Charles, Diego et moi

Panorama subjectif des jeux de rôles de cape et d'épée

par Fr.-Xavier « Xaramis » Cuende ◆

navigation





lien hypertexte

Il m'est arrivé plus d'une fois,

dans des forums rôlistes, d'intervenir dans des discussions sur les univers de cape et d'épée, qu'ils soient romanesques, cinématographiques ou ludiques. Et voilà que, suite à une discussion de ce genre sur le forum Casus NO, j'ai décidé de coucher mes réflexions sur papier. Je me suis déjà livré à des exercices comparables avec les « JdR médiévaux » et les « JdR de pirates », respectivement dans les n° 2 et n° 3 du zine Utopies. Je récidive ici avec les JdR de cape et d'épée. N'y voyez aucune autre prétention que celle de brosser un portrait de famille non exhaustif des jeux que je connais dans ce domaine, dans un ressenti « subjectif mais pas trop ». Je vous invite donc à me suivre dans les ruelles de Paris ou de Madrid, en compagnie des ombres de mes guides, Charles de Batz de Castelmore, dit d'Artagnan, et Diego Alatriste y Tenorio, dit Capitan Alatriste.





Une cape plus une épée, ça donne un genre?

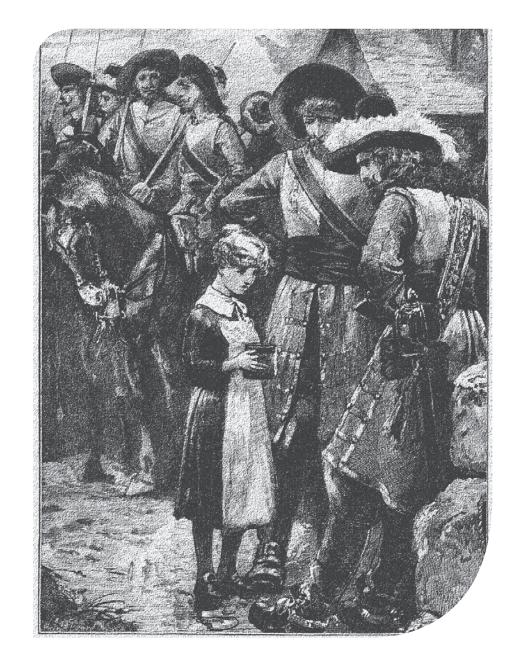
il y a bien un piège dans lequel je ne souhaite pas tomber, c'est celui d'essayer de donner une définition précise du genre « de cape et d'épée », qu'il qualifie des romans ou des films. Tout au plus vais-je essayer de dessiner les contours de ce que ce genre est à mes yeux, contours dans lesquels s'inscriront mes propos par la suite, notamment pour expliquer ce que j'ai retenu comme jeux de rôle dans ce thème.

Pour moi, les aventures peuvent se réclamer du genre de cape et d'épée aux conditions suivantes :

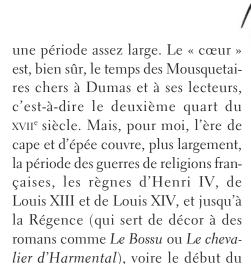
- elles ont pour décor « notre » histoire, aux temps dits « modernes », plutôt en Europe occidentale ;
- elles mettent en scène des personnages vivant des péripéties trépidantes, où les affaires d'État se croisent avec les affaires galantes ;
- elles font la part belle à l'escrime, avec des armes blanches longues et légères ;
- elles mettent en scène des personnages lorgnant vers la caricature (le héros au grand cœur, la femme fatale, la jeune fille enlevée, le nain empoisonneur, le religieux fourbe, etc.).

Ces conditions me semblent nécessaires à remplir. Ce qui signifie, par exemple, que les aventures chinoises de wu xia pan, même si elles sont virevoltantes et orientées vers l'épée, ne rentrent pas dans le cadre classique dont je souhaite traiter. Principalement parce que le décor est bien éloigné de notre Europe, et aussi parce que je suis plutôt inculte en la matière, et donc peu à même de nourrir ma réflexion en y piochant des éléments. D'autres que moi, comme les auteurs de Qin, sont plus à même d'en traiter. Mais l'élément géographique n'est pas le seul élément limitant. Ainsi, L'allée du Roi, de Françoise Chandernagor, se déroule dans la France de Louis XIV, mais si l'époque et le lieu correspondent aux décors de certaines aventures de cape et d'épée, le ton du roman en est largement différent. Il s'agit donc bien de remplir au moins les quatre conditions exposées, et non une seule d'entre elles.

Du point de vue de l'époque qui sert de toile de fond, j'ai une vision de l'ambiance de cape et d'épée qui couvre







Pour le XVIII^e siècle, la Révolution française ou l'Empire napoléonien, j'ai quelques doutes, même si je travaille de mon côté à la création d'un JdR ancré dans cette période et qui pourra permettre de plonger, d'une certaine manière, dans une ambiance de cape et d'épée. Après tout, un film comme *Fanfan la tulipe* s'inscrit dans ce courant-là.

règne de Louis XV.

Pour les autres périodes (comme le XIX^e siècle), je suis nettement moins convaincu. Plus assez de cape, plus assez d'épée ? Car, après tout, ce sont là les deux éléments qui donnent leur nom au genre, et quand ils manquent, le goût n'est plus le même.



Cette cape descend d'un des surtouts mis à la mode dans la deuxième moitié du XVIe siècle, petit manteau à col rabattu sur les épaules. Sous le règne d'Henri III, le manteau long de reître est abandonné au profit de la cape, un manteau bien plus court, presque raide sur les épaules, descendant à peine aux hanches et laissant la poitrine à découvert. Sous Louis XIII, voilà qu'on ne dit plus « cape », mais à nouveau « manteau », un manteau souple et qui peut se draper sur un bras ou autour du buste, l'élégance dans le drapé confinant à une véritable science. Plus tard, le manteau s'allonge à nouveau. Dans les aventures de cape et d'épée, la cape est plus qu'un accessoire, c'est un élément de maintes situations : la cape dont on relève le col pour cacher le visage d'un conspirateur, la cape dans laquelle on enveloppe le bébé que l'on veut arracher aux griffes de l'usurpateur, la cape en tissu précieux par laquelle on clame sa richesse, ou encore la cape que l'on enroule autour de son bras pour se défendre contre un autre bretteur.

Quant à l'épée, elle est quasiment le prolongement du héros. Sans quoi, ce ne serait que des aventures de cape tout court. Comme je suis ignorant des travaux du bon vieux Freud, de ses continuateurs ou détracteurs, je ne m'aventurerai pas à décrypter le sens de la relation psychique entre le héros et son épée. Permettez-moi de ne l'aborder que sur le plan technique.

À mon sens, il ne peut y avoir vraiment d'ambiance de cape et d'épée avant l'apparition des armes blanches longues et rapides, et notamment celle de la rapière, l'espada ropera, c'est-àdire l'épée que l'on porte avec l'habit, par opposition à l'épée que l'on porte à la guerre. Bien sûr, l'image que nous nous faisons des combats à l'épée médiévale est caricaturale, affrontements de bûcherons bornés ancrés dans nos cerveaux par des films à la vraisemblance douteuse. Mais j'ai tendance à penser que, même si ces combats à l'épée médiévale pouvaient être tournoyants et inventifs, c'est bien avec



l'époque de la rapière et de la dague main-gauche que l'on entre dans l'ère de cape et d'épée. Et cette ère dure, à mes yeux, pendant les périodes où les affrontements d'escrime se règlent à la rapière et dague, puis à la rapière seule, et enfin à l'épée légère (que les Anglais appellent *smallsword*). Et si certains voudraient faire entrer dans ce champ les aventures où le sabre est roi, je réponds en souriant que, franchement, le sabre manque par trop de distinction, de classe, pour entrer la tête haute dans le cadre de cape et d'épée.

Ayant posé ces quelques bases, je peux m'enhardir à aborder quelques questions sur les « JdR de cape et d'épée », et notamment : quels jeux peuvent entrer dans ce thème ?, vers lequel s'orienter selon les goûts que l'on a ?, avec quels éléments concocter des aventures rôlistiques de cape et d'épée ? •





Cape, épée et ludothèque rôliste

Je l'ai écrit explicitement en entrée en matière, ne vous attendez pas à trouver ici un inventaire exhaustif des JdR touchant de près ou de loin à ce thème, sinon vous serez frustrés... Mais ne fuyez pas pour autant, car mon inventaire ne sera pas squelettique. Le genre de cape et d'épée ayant mes faveurs de longue date, tant en romans qu'en films ou en JdR, je crois pouvoir affirmer que j'ai goûté à pas mal d'entre eux, y compris certains qui s'éloignaient de notre Histoire pour lorgner du côté du fantastique mais conservaient une certaine saveur du genre.

Je me risque à faire une liste de ceux que j'ai pratiqués, en espérant ne pas en oublier. C'est à peu près dans l'ordre où je les ai acquis, c'est-à-dire achetés ou téléchargés pour ceux mis à disposition à titre gracieux. J'ai également apporté quelques précisions sur les raisons pour lesquelles j'ai retenu ou pas certains jeux dans ma liste.

À tout seigneur, tout honneur. J'ouvre le ban avec des JdR « pros » et d'autres « amateurs » présentant une vocation de cape et d'épée marquée dans « notre » Histoire.

- Flashing Blades (FGU) / Les trois mousquetaires (Hexagonal)
- At Rapier's Point (ICE)
- Gurps Swashbucklers (SJG)
- Gurps Scarlet Pimpernel (SJG)
- Capitán Alatriste (Devir)
- Pavillon Noir (BBE)
- Te Deum pour un massacre (Matagot)
- 1626, *le Gant et l'Epée* (Philippe « finipe » Quélard)
- Lances (NoSoloRol Ediciones)
- Au nom du Roi (DiD)

Pour ceux qui disposent déjà de documents de référence, que ce soit des ouvrages rôlistes ou non rôlistes, un système spécialement étudié pour une ambiance de cape et d'épée peut suffire, comme Sangue Lames (John Grümph).

En outre, certains JdR ont pris pour cadre notre monde, mais en explorant des pistes prenant leur distance avec notre réalité cartésienne. Ne voyez dans mes mots aucun reproche, il s'agit d'un



constat, pas d'un jugement de valeur. Je citerais, notamment :

- Aquelarre avec son supplément Villa y Corte (Joc Internacional)
- Mousquetaires & Sorcellerie (Casus Belli)
- Le Verbe et l'Epée (L'Archiviste)
- Solomon Kane (Olivier Legrand)
- Mousquetaires de l'Ombre (Editions Phénix)

Quant à certains JdR d'ambiance plutôt « historique » – un terme que j'emploie ici avec toutes les précautions nécessaires –, ils peuvent confiner à cette thématique sans y entrer. Ainsi, le supplément *Pirates* (ICE) ou les jeux complets *Privateers & Gentlemen* (FGU) et *Furry Pirates* (Atlas Games) ne correspondent pas pleinement, à la réflexion, au genre de cape et d'épée, car ce n'est pas ce qui est au cœur des aventures vers lesquelles ils orientent les joueurs, contrairement à *Pavillon Noir*, qui ne s'arrête pas à une vocation « pirates » mais permet une tournure cape et épée certaine, renforcée par le supplément *l'Art de l'Escrime*.

Quelques jeux ancrés dans des univers fictionnels s'éloignant plus ou moins notablement de notre Histoire, présentent des aspects pouvant les rapprocher de l'ambiance classique de cape et d'épée. Par exemple :

- *Guildes*, en particulier au travers de son supplément sur les *Ven'Dyss* (Multisim)
- *Nightprowler* (Siroz)
- *Nightprowler* 2 (2d sans face)
- Agone (Multisim)
- Seventh Sea (AEG)
- Lace & Steel (Pharos Press)
- Songe (Pierre « Saladdin » Gavard-Colenny)

Enfin, quelques jeux m'ont été signalés lors de discussions sur divers forums, que je n'ai jamais pratiqués, comme *Swashbuckler*. •





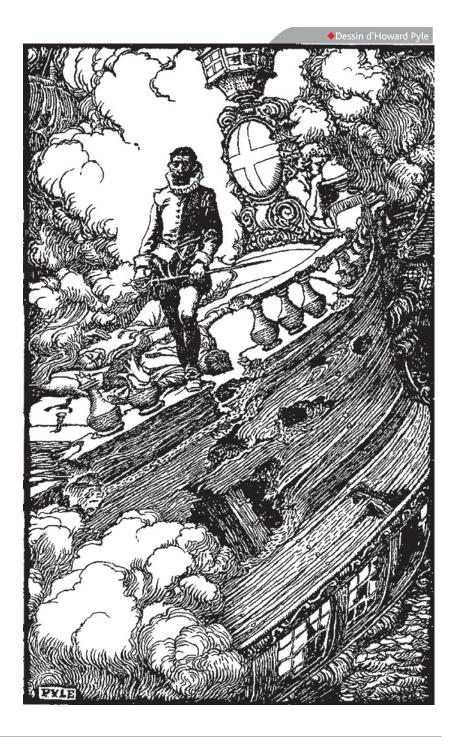
Comment faire un choix dans ce menu?

La question avait été posée, dans un forum rôliste, de trouver « le jeu rêvé de cape et d'épée ». Répondre à une telle question est aussi impossible que répondre à celle du « vin rêvé » ou du « film rêvé ». Trop de subjectivité entre en jeu pour apporter une réponse unique. Cependant, je me propose, par un portrait un peu plus détaillé de ces différents jeux, de vous donner des éléments pour guider votre choix, si vous êtes tentés par un voyage rôliste de cape et d'épée..

Les aventures de cape et d'épée faisant la part belle aux combats d'escrime, je porte une attention particulière au système qui les gère, quand il s'agit d'un JdR de ce genre. La différence pourrait donc se faire sur ce point, quand il s'agit d'un JdR de ce genre. Il pourrait donc être tentant choisir un jeu dont le système offre un rendu « sympathique » de cette escrime-là, à la rapière et à la dague ou à l'épée légère. Si j'utilise l'adjectif « sympathique », c'est pour éviter de dire « bon », ou « réa-

liste », ou « flamboyant », ou que saisje encore. En écrivant « sympathique », je laisse à chacun le soin de dire vers quoi son goût le porte. Car c'est bien là affaire de goût, de ressenti personnel.

Pour ma part, je dois dire que mes goûts ont évolué avec l'âge. Si j'étais plutôt « accro » aux jeux détaillés à mes débuts de rôliste, j'en suis largement revenu par la suite. Et c'est le cas pour les JdR de cape et d'épée. En effet, ce que je ressens, c'est que les jeux dont le système d'escrime est très détaillé finissent par ralentir l'action, alors que dans un roman ou un film de cape et d'épée, l'action est rapide. Du coup, si détailler le duel contre le « grand méchant » peut me satisfaire, j'ai du mal à entrer dans des longueurs au moindre combat.









En ce sens, un système de jeu comme celui de *Seventh Sea*, avec ses brochettes de sous-fifres que l'on peut renverser par demi-douzaine à coup de banc dans une bagarre d'auberge, apporte des solutions élégantes.

Par ailleurs, j'apprécie que le système reflète « correctement » la hiérarchie des savoir-faire : par exemple, je considère que la plus fine lame de la région ne doit pas être mise en déroute par un débutant en escrime.

Au final, si l'on ajoute à mon souhait de fluidité/rapidité mon envie d'avoir un système où la part d'aléatoire est plutôt réduite, mes goûts actuels m'éloignent des systèmes de la plupart des jeux que j'ai achetés.

Mais je peux très bien comprendre que les systèmes très détaillés, permettant de choisir les manœuvres, coups et feintes un par un, trouvent leurs fans eux aussi.

Alors, pour ne pas trop m'attarder sur cette approche subjective des systèmes d'escrime, je vais essayer de donner un avis à peu près objectif sur ces différents jeux.

La famille au sens strict

Je regroupe ici les JdR qui me semblent s'inscrire pleinement dans l'acception classique du genre de cape et d'épée.

Flashing Blades ◆ (FGU, 1984) Les trois mousquetaires

(Hexagonal, 1986)

Que dire sinon que le jeu s'inscrit dans les canons du genre, en référence à l'œuvre de Dumas qui donne son nom au jeu? Personnages nobles, bourgeois ou larrons, et système de combat d'escrime particulièrement détaillé, nous voici parés. En complément, dans sa partie technique, le jeu apporte des mécanismes intéressants de gestion de carrières, qu'elles soient militaires, ecclésiastiques ou bancaires, ce qui peut donner de la profondeur à des parties en campagnes. Du point de vue des aventures proposées, les suppléments de scénarios de la gamme officielle sont très inégaux.

At rapier's point ♦ (ICE, 1993)

Ce supplément, adossé, pour sa partie technique, aux systèmes de *Rolemaster* et *Fantasy Hero*, est un proche parent du précédent, quant à l'univers

du jeu. Mais son champ est un tantinet plus large, puisqu'il aborde l'Europe occidentale du XVII^e siècle et pas seulement la France. La galerie de PnJ est bien fournie; elle recense les grands personnages bien sûr, mais elle permet aussi de faire surgir dans les aventures les « vrais » mousquetaires/ (Henri d'Aramitz, Armand d'Athos, Isaac de Portau et Charles de Batz de Castelmore) ou encore Savinien Cyrano de Bergerac. Les quelques scénarios fournis sont de maigre intérêt ou demandent un important travail du MJ pour les enrichir, ce qui n'est pas une surprise pour les produits de chez ICE. Ce supplément comprend une page sur les sources d'inspirations (livres, films).

Capitán Alatriste ♦ (Devir Iberia, 2002)

Ce jeu est directement inspiré des romans d'Arturo Pérez-Reverte. L'univers du jeu est celui de l'Espagne du Siècle d'Or, celle de Philippe IV, avec ses hidalgos fiers et désargentés et ses tueurs à trois doublons. Le jeu se base sur un système de simulation proche de Gurps, bien détaillé pour l'escrime dans le livre de base et encore plus dans le supplément Maestros de esgri-

ma (c'est-à-dire « Maîtres d'escrime »). Une belle galerie de PnJ, et des scénarios très prenants, d'une remarquable densité. Néanmoins, c'est un cadre ibérique (élargi aux Amériques espagnoles), et donc pas très familier aux joueurs français. Mais ceux qui se tournent vers ce jeu y arrivent généralement après avoir lu les romans de Pérez-Reverte, ce qui leur donne déjà des connaissances de base sur l'ambiance.









Gurps Swashbucklers •

(Steve Jackson Games, 1999)

Pour ceux qui aiment le système de GURPS, mais aussi pour les autres. Très intéressant pour ceux qui veulent des combats au côté tactique marqué, et forcément plus longs que le simple « je frappe – tu meurs » ou « je te frappe – je te rate – tu me frappes – je meurs ». La présentation des styles d'escrime est largement détaillée, avec son approche à la fois technique et historique. Les possibilités « cinématographiques » sont bienvenues pour ceux qui apprécient le genre. Mais, comme pour tous ces systèmes détaillés, si vous y plongez pour simuler un combat virevoltant, tournoyant, ce sera un combat au ralenti.

GURPS Scarlet Pimpernel ◆

(Steve Jackson Games, 1991)

Basé sur les romans de la baronne Orczy de la série du *Mouron Rouge*, ce supplément a pour univers notre Révolution, mais vue par des yeux anglais. De « bons » gentlemen anglais sauvent les royalistes et les modérés des griffes de la Terreur. Je ne suis pas fan du tout de ces romans, ni de cette perspective, mais c'est une période qui offre des possibilités d'aventures. Cela manque d'un peu de cape, mais la plupart des autres ingrédients du genre peut s'y trouver (innocentes victimes à sauver des griffes des bourreaux « ultras », messages secrets à porter au péril de sa vie, etc.).

Pavillon Noir •

(Black Book Éditions, 2004)

J'ai dit en détail ce que je pense de ce jeu dans la longue critique que je lui ai consacrée dans le n°1 des Songes d'Obéron et, plutôt que d'y revenir ici, je vous encourage à télécharger ce fanzine pour la lire (téléchargement direct). Dans l'ensemble, les livres de la gamme sont très orientés « aventures maritimes dans les Caraïbes » (les deux premiers livres) et « magie » (le quatrième). Le supplément L'art de l'escrime (troisième de la gamme) est plutôt technique, mais il apporte un système très détaillé de simulation de l'escrime. Ce que l'on peut regretter, c'est qu'il ne donne pas vraiment de background « terrestre européen » pour en faire un « vrai » jeu de cape et d'épée. Mais qui dit que ça ne changera pas? Dans le

scénario *Quand tombent les masques* que j'ai écrit pour ce jeu dans le n° 2 de la revue *Black Box*, j'ai justement essayé de montrer que *Pavillon Noir* se prête à une ambiance de cape et d'épée en Europe, en l'occurrence dans et autour de Saint-Malo.

◆ Pavillon Noir sur le site de Black Book Éditions

Au nom du Roi ◆ (DiD, 2004)

Au nom du Roi n'est pas un JdR complet, mais plutôt un supplément (amateur et gratuit), qui permet de décliner le genre de cape et d'épée pour le système de jeu Savage Worlds: création de personnage, occupations, statut,

etc. Les amateurs de ce système et du genre de cape et d'épée trouveront donc là la matière technique pour mettre en œuvre leurs aventures. Ceux qui n'utilisent pas Savage Worlds pourront éventuellement y piocher quelques éléments non spécifiques à ce système, comme les descriptions des occupations.

Mailing-list

Te Deum pour un Massacre ◆

(Éditions du Matagot, 2005)

Là, c'est cape-et-rapière-et-dague. Un univers où foisonnent les possibilités d'aventures dans le genre de cape et d'épée. L'erreur serait, à mon avis, de ne voir ce jeu que comme une ambiance d'affrontement entre tenants du catholicisme et de la religion réformée. Mais je ne nierai pas que cet univers peut paraître, au premier abord, moins « souriant » que des univers plus légers à la Trois Mousquetaires. Ceux qui ont apprécié les romans de Dumas (Les quarante-cinq, par exemple), de Zévaco (Les Pardaillan) ou de Merle (Fortune de France), le film La reine Margot ou les BD Les chemins de Malefosse trouveront là leur bonheur. La gamme est >









largement fournie en scénarios, de la plus classique découverte pour joueurs débutants par un scénario de cape et d'épée jusqu'à des intrigues grand format pour joueurs aguerris.

◆ Te Deum sur le site du Matagot

1626, le Gant et l'Epée ◆

(Philippe « finipe » Quélard, 2006)

Nous sommes là dans l'orthodoxie du genre de cape et d'épée. C'est la période des Mousquetaires de Dumas, dans le décor relativement familier de notre bonne France. À bien y regarder, et au risque de me tromper en ayant oublié quelque création moins connue, j'irais jusqu'à dire que c'est aujourd'hui le seul jeu qui s'en tienne à cette ambiance classique, tant du fait du choix de la période, que du fait de n'avoir pas injecté d'ingrédient de détournement, qu'il soit magique (comme l'a fait Mousquetaires & Sorcellerie) ou extraterrestre (façon Mousquetaires de l'ombre). Si vous appréciez cette approche orthodoxe, n'hésitez pas à télécharger le jeu et, bien entendu, à envoyer un retour d'expérience, un commentaire, à son auteur. Je vous parie trois pistoles qu'il ne s'en plaindra pas.

Le site de 1626, le gant et l'épée

Lances ◆ (NoSoloRol Ediciones, 2006)

Dans une discussion dans le forum

Casus NO avec Cédric Jeanneret, nous avons abordé le cas très particulier du jeu espagnol Lances, que Cédric a qualifié d'OVNI, ce en quoi il n'a peut-être pas tout à fait tort. Si Lances peut être cité ici, c'est parce qu'il a pour cadre l'Espagne du Siècle d'Or, celle que l'on retrouve dans Capitán Alatriste et Villa y Corte. Mais l'idée de Lances est d'amener le MI et les joueurs à vivre des aventures selon le rythme, l'architecture, de la comédie espagnole de cette époquelà, et ses « comedias de capa y espada » (comédies de cape et d'épée) de Félix Lope de Vega et les pièces de son continuateur Pedro Calderón de la Barca. JdR pas classique du tout, aux frontières du théâtre (le MJ y est appelé « dramaturge »), destinés aux amoureux et connaisseurs de ces comédies espagnoles, à ceux qui apprécient les jeux « littéraires » et la riche saveur des mots, Lances est exigeant, plus encore que Dying Earth pour prendre un exemple où le langage est au cœur du jeu, et certains le verront comme élitiste.

Lances sur le site de Nosolorol Ediciones



Sangue Lames (Le Grümph, 2007)

Les étagères de votre bibliothèque personnelle croulent déjà sous les livres d'histoire, de géographie, d'économie, du XVIIe siècle et les romans de cape et d'épée, mais vous ne voulez pas dépenser vos économies dans un JdR complet? Ou bien vous avez déjà un ou plusieurs JdR de cape et d'épée dans votre ludothèque, mais vous ne les sortez pas parce que leur système vous pèse ? Alors souriez, car John Grümph a pensé à vous. Sangue Lames fera peut-être bonne chaussure à votre pied ou bon fourreau à votre épée. Il s'agit d'un système simple mais pas sans saveur, offrant des règles pour les situations les plus classiques et laissant le bon sens être mis à contribution pour le reste.

◆ Téléchargement direct sur le site du Grümph

Les cousins proches

À côté de ces JdR abordant le genre de manière plutôt classique, voici des jeux apportant des touches surnaturelles à un cadre historique.

Aquelarre, Villa y Corte ◆

(Joc Internacional, 1996)

Aquelarre avec son supplément Villa y Corte offre aux joueurs français un changement de décor qui nous fait quitter le royaume de France, pour nous plonger dans l'Espagne du Siècle d'Or. Ce livret offre une description détaillée de Madrid et de ses modes de vie. La belle galerie de PnJ met entre les mains du MJ des picaros, des auteurs-duellistes (Francisco de Quevedo et Lope de Vega sont les cousins espagnols de notre Cyrano), des mondaines, etc. Fortement inspirés, comme l'ensemble du système de jeu, par le moteur du BRPS, les mécanismes de simulation d'escrime sont simples, mais quelques options apportent une saveur qui évite la monotonie. Certains des scénarios sortent des sentiers battus et ouvrent des perspectives intéressantes.

Le supplément *Rinascita* s'adresse, lui, à ceux désirant jouer à une époque







antérieure, dans une ambiance plus Renaissance.

Dans la gamme Aquelarre, et donc dans Villa y Corte et Rinascita, la magie et les créatures surnaturelles sont présentes, mais ancrées dans les mythes espagnols de l'époque. Cependant, chacun est libre d'utiliser ces deux suppléments sans leurs ingrédients surnaturels et d'en rester à une ambiance de cape et d'épée sans fantastique.

Mousquetaires & Sorcellerie

(Éditions Casus Belli, 1998)

Ceux qui ont acheté le numéro de Casus Belli « ancienne formule » dans lequel ce jeu est paru et qui n'y jouent pas sont invités à l'offrir à ceux qui le cherchent. Ce M&S pourrait être vu comme le petit cousin français de Villa y Corte. C'est à peu près la même période historique (les années 1620-1630), dans une ambiance mêlant le cape-et-épée à une touche plus ou moins marquée de surnaturel issu des contes et légendes populaires. Le cousinage va même jusque sous le capot, puisque VyC tourne sur un proche parent du BRPS et que M&S est propulsé par le moteur Basic (une sorte de version standardisée et francisée du BRPS). Si je parle de petit cousin, c'est à cause du nombre réduit de pages de M&S, et non pour indiquer un intérêt moindre. Le système de simulation d'escrime de M&S est, à mes yeux, un assez bon équilibre entre le trop peu détaillé et le trop détaillé; il permet d'apporter une saveur particulière, sans pour autant trop ralentir le jeu.

Le Verbe et l'Epée ◆

(Clément « L'Archiviste » Aunis, 2006)

La série de BD De cape et de crocs de Masbou (au dessin) et Ayroles (au texte) a su séduire un large public, dont des rôlistes. L'un d'entre eux a décidé de l'adapter en JdR, en empruntant le système de Savage Worlds, ce qui donne un rendu rapide et propice au côté héroïque. Je ne suis pas fan de ce système, mais comme j'aime bien les jeux à animaux anthropomorphes et que j'adore la BD dont il est directement inspiré, je ne pouvais pas ignorer cette adaptation. Ces bandes dessinées, avec certains aspects merveilleux, nous entraînent plus du côté de Cyrano de Bergerac et son Voyage dans la Lune & Histoire comique des états et empires du Soleil que du côté de Dumas et de ses Trois Mousquetaires. Mais, les autres aspects de l'univers sont très « cape et épée », avec cette touche presque caricaturale que donnent les animaux anthropomorphes et les caractères taillés à la hache des autres personnages.

◆ Le site de **Le Verbe et l'Épée**

Mousquetaires de l'Ombre ◆

(Éditions Phénix, 2004)

Je ne suis pas fan du cocktail « mousquetaires + extraterrestres », mais le système de jeu est très facile à prendre en main. Et le système de combat, avec des dés « divisibles » entre attaque et défense que l'on tient cachés dans une main et dans l'autre, est fort plaisant. Le côté extraterrestre peut être délaissé par ceux qu'il dérange, et le jeu se prête alors très bien à des aventures de cape et d'épée plus « historiques » tout en gardant une approche cinématographique échevelée. C'est ainsi que, à la suite de discussions avec Brand qui avait réussi à vaincre mes a priori et à m'amener à regarder MdO de plus près, je m'étais pris au jeu et avais participé au concours de synopsis organisé par Phénix, l'éditeur associatif du jeu. Le scénario que j'ai développé à partir de ce synopsis a été publié dans le supplément de l'écran dans ce sens, et sa teneur est garantie à « moins d'1 % d'extraterrestre ».

◆ Mousquetaires de l'Ombre sur le site des Éditions Phénix

Les amis d'amis

J'ai réservé cette partie de l'aperçu à des JdR qui s'éloignent plus ou moins fortement des canons du genre, notamment par le recours à des décors géographiques fictionnels et à de fortes doses de surnaturel.

Lace & Steel ♦ (Pharos Press, 1998)

Ce jeu à diffusion malheureusement confidentielle offre comme cadre un monde de fiction. Mais un œil attentif le ressent comme très influencé par l'Europe de la guerre de Trente ans. Oubliez les centaures et les pixies et la géographie imaginaire, et vous avez là un jeu de cape et d'épée très plaisant. En particulier grâce à un système d'escrime (et de joute verbale) original, à base d'un jeu de cartes spécifique.

◆ Le site de Lace & Steel

Guildes – Ven'Dyss ♦ (Multisim, 1996)

La première édition du jeu (Guildes, la quête des origines) avait vu la publication d'un supplément sur les Ven'Dyss, dans lequel il aurait fallu être aveugle pour ne pas voir une évocation de la Venise de la Renaissance, et son cortège d'intrigues de palazzi, de rivalités entre maisons nobles. En valorisant la partie des règles détaillant







le combat, et en particulier ce qui est relatif à l'escrime, aux bottes secrètes, il y a là un décor propice aux aventures de cape et d'épée.

Agone ◆ (Multisim, 1999)

Le monde d'Agone est probablement trop sombre pour être vu comme un univers classique de cape et d'épée, et le combat des Muses contre le Masque et l'Ombre n'est pas du même genre que la lutte contre les menées de Richelieu et de ses agents. Néanmoins, Agone offre, dans son livre de base, un système détaillé pour l'escrime, avec une variété d'attaques, parades et bottes. Un système qui pourra être mis à profit par des personnages maniant notamment les armes légères et rapides comme la rapière.

Nightprowler ◆ (Siroz, 1995) Nightprowler 2 ◆ (2d sans face, 2006)

En mettant exclusivement l'accent sur des PJ voleurs et ruffians au sens large (cambrioleurs, agitateurs, etc.), ce jeu s'éloigne des standards de l'ambiance de cape et d'épée, où une proportion notable des personnages relève plutôt des rangs de la noblesse, fût-elle désargentée, ou, à tout le moins, fait preuve d'un certain esprit chevaleresque.

Mais cette première édition de Night-prowler propose une perspective très originale avec sa simulation du combat. En effet, elle ne repose pas sur des tours, mais sur l'enchaînement sans fin (ou presque) d'actions, l'intervalle entre deux actions d'un même personnage dépendant de ses capacités, de son arme, du type d'action, etc. C'est particulièrement applicable au combat d'escrime et apporte une dynamique moins hachée que celles des tours classiques en JdR.

Pour ce qui est de la deuxième édition, *Nightprowler* 2, je ne l'ai pas encore pratiquée, et ne peut donc vraiment en juger, à part pour dire que l'univers du jeu est resté sensiblement le même, et ne s'inscrit donc qu'à la marge du monde de cape et d'épée.

◆ Nightprowler sur le site de 2d sans face

7th Sea 🔷

(Alderac Entertainment Group, 1999) **Les secrets de la 7**e **Mer**

(Asmodée Éditions / Siroz, 1999)

Il ne me paraît pas nécessaire de redire ici tout le mal que je pense de l'univers du jeu, un gros mélange en carton-pâte. Cependant, en évitant de mélanger une mauvaise copie d'Angleterre élisabéthaine et un ersatz de France louisquatorzième et en prenant les décors



Hommage à la BD De cape et de crocs, d'Ayroles et Masbou.







séparément, il n'est pas impossible de revenir à un décor plus classique de cape et d'épée. Notamment parce que le système du jeu donne un assez bon rendu, à mes yeux, pour des ambiances hollywoodiennes. Ce que j'aurais aimé? Que le système de ce jeu fût rassemblé dans un livret d'une trentaine ou quarantaine de pages, sans remplissage (contrairement aux deux livres de base) et vendu comme ça, comme un système pour JdR de cape et d'épée d'ambiance hollywoodienne. Parce que, pour ça, il fonctionne très bien.

Je n'ai pas eu entre les mains son adaptation au système D20, *Swashbuckling adventures*, et ne peux donc rien dire quant à l'adéquation de ce système à l'ambiance de cape et d'épée.

◆ Les secrets de la 7º Mer sur le site d'Asmodée

Solomon Kane ◆ (Olivier Legrand, 2007 pour la 3^e édition)

Dans l'introduction à son jeu, Olivier Legrand indique clairement que, « en dehors du fait qu'elles se déroulent à une époque historique donnée et non dans un monde imaginaire ou en des temps oubliés, les aventures de Solomon Kane appartiennent bel et bien au genre sword and sorcery, au même titre que celles de Conan, du Roi Kull ou d'autres héros imaginés par Robert E. Howard. » Nous ne sommes donc pas là au cœur du genre de cape et d'épée. Toutefois, je le porte dans cette liste au même titre que ses voisins, avec son univers de jeu très noir et peuplé d'horreurs, du cape-et-épée-et-sorciers en quelque sorte. Le système de jeu est simple, et convient bien à rendre la tension et la rapidité des aventures du Puritain vengeur.

◆ Le site de **Solomon Kane**

Songe ◆ (Pierre « Saladdin » Gavard-Colenny, 2005)

Je n'y ai jamais joué, et n'en ai lu que les livres. L'auteur de Songe le définit comme « un jeu de rôle de cape et d'épée dans un monde médiéval » et ses influences revendiquées sont plus nettement celles des univers multiples et oniriques (de Rêve de Dragon à Torg) que celles des spadassins et empoisonneurs de Zévaco. Et, de mon côté, j'ai du mal à le ressentir, justement, comme un jeu de cape et d'épée : même si la rapière n'est pas absente du monde de Songe, elle est, de l'aveu de l'auteur, due à l'influence d'Ambre.

Mais ce n'est pas parce que, moi, j'ai

du mal à y trouver mes marques que vous ne devez pas y porter votre propre regard. À la lecture du weblog du Songe, comment ne pas y voir la profession de foi d'un fan de cape et d'épée?

- ◆ Le site de **Songe**
- Le blog

Hors de la liste des invités : les jeux sur les pirates

Ma première tentation avait été d'inclure dans ce panorama des JdR d'ambiance de pirates. Mais, à la réflexion, ils n'entrent pas vraiment dans ce que j'ai dessiné comme cadre de cet article. En effet, ma vision du genre de cape et d'épée est plus étroite que ce qu'englobe le terme anglo-saxon de « swashbuckling », qui couvre une large gamme d'aventures au parfum flamboyant, téméraire, voire bravache, des *Trois Mousquetaires* à *Sandokan*, en passant par *Capitaine Blood*. Mais bien des JdR de pirates n'invitent pas à des aventures chevaleresques, galantes ou de

palais, aventures qui font justement la saveur du genre de cape et d'épée. Je ne citerai donc que pour mémoire Capitaine Vaudou, Furry Pirates, Pirates et autres Piratas, dont j'ai dressé un portrait de famille dans le n° 3 du zine Utopies. Portrait de famille qui n'inclut pas le récent Pirates of the Spanish Main, arrivé dans les bacs après la parution de cet article-là.

En conclusion : l'impossible conseil sur le choix d'un JdR de cape et d'épée

Alors, difficile, au total, de faire des recommandations vers tel ou tel jeu, car cela dépend vraiment des goûts de chacun. Mais j'espère avoir donné des éléments permettant d'orienter le choix. •





Les ingrédients de la recette rôlistique de cape et d'épée

es membres actuels de l'Académie Infrançaise pourraient difficilement passer pour des doublures d'Errol Flynn, et je ne sais pas si leurs prédécesseurs l'étaient, mais il me paraît légitime de lire ce qu'ils écrivent sur le genre de cape et d'épée. Si l'expression semble apparaître à la fin du xvIIIe siècle (Dictionnaire de l'Académie, édition de 1798) et se confirmer à la fin du XIX^e siècle (édition de 1879), elle qualifie la comédie de cape et d'épée comme une « sorte de comédie d'intrigue remplie d'aventures amoureuses, de duels et où figurent des gens de bonnes maisons ». Et l'édition de 1932 définit le roman de cape et d'épée comme une œuvre « dont les personnages rappellent les héros de l'ancienne chevalerie ».

Au-delà des éléments que j'avais cités dans ma partie introductive, il y a là une mention intéressante : ce rappel des héros chevaliers, chevaleresques, que dis-je, de bonne maison. Voleurs et gens de sac et de corde peuvent donc difficilement prétendre être les personnages principaux des aventures de cape

et d'épée, et c'est bien ce qui m'avait conduit à ne pas voir *Nightprowler* comme un JdR entrant pleinement dans ce genre.

Pour le reste, il me semble que les ingrédients avec lesquels construire une aventure rôlistique de cape et d'épée dans son acception « classique » sont relativement simples : une part d'Histoire, une part d'aventures chevaleresques, une part d'action à rebondissements. Ensuite, c'est à vous de doser la taille respective des parts.

Un peu d'Histoire

Les aventures classiques de cape et d'épée se tissent dans un décor historique, utilisant des éléments de « l'époque ». Il ne s'agit pas là de rechercher l'exactitude, mais d'alimenter la vrai-









semblance. Ces éléments peuvent des caractéristiques géographiques, des événements politiques ou militaires, ou des personnages connus; mais aussi des éléments parfois plus spécifiques, par exemple la spéculation sous la Régence ou les fonctionnements des cours de justice, comme dans *Le Bossu*.

Mais, contrairement, peut-être, à des approches plus « strictes », l'aventure de cape et d'épée doit insister sur l'action, plutôt que sur l'Histoire. Cette dernière, en effet, n'est qu'un élément qui peut être relégué au second plan, les éléments historiques (lieux, dates, personnages) ayant valeur de symbole mais ne servant qu'à nourrir l'imaginaire.

De l'aventure

Il ne faut pas négliger ce qui fait le cœur de ces aventures. Au premier chef, les duels d'escrime, bien sûr, et les bagarres de salle de taverne ou de cour d'auberge. Mais aussi ces éléments que l'on retrouve dans les romans : les identités multiples des héros, parfois dues à de lourds secrets ; les héroïnes en détresse, héritières d'un

titre convoité par un tuteur avide; le grand méchant, insaisissable ou intouchable némésis, et son âme damnée, exécuteur des basses œuvres et adversaire direct des héros; les secondes rôles hauts en couleur, maîtres d'armes aux accents gascons, aristocrates désargentés, tenancières de bordels, femmes fatales empoisonneuses, nains florentins, spadassins aux mines patibulaires, notaires douteux.

Des rebondissements

L'ambiance de cape et d'épée a pris son essor dans le roman populaire, le roman feuilleton. Alors il ne faut pas hésiter à en utiliser les ressorts pour nourrir une partie de jeu de rôle. Ici, on n'expédie pas son adversaire ad patres d'un coup de mousquet, on l'affronte le fer à la main et qu'importe qu'il s'échappe, puisque cela donnera l'occasion d'une autre rencontre du même genre. Ici, le poison ne tue pas immédiatement, le bourreau prend son temps pour l'exécution, il importe que les héros puissent arriver juste à temps pour recueillir les dernières paroles, sauver le condamné. Ici les

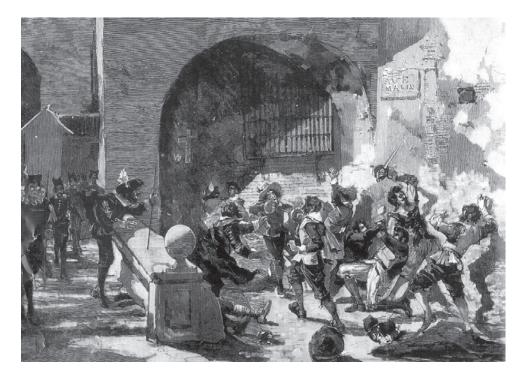


Dans une aventure rôlistique de cape et d'épée, il ne faut pas hésiter à jouer sur l'élasticité à la fois du temps et de l'espace, pour que temps et espace en arrivent à n'être qu'une succession d'événements riches en action, pour aller vers ce que l'on trouve parfois dénommé « la saturation événementielle », expression que reprend Brand dans son article sur ce thème dans le livret de l'écran de *Mousquetaires de l'Ombre* (voir ci-dessous) : le temps et l'espace sont mis au service des impératifs de l'action.

Plutôt que de paraphraser ou d'emprunter inélégamment à ceux qui ont déjà écrit sur le sujet, je préfère vous orienter vers deux articles :

- la traduction en français par Saladdin d'un billet de Dariel Quirogue sur les 10 éléments indipensables à une campagne d'ambiance de cape et d'épée ◆

- l'article écrit par Brand et Thomas Robert dans le livret de l'écran de Mousquetaires de l'Ombre sur la manière de maîtriser ce jeu. Ces conseils s'appliquent, à mon avis, à tous les jeux du genre. Vous le trouverez dans la section des téléchargements ◆ ou directement avec ce lien (attention : 6 Mo). ◆



Inspirer l'air du temps







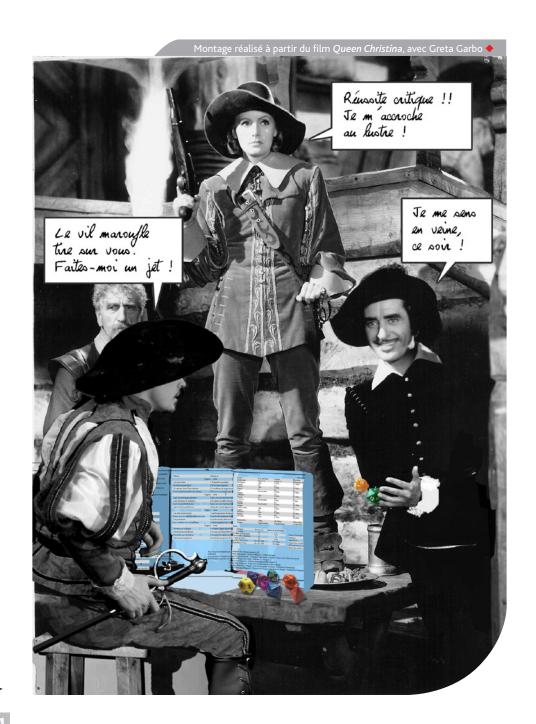
Histoire d'enfoncer une porte ouverte d'un grand coup d'épaule, à la Porthos, je n'hésite pas à dire que tout rôliste souhaitant s'engager dans des aventures de cape et d'épée devrait d'abord lire un roman ou voir un film dans l'ambiance de la partie qui est proposée. Et j'insiste bien sur cette concordance d'ambiance entre la référence et la partie, une concordance sur laquelle je reviendrai plus bas.

Les inspirations en la matière sont nombreuses et variées.

Dans les romans, les classiques sont ceux d'Alexandre Dumas (dois-je vraiment vous rappeler la trilogie Les trois mousquetaires, Vingt ans après et Le vicomte de Bragelonne?), de Michel Zevaco (Le Capitan ou Les Pardaillan) et de Paul Féval (Le bossu). Mais d'autres œuvres de ces auteurs classiques méritent aussi d'êtres lues, comme les romans de Dumas sur le temps des guerres de religion (Les quarante-cinq, La reine Margot) ou la Régence (Le chevalier d'Harmental). Bien plus près de nous, des auteurs se sont attachés à écrire des romans qui, tout en rajeunissant le genre, en ont gardé l'esprit : c'est parfois savoureux, comme avec Jean-Luc Déjean (Le cousin de Porthos) ou Hubert Monteilhet

(De plume et d'épée), parfois poussif comme Frédéric Faujardie (Les foulards rouges) ou Yann de l'Ecotais (Les Mémoires de Porthos). D'autres ont choisi de rendre leurs personnages plus sombres sans pour autant perdre un petit côté chevaleresque, comme Arturo Pérez-Reverte (Capitan Alatriste). D'autres encore, au fil du temps, ont décidé de reprendre à leur compte les créations de leurs aînés, et d'en tirer des suites ou des pastiches : je vous encourage à aller parcourir le site de Patrick de Jacquelot sur les pastiches de Dumas♦ pour vous faire une idée de la fertilité de ces continuateurs et pasticheurs. Paul Féval fils ne s'est-il pas laissé aller à écrire un improbable D'Artagnan contre Cyrano?

En matière de films, la diversité est presque aussi grande. A côté de ce que je considère comme de « grands et bons films » (comme Les trois mousquetaires et Scaramouche, tous deux de Georges Sidney, ou *Le Bossu* de Philippe de Broca), il y a des œuvres plaisantes (comme le Fanfan la Tulipe de Christian Jacques), des perspectives féminines (La fille de d'Artagnan de Bertrand Tavernier), des loufoqueries (Les quatre Charlots mousquetaires d'André Hunebelle), des tambouilles au goût étrange (Blanche de Bernie Bon-









voisin) et des soupes insipides (*L'homme* au masque de fer de Randall Wallace).

Au rayon des bandes dessinées, le choix me semble globalement moindre, peutêtre du fait de la plus courte histoire de ce 9e art, comparée à celle du livre ou du cinéma, mais les façons d'aborder le genre sont variées. Du côté de la BD « classique », d'aucuns diraient old school, il y a bien les Masquerouge, Les 7 vies de l'épervier ou Plume aux vents (trois séries crées par Cothias et Juillard, et poursuivies avec divers continuateurs), Le masque de fer (Cothias et Marc-Renier). Dans les approches plus flamboyantes, Desberg et Marini nous offrent les aventures du Scorpion, et Ayroles et Masbou le délicieux univers De cape et de crocs, tandis que dans un ton plus léger, on trouve Belladone d'Ange et Alary. La mouvance au style manga a également emprunté ces voies-là, avec Lady Oscar (Ikeda Riyoko) ou La rose écarlate (Patricia Lyfoung). Et je jette un coup de projecteur tout spécial sur le premier tome, très récemment publié, de l'adaptation des Trois Mousquetaires par le trio Morvan, Dufranne et Rubén.

Enfin, dans l'immense production de livres non-fictionnels, il m'est bien difficile de vous proposer un choix raisonné, abordant toutes les thématiques possibles. Je vais donc m'en tenir à quelques indications sur des livres qui me viennent à l'esprit comme outils pour des MJ désireux de disposer d'ouvrages pratiques à valoriser dans leurs parties. Par exemple, un livre du rayon jeunesse, comme La vie privée des hommes au temps des mous*quetaires* (Pierre Miquel, chez Hachette) fera immédiatement l'affaire, notamment en le complétant par La vie des Français au temps du Roi Soleil (Casali et Trassard, coll. « L'histoire au quotidien » chez Larousse). Avant de vous lancer dans des parties de Capitan Alatriste, la lecture de La vie quotidienne en Espagne au Siècle d'Or, de Marcelin Defourneaux ne vous fera pas de mal. Pour des aventures plus ciblées, pourquoi ne pas vous plonger dans La vie quotidienne à La Rochelle au temps du grand siège, 1627-1628, par Liliane Crété, et ainsi préparer la mise en place du scénario The Lady of La Rochelle pour Flashing Blades? Et si vous appréciez, comme moi, d'inclure des détails pratiques dans les parties, Les couverts de d'Artagnan de Jean Laforgue et Jean-Pierre Dieterlen vous donneront la matière pour des escapades gastronomiques. •

Élaborer son mélange personnel

I ne vous reste maintenant qu'à décider de la façon dont vous aller doser ces divers ingrédients avant de vous lancer dans une partie – ou même une campagne – de JdR de cape et d'épée : un jeu complet ou uniquement un système de simulation, une période et une zone de notre monde ou un univers fictionnel, un système d'escrime simple ou détaillé, des palais lambrissés ou des ruelles fangeuses, des héros chevaleresques ou cyniques, des aventures terre à terre ou plus grandes que nature.

Dans le genre de cape et d'épée pas plus que dans les autres genres rôlistiques, il n'y a pas de « bonne » ou de « mauvaise » façon de jouer. Ou, plutôt, il y a une seule façon de jouer qui est la bonne : celle qui conduit ceux qui sont autour de la table à prendre plaisir à jouer ensemble. Et l'élément essentiel pour y arriver est d'être tous d'accord sur le ton général qui sera donné à la partie. Si certains souhaitent du cape-et-épée débridé façon *D'Artagnan* (le film de Peter Hyams) et que d'autres



penchent plutôt pour une ambiance plus sombre et cruelle à la *Capitan Alatriste*, il va y avoir des déçus : chacun de ces breuvages peut apporter ses plaisirs, mais leur mélange risque de donner la gueule de bois. •







endant la préparation de cet 'article, j'ai eu des contacts intéressants avec divers forumistes, notamment sur les limites que j'ai dessinées à la famille du JdR de cape et d'épée et sur certains jeux que je n'ai pas cités dans ce panorama. Parmi ces forumistes, l'un d'entre eux a attiré mon attention sur des jeux que je ne connaissais pas ou que je connaissais mais avais laissés, consciemment ou inconsciemment, de côté. Connu sous le pseudonyme de Cultösaurus dans le forum de la Cour d'Obéron, et créateur du riche site Loukoum on line♦, il n'a pas hésité à sortir quelques pépites de son coffre à trésors pour compléter mon approche du genre. Voici quelques-uns des jeux ou suppléments qu'il a pointés et que je me suis permis de classer selon qu'ils sont plus ou moins proches de ce que je considère comme le cœur de l'univers de cape et d'épée :

- une œuvre majeure du genre de cape et d'épée, au moins dans notre imaginaire collectif, exclue par ma délimitation car elle ne se situe pas dans un cadre européen : les aventures de Zorro, mises en scène notamment dans The Legacy of Zorro◆ (Gold Rush Games, 2001);

- un supplément D20 sur Les trois mousquetaires: All for One and One for All♦ (Avalanche Press, 2002);
- Crossed Swords♦. un scénario pour Time Master (Pacesetter, 1984) basé sur les Trois Mousquetaires;
- Red Steel Campaign Expansion♦, (TSR, 1996), supplément pour AD&D décrivant la « côte sauvage » (Savage Coast), un contexte de cape et d'épée dans l'ambiance de la colonisation des Amériques par les Espagnols et les Portugais;
- pour AD&D également, la série HR (Historical Reference) contient un volume sur l'Europe élisabéthaine : HR4 A Mighty Fortress♦ (TSR, 1992);
- au rayon des cousins éloignés, GURPS Robin Hood♦ (SJG, 1992), qui n'est pas consacré exclusivement à Robin des Bois, mais présente également divers contextes dans lesquels un mystérieux

hors-la-loi prend aux riches pour donner aux pauvres, ou se bat pour une cause perdue du même genre. L'un des contextes en question, The Ghost of the Moors, se passe en Écosse dans la première moitié du XVIII^e siècle :

- un peu éloigné lui aussi, Amber◆ (Phage Press, 1991) / Ambre (Descartes, 1994), mais comportant, selon la vision que Cultösaurus a de l'univers de Zelazny, une saveur de cape et d'épée ;
- parmi les jeux connus de nom seulement, Taste My Steel!◆ (Phantasy Network, 1982).

Un cas particulier

Un autre grand absent relevé dans mon panorama est le jeu *En Garde* !◆ (GDW, 1975 pour la 1^{re} édition, Margam Evans Limited, 2006, pour la 4e édition, la dernière en date). Absent de mon panorama parce que, à mes yeux (mais vous connaissez mon étroitesse de vue, désormais), il n'entre pas dans ce que j'entends par « JdR », et je rejoins le commentaire que l'on trouve sur la fiche de présentation de ce jeu sur le GROG : « la structure du jeu ne ressemble pas au jeu de rôle classique et se rapproche d'un jeu stratégique comme Diplomacy. » Cependant, plusieurs forumistes m'ayant fait remarquer que ce jeu méritait d'être présent dans ce portrait de famille, je lui ai réservé cet espace particulier. À y regarder de plus près, En Garde! invite effectivement le joueur à incarner un personnage qu'il fait évoluer tant dans ses savoir-faire que dans ses relations sociales.

Je signale, en outre, que ce jeu est particulièrement plastique, si j'en crois la variété des adaptations qui en ont été faites à différents univers historiques (de la Rome de la Renaissance à la marine anglaise du XVIII^e siècle, par exemple) ou de science-fiction.

Le site de En Garde!



Mes contributions aux JdR de cape et d'épée

En dehors d'avoir fait jouer un grand nombre de parties dans des ambiances de cape et d'épée avec la plupart des jeux inclus dans ce panorama, j'ai eu la chance de publier, ces derniers temps, trois scénarios pour des JdR de ce genre :

- Quand tombent les masques, pour Pavillon Noir, publié dans le n° 2 de la revue Black Box, pour montrer que ce jeu se prête bien à une ambiance de cape et d'épée en Europe;
- Bien mal acquis..., pour Mousquetaires de l'ombre, écrit un peu par défi suite à des discussions avec Jérôme « Brand » Larré, et publié dans le livret accompagnant l'écran. Un scénario dont la teneur est garantie à « moins d'1 % d'extraterrestre » ;
- Le temps des bleuets, pour Te Deum pour un massacre, dans le supplément Le boutefeu imprimé n° 1, guidé par l'envie de dédramatiser ce jeu en écrivant un scénario simple de cape et d'épée.

À vous de jouer!

Et maintenant, comme dirait Diego Alatriste, puisque *no queda sino batirse*, puisqu'il ne reste d'autre choix que se battre, que ce soit pour le Roi, pour l'honneur ou pour quelque belle dame, roulons la cape, empoignons la rapière et la dague tolédane, et allons danser le bal des aciers!



Crédits

Rédaction:

Fr.-Xavier « Xaramis » Cuende

Mise en page:

Gwenaël « Moustrap » Houarno◆

Illustrations:

Moustrap, Howard Pyle♦, et droits réservés.

Remerciements à Cultösaurus ,

Moustrap et aux nombreux
forumistes dont les réflexions
ont nourri cet article.

Cet article est hébergé par :

La Cour & OBÉRON

http://couroberon.com/porte/index.php

Le forum de la Cour d'Obéron :

♦http://couroberon.com/salon

Les textes et illustrations de cet article sont la propriété exclusive de leurs auteurs.

