mieux et que j'apprécie le plus.

Depuis, j'ai cherché aussi à faire un space opera mais je me suis arrêté quand je me suis aperçu du boulot engendré par les règles d'armes spéciales, des vaisseaux, etc. Il y a donc un peu de ma fameuse fainéantise aussi là-dedans…

Pourquoi avoir préféré écrire un jeu de rôle amateur complet plutôt qu'un background générique ? Vous fallait-il un système de règles spécifiques, un jeu de rôle amateur vous semblait plus cohérent qu'un monde, plus passionnant ?

Ben, en fait, je cherchais à joindre background et règles. Ces dernières laissent de la marge au MJ, elles essaient d'être simples (j'espère qu'elles sont perçues comme ça, et si ce n'est pas le cas, je me ferai un plaisir d'en expliquer certains points sur le forum du site). Pour moi, c'était un tout…créer un jeu entier, complet…

Pourquoi avoir créé tes propres règles ?

Pour moi, les règles sont importantes. En cours de partie, je suis surtout roleplay, je favorise cela. Il me fallait donc un système de règles adapté, sans trente-six mille tables à consulter pour la moindre action, avec suffisamment de liberté pour que chaque Meneur de Jeu puisse éventuellement y mettre son grain de sel. En tant que Meneur de Jeu, je voulais un truc rapide aux mécanismes pas trop complexes. On y perd peut-être en réalisme, mais le jeu de rôles est un jeu…c'est du fun, pas une pure et précise simulation.

Pitche

http://www.jaafir.org

Note :

1 : Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Générale : http://jeuxlibres.free.fr