

LES GUETTEURS



Un J.D.R.A. de Genséric Delpature



Sylviane...

« Je n'étais plus le même depuis que ma douce Sylviane m'avait quitté, emportée par la maladie quelques semaines plus tôt. Nous avions partagé elle et moi toutes les joies qu'un jeune couple fortuné pouvait connaître en ces temps de grands bouleversements. Le tout Londres m'enviait cette jeune femme si belle et si cultivée, dont l'esprit vif et la répartie cinglante la précédaient dans tous les dîners mondains auxquels nous assistions. Sa disparition tragique, un matin brumeux, entama sévèrement mon habituel optimisme. De longues journées s'écoulaient par la fenêtre, que je fixais d'un œil morne.

Mes parents n'avaient jamais partagé mon sentiment pour Sylviane. Son origine française n'était peut-être pas étrangère à cet ostracisme. Ils la trouvaient vulgaire et trop émancipée pour une femme de sa condition. Il est vrai que ma mère, pour influente qu'elle fût, aussi bien au sein de la cellule familiale que dans la haute société anglaise, ne changeait d'expression faciale qu'en privé, et encore ne distillait-elle ses sourires qu'à au compte-gouttes. Mon père vint me trouver au soir du quatrième jour, s'offusquant plus que s'inquiétant de mon absence à la table et aux activités de notre luxueux foyer. Il me tint un discours sur les épreuves que nous imposait l'existence et la cruauté du Destin avec laquelle l'Homme, dans son immense faiblesse, devait composer... Ma famille avait toujours été très religieuse, mais je n'avais jamais trouvé le réconfort dans la prière et c'est forcé que je m'agenouillasse tous les soirs pour invoquer le Seigneur et le supplier de son montrer bon.

Comment un dieu de miséricorde pouvait-il priver une femme comme Sylviane du bien le plus précieux ? On m'avait caché son agonie mais j'aurais mille fois préféré la voir partir pour de bon plutôt que de m'imaginer ses tourments. L'esprit humain est fertile lorsqu'il se consacre à l'imagination des horreurs...

Le lendemain, contraint de sortir me changer les idées, je me rendis à une soirée organisée par une famille amie de la mienne, de laquelle je ne connaissais que l'un ou l'autre cousin éloigné.

Je ne pus supporter longtemps les cris et les rires, la musique et les danses, les discours et les plaisanteries de cette innocente populace, aussi décidai-je de sortir prendre l'air le long des quais de la Tamise, juste devant la demeure cossue où la fête battait son plein. Sans le vouloir, j'eus l'œil attiré par un couple qui avait eu la même idée que moi. La silhouette de la jeune femme me rappelait les douloureux souvenirs des étreintes fugaces que ma promise et moi nous échangeions. Comme j'enviais l'homme qui jouissait d'un tel privilège !

À un moment, la demoiselle se tourna vers moi et me lança un sourire enjôleur, comme pour me rendre un compliment qui n'avait pourtant pas passé la commissure de mes lèvres. C'est alors que je la reconnus. Elle était toujours la même, et pourtant très différente. Son teint était plus pâle que la mort et ses traits plus sauvages. Elle conservait cette beauté si particulière mais agrémentée désormais d'un parfum d'interdit, de fruit défendu. La femme qui me dévisageait maintenant d'une manière presque obscène n'était autre que ma Sylviane... Pourtant enterrée quatre jours plus tôt.

Interdit, je regardai son compagnon me sourire avec hauteur, comme pour me narguer. Mais mon attention fut retenue par quelque chose d'anormal dans ce sourire trop parfait. Deux canines proéminentes descendaient jusqu'à la moitié du menton, à la manière des carnassiers.

Avant que j'aie pu crier, un nouvel arrivant intervint. Le couple l'avait caché à ma vue jusque-là mais n'avait vraisemblablement pas eu vent de sa visite non plus. L'homme, surtout, fût particulièrement surpris, désagréablement surpris par cette interruption inopportune. De rage, il lâcha Sylviane qui resta un moment comme paralysée. Sans que je comprenne exactement ce qui se passait, le nouvel arrivant, un homme de grande taille vêtu d'un manteau long et dont les traits étaient voilés par l'ombre d'un chapeau à larges rebords, venait de sortir un puissant fusil des replis de son vêtement et faisait feu sur le vampire...

Car c'était bien ainsi qu'il fallait l'appeler. Touché en pleine poitrine, le monstre fût projeté contre la rambarde mais parvint à rester debout. Pendant que l'homme armé rechargeait, le vampire poussa un cri déchirant, à peine humain, avant de s'élever dans les airs. Me décidant à agir, je courus vers la jeune femme, ne sachant pas ce que j'allais lui dire mais désireux ardemment la protéger de cette folie et la serrer une nouvelle fois dans mes bras.

Une nouvelle détonation survint et fût suivie de peu par un bruit de plongeon comme le corps du vampire s'écrasait à la surface du fleuve. L'homme aux traits invisibles se retourna alors vers nous.

Le corps de Sylviane était froid. Aussi froid que la pierre. Pourtant, elle répondait à mon étreinte avec une ferveur que je ne lui connaissais pas. Lentement, intimidé par le regard de l'inconnu et la singularité de la situation, je repoussai ma mie.

- Elle vous a mordu ?
- Pardon ?

La question me semblait hors propos.

- Ce n'est plus celle que vous croyez, jeune homme. Elle est morte. Son sire en aura pour quelques années avant que quelqu'un ne le sorte de là, mais je dois maintenant m'occuper d'elle. Allons, écoutez-vous.

Était-ce quelque chose dans la voix de cet homme énigmatique ou parce que quelque chose au fond de moi me criait que c'était la seule chose à faire ? Toujours est-il que j'obtempérai et m'écartai de la belle Sylviane. Celle-ci me regardait, apeurée. Aucun mot ne sortait de sa bouche. Mais je vis poindre, derrière ses lèvres délicates et frémissantes, les pointes de deux canines d'une blancheur d'ivoire.

La détonation retentit et le corps s'écrôla. Une partie de mon être savait que ce que je venais de voir était réel. Que ma douce et belle amie était devenue un monstre. Je dus lutter pour ne pas m'élançer sur l'assassin de mes espoirs. Mais celui-ci me fit un signe de la main.

- Je vous conseille d'oublier ce que vous venez de voir. Si vous souhaitez toutefois en parler, venez donc me voir au Pub du Loup Blanc, sur West Hill d'Hevête.

Le lendemain soir, j'étais assis avec cet homme. Sans son attirail de chasse, Randolph S. Lumley était un grand gaillard d'âge mûr, la barbe noire et fine, un monocle cerclé d'or sur l'œil droit. Nous devisâmes longtemps des événements de la veille et au bout de la nuit, je fus convaincu de ce que j'avais à faire. Ma lettre d'invitation à la prochaine réunion du Guet de Londres me parvint le samedi suivant. »

Extrait du journal de Derek McLahan, membre du Guet.
Londres, 1892.

LES GUETTEURS

Le concept

L'Angleterre victorienne mêlée de fantastique, voici un thème qui a toujours inspiré les auteurs, une époque et un monde à la fois proches et éloignés, à la fois en proie au progrès et à la superstition. L'imaginaire collectif se souvient bien entendu des classiques de la littérature que sont Dracula, Frankenstein et même les enquêtes de Sherlock Holmes. C'est un peu en rassemblant tout ça que l'on en arrive au monde des Guetteurs.

Ici, les Personnages incarneront les membres, les agents, d'une société secrète œuvrant pour la préservation du genre humain face à la vague de fantastique mais également à recueillir un maximum d'informations sur les phénomènes paranormaux. Cette société n'est autre que le Guet, basé à Londres.

Ce jeu utilise le système générique **RPG**, déjà utilisé pour régir le premier module de ma création, à savoir le **Jeu de Rôle des Annales du Disque-Monde**, tiré des œuvres de Terry Pratchett et contenant une bonne part de traduction du module publié par Steve Jackson Games pour sa propre adaptation du monde délirant de l'auteur. Dans ce module des Guetteurs, vous trouverez quelques textes tirés directement d'un autre jeu amateur intitulé **Shadows War**. Il s'agit de la description des sociétés secrètes.

Rapide, Petit et Générique (RPG)

Ce que vous tenez entre les mains n'est autre qu'un système de jeu de rôle, à savoir, les règles essentielles qui vous permettront de diriger une partie de ce passe-temps si particulier, de créer des personnages dans des univers de fiction ou encore de les incarner dans de bonnes conditions. Pour ceux qui ne savent pas encore de quoi il en retourne, la lecture du chapitre suivant, intitulé fort justement « Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ? » est fortement conseillée. Le nom de ce système n'est autre que **RPG**, qui en réfère à la traduction anglaise du jeu de rôle

(*roleplaying game*) mais aussi à trois initiales le décrivant concrètement. Ce système est appelé Rapide, car il ne s'embarrasse pas d'un degré de précision inutile qui alourdit les parties de jeu et ralentit considérablement la résolution de certaines actions. Petit, car il tient en un nombre assez limité de pages, même s'il y a toujours moyen de faire plus court. Générique, enfin, car il est facilement transposable à tous les univers conventionnels ou non du jeu de simulation. **RPG** est un système libre de droits qui peut être utilisé par tous sans avoir à en demander la permission, lui-même s'inspirant de nombreux autres systèmes commerciaux ou non.

Le Jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?

Bonne question. Il existe plusieurs types de jeux de rôles. Certains sont pratiqués dans les écoles, dans les entreprises ou en psychanalyse pour placer une personne dans une situation donnée et pour savoir comment elle se comporterait. Il s'agit dès lors d'un outil pédagogique intéressant, mêlant la créativité d'une personne à sa faculté d'adaptation, à son sens de la communication et à un certain don théâtral. Le jeu de rôle dont nous allons parler ici n'est pas si différent de cet outil, mais s'en détache tout de même par quelques points importants.

En gros, le jeu de rôle est un passe-temps qui réunit au moins deux personnes (de préférence entre trois et cinq) se répartissant en deux types distincts. Le Maître du Jeu et les Joueurs. Le Maître du Jeu est unique au sein d'un groupe, même si certaines expériences ont été menées dans les laboratoires les plus sophistiqués pour savoir si les parties à deux Maîtres étaient plus efficaces. Pour y jouer, on n'a pas besoin de beaucoup de matériel, même si l'on peut également investir dans le superflu. Quelques crayons, quelques feuilles de papier, quelques dés revêtant parfois des formes bizarres et disponibles dans les commerces spécialisés et beaucoup d'imagination. Ce, bien sûr, en plus d'un livre de règle tel que celui-ci, même si ce n'est en définitif qu'optionnel. Le Maître du Jeu prépare une histoire en notant les moments les plus importants, en détaillant les lieux principaux et les personnages secondaires, les grands méchants et, d'une manière générale, la

trame. Les Joueurs incarneront en suivant les règles du jeu des Personnages, incarnations des Joueurs dans l'univers du jeu. En jeu, lorsqu'un joueur dit « Je », il se rapportera à son personnage. Ce ne sera donc pas au joueur proprement dit à réaliser des actions héroïques, mais bien à son Personnage, animé par la seule parole du Joueur. Vous suivez ? Des exemples vont suivre si ce n'est pas le cas.

Un Personnage est représenté par une série de facteurs chiffrés, définissant ses capacités propres. On est, dans la vraie vie aussi, plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit, plus ou moins rapide... La plupart des systèmes de jeu de rôle ne font que transcrire cette évaluation en chiffres sur une échelle donnée. On peut donc dire qu'un Personnage a une force de 6 sur 10 ou une intelligence de 14 sur 20... Dans **RPG**, ces valeurs générales seront généralement évaluées sur 10.

Cette « numérisation » des capacités d'un Personnage permet de tester ses chances de succès dans une action donnée grâce aux dés, mais nous y reviendrons par la suite.

L'histoire préparée par le Maître du Jeu sera vécue par les Personnages mais racontée aux Joueurs. Pas tout en une fois, bien sûr. Les Personnages sont libres d'agir comme leur Joueur le désire. Si le Maître du Jeu prévoit que les Personnages prennent un chemin donné, les Joueurs peuvent très bien décider que leurs incarnations dans le jeu le contournent, si elles en ont la possibilité.

Bien entendu, le rôle du Maître reste narratif et il ne doit pas montrer de manière trop ostensible qu'il tire les ficelles. Il convient de laisser toute liberté aux Joueurs de refuser certaines solutions qui semblent évidentes, mais il faut aussi que les Joueurs... jouent le jeu. A savoir qu'ils ne *sont* pas leurs Personnages et qu'avec le recul, ceux-ci ne verraient peut-être pas d'autres solutions. Il est facile pour un Joueur de dire, en rapport avec l'exemple précédent, que son Personnage va contourner le chemin indiqué, mais si le Personnage doit pour cela parcourir des kilomètres à marcher forcée en terrain sauvage sous un soleil de plomb, il est peu probable qu'il réagisse de cette façon...

Quoi qu'il en soit, à certains moments de la partie, les Joueurs se retrouvent confrontés à des choix. Vont-ils accepter la mission qu'on confie à leurs Personnages ? Vont-ils accepter les conditions offertes ? Comment vont-ils s'équiper pour partir à l'aventure ? Commenceront-ils leur enquête chez Huguette ou chez Paul ? Agiront-ils en douce ou appelleront-ils la police ? Choisiront-ils la voie du guerrier ou celle de la sagesse ? Cela, c'est aux Joueurs de le décider, et au Maître d'en faire respecter les conséquences.

Lors d'une partie de jeu de rôle, les Joueurs jouent les uns avec les autres, même si des scissions restent possibles. Les Personnages forment généralement un groupe, une bande, une escouade, une compagnie... Prenez comme exemple la Communauté de l'Anneau dans la trilogie de J.R.R. Tolkien, l'Agence tous risques à la télévision... Et dans ce contexte, il ne faut pas croire que le Maître du Jeu joue contre les Joueurs. Si son rôle est un peu plus délicat à incarner, il n'en est pas moins intéressant et il participe au moins autant que les Joueurs à la partie. De fait, il incarne l'ensemble de ce que l'on appelle les Personnages Non-Joueurs, tous ces individus rencontrés au cours d'une partie, les méchants de service, les indicateurs, les alliés providentiels, les quidams... Le Maître aura donc quantité de rôles à jouer. Son rôle sera aussi celui d'un arbitre, puisqu'il sera le garant du respect des règles et, si celles-ci ne suffisent pas à assurer la qualité de la simulation, il aura tout loisir de les modifier à sa guise.

Les choses sont-elles un peu plus claires ? Pour vous aider, voici un court extrait de ce que peut donner une partie de jeu de rôle. Le Maître du Jeu (MJ) – Le couloir dans lequel vous avancez est sombre et mal entretenu. Vous sentez que le sol en est jonché de débris divers, mais vous ne réussissez pas à les identifier. Au bout d'un moment, vous parvenez à une bifurcation. Le couloir se prolonge vers le nord, mais un autre embranchement coupe vers l'est.

Joueur 1 (J1) – On prend à l'est.
Joueur 2 (J2) – Pourquoi pas au nord ?
MJ – Décidez-vous.
J1 – Bon, on prend à l'est.
J2 – D'accord.

MJ – Le couloir menant à l'est est plus petit et se termine après une vingtaine de mètres devant une porte de bois moisi.

J2 – Elle est fermée ?

MJ – Tu n'as pas essayé de l'ouvrir. Elle l'est en apparence.

J2 – Je tourne la poignée.

MJ – Elle résiste. Elle est fermée à clé.

J1 – Je tente d'en crocheter la serrure.

MJ – D'accord.

On lance quelques dés...

MJ – Tu y arrives. Tu entends un léger dé clic au moment où le mécanisme cède.

J1 – J'entrouvre la porte et je jette un œil à l'intérieur.

J2 – Je sors mon arme.

MJ – La porte donne sur une cage d'escaliers, visiblement inusitée. Les marches en sont couvertes de poussière et montent dans l'obscurité.

Voilà un bref exemple de ce qui peut se dire autour d'une table. On voit que le MJ narre les événements et indique quelles sont les conséquences des choix des Joueurs. A un moment, vous l'aurez remarqué, on effectue une ellipse temporelle représentée par la petite phrase : « *On lance quelques dés* ». Voici en clair ce que cela signifie.

Le système de simulation

Lorsque se présente une action qui risque d'échouer, qui présente un réel défi dans le cadre de la partie, il y a lieu de procéder à un test. Les pages qui vont suivre vous informeront en long et en large de la façon dont il faut procéder, mais la base du système est simple.

Nous savons déjà que les capacités d'un personnage sont chiffrées. Le Maître du Jeu détermine en gros quelle capacité recouvre telle action. Et l'on obtient donc une sorte de probabilité d'échec. Un Personnage dont la force physique, par exemple, est évaluée à 7 sur 10 aura 3 chances sur 10 d'échouer dans une action concernant cette capacité. Comment savoir si le Personnage réussit ou échoue dans une action entreprise ? Grâce aux dés et donc au hasard. En lançant un dé et en tentant d'égaliser ou d'obtenir un résultat inférieur aux chances de réussite du Personnage (dans notre exemple, un résultat au dé inférieur ou égal à 7), on respecte les lois de la probabilité et on donne au jeu son côté incertain, pimenté. Ce système peut bien entendu s'agrémenter de quelques variantes selon

les circonstances et selon les actions données. C'est l'armature des règles.

Les dés

Les dés utilisés dans la plupart des jeux de rôle ont une forme qui peut surprendre. Il y a le dé à quatre faces (d4), le dé à six faces, bien connu (d6), le dé à huit faces (d8), le dé à dix faces (d10), le dé à douze faces (d12) et enfin le dé à vingt faces (d20). On peut aussi combiner plusieurs dés pour atteindre des fourchettes plus élevées. Ainsi, deux dés à dix faces, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités, peuvent être lancés en même temps pour simuler un dé à cent faces (d100).

Les univers du jeu de rôle

Un jeu de rôle peut se tenir dans tous les univers imaginables, pour peu qu'ils présentent des possibilités d'aventures, de défis, d'intrigues. La littérature, le cinéma, la bande dessinée mais aussi les mondes réels offrent des millions de sources d'inspiration. On retrouve toutefois les grands classiques en plus grand nombre. En voici un léger aperçu.

Le médiéval fantastique : un univers proche de notre moyen âge terrestre où la magie et les monstres sont omniprésents. Les Personnages cherchent souvent la gloire et la richesse dans des aventures épiques, défiant des sorciers malfaisants, des conspirations démoniaques, traquant des bêtes féroces jusqu'au plus profond de la terre (Le Seigneur des Anneaux, Bilbo le Hobbit, la Trilogie de l'Elfe Noir, Dragonlance, Conan le Barbare, les Annales du Disque-Monde...).

Le gothique contemporain : la face cachée de notre univers. C'est la Terre telle que nous la connaissons, mais les vampires, les sorciers, les morts-vivants, les loups-garous et autres forces surnaturelles guettent dans l'ombre. Les Personnages peuvent incarner des chasseurs de monstres ou les monstres eux-mêmes (les œuvres de Lovecraft, les romans d'Ann Rice, de Stephen King...).

Le Space Opera : dans l'espace intersidéral, des grandes machinations se trament et des groupes isolés tentent de tirer leur

épingle du jeu en se rebellant, en pratiquant la contrebande ou en vendant leur laser au plus offrant (Star Wars, Star Trek, les romans d'Isaac Asimov).

Le cyberpunk : Dans un futur proche, la Terre est devenue un vaste marché économique dominé par des multinationales qui ont pris la place des Etats. Les progrès de la cybernétique permettent aux gens de se greffer directement des implants mécaniques sur le corps pour améliorer leurs capacités, la corruption et la violence règnent en maîtresses incontestées dans les rues (Matrix, Blade Runner...).

En vrac : en plus de ces quatre grandes familles, on retrouve des univers moins exotiques comme l'aventure contemporaine, proche des films d'Indiana Jones, l'espionnage cher à James Bond, les intrigues policières classiques, ou des mondes nettement plus dépayés où le mélange des genres peut donner naissance à de belles surprises. Il y a aussi différentes manières d'aborder un même univers.

Les règles de **RPG** sont prévues pour s'adapter à toutes les circonstances et tous les univers. Lors de leur lecture, vous découvrirez des exemples, des situations, des éléments qui se rapportent à différents univers. De quoi vous donner une bonne idée de la souplesse de l'ensemble, mais aussi de quoi vous inspirer lors de votre processus créatif.

Contexte

« *Les Guetteurs* » est à classer parmi les jeux à tendance historique-fantastique, en cela que leur action se déroule à une époque terrestre connue mais agrémentée d'une bonne dose de fantastique. Dans ce jeu, les Personnages incarneront une sorte d'agents secrets dévoués à la connaissance et à la compréhension des phénomènes occultes. Ce seront cependant des humains normaux et leurs capacités n'auront rien de surnaturel, si ce n'est pour certains d'entre eux, à certains moments. Mais nous verrons cela plus tard. Pour mieux comprendre le contexte de vos futures parties, nous ne saurions trop vous conseiller de lire attentivement ce qui va suivre. Il y sera tout d'abord question de l'époque victorienne en Angleterre, cadre

principal du jeu. Y seront ensuite développées les principales sociétés secrètes qui œuvrent dans l'ombre de cette vieille Europe et qui constitueront les alliés ou les ennemis des Personnages. Un chapitre entier sera alors consacré au Guet, la société pour laquelle œuvreront les Guetteurs, les Personnages. Tout au long de cet ouvrage, vous trouverez des références et des indications qui compléteront l'univers du jeu.

L'époque Victorienne

Petite-fille de George III, Victoria succède, en 1837, à son oncle Guillaume IV. Elle est alors âgée de dix-huit ans et découvre un héritage des plus difficiles : une monarchie déconsidérée par le souvenir d'un George IV corrompu et d'un Guillaume qui, " *dans sa vie privée, aurait fait un marin d'heureux caractère* " ; une société bouleversée par la révolution industrielle, qui en est alors à sa deuxième phase du chemin de fer et de la métallurgie et qui grossit les villes de foules misérables et provoque l'émergence de deux nations, la bourgeoisie conquérante et le prolétariat, dans un même État : trois ans plus tôt, en réformant la loi des pauvres d'Élisabeth, on a encore accentué l'humiliation des indigents, contraints désormais, en principe, à se laisser embastiller dans des " asiles de travail ", les *workhouses* ; les dissensions sont telles que la première année du règne voit l'écllosion de la Ligue contre les lois protectionnistes qui réunit les intérêts industriels contre les fonciers, et la naissance du mouvement chartiste, unissant petits-bourgeois et prolétaires dans la revendication d'une démocratie ; dans un pays que la déchristianisation menace, malgré la renaissance théologique du mouvement d'Oxford, où les grandes écoles et universités connaissent une crise qui fait crier à la décadence culturelle, seules la richesse et la puissance navale paraissent émerger ; de sombres prédictions annoncent pourtant les ravages d'une révolution sociale.

En 1901, au terme d'un règne de près de soixante-quatre années, la reine lègue à son fils Édouard (VII) un pays transformé. Jamais la monarchie n'y a été aussi populaire et le républicanisme y fait figure d'excentricité. La puissance industrielle est sur le déclin, l'agriculture réduite à n'assurer que cinq mois de subsistance par

an, mais le Royaume-Uni est le banquier du monde, ses flottes de commerce sont encore sans rivales, ses revenus extérieurs et l'importation à bon marché d'aliments et de matières premières consolident une monnaie forte, le pouvoir d'achat des masses s'est amélioré de 40 pour cent dans les dernières décennies et le prolétariat socialisé n'a pas été gagné par les thèses d'un socialisme révolutionnaire. Une démocratie encore inachevée permet déjà de canaliser les mécontentements vers les urnes. L'Empire, le plus étendu et le plus riche de l'histoire, réunit sous un même sceptre le quart des terres et des hommes du monde, et il est la fierté commune de toutes les classes de la société. D'énormes efforts de rechristianisation n'ont pas fait regagner le terrain perdu, mais on s'en console en vérifiant l'emprise considérable de la morale chrétienne sur la masse des non-pratiquants.

L'époque victorienne se définit ainsi comme celle de la réconciliation des Anglais entre eux, de la Couronne et du peuple, de la grandeur internationale, de la paix. L'adjectif " victorien " s'applique aussi à tous les aspects de la morale et des mentalités, qualifie une littérature et des arts. L'époque se voit parfois artificiellement dotée d'une unité qu'elle n'a pas connue, mais reste auréolée de la légende d'un âge d'or britannique, le dernier avant les souffrances du siècle de la guerre totale.

La période victorienne est un des sommets de l'histoire d'Angleterre, le triomphe d'un compromis dont l'esprit de réforme est le moyen. L'Angleterre s'engage dans une période de prospérité sans précédent. La vapeur sur terre et sur les mers donne à la production un essor décuplé par l'avance qu'elle a prise sur les autres nations ; sauf l'expédition de Crimée (1854-1855), elle fera l'économie de la guerre. La rançon de la prospérité victorienne sera un matérialisme curieusement fondé sur le compromis " Dieu et Mammon ". Le mouvement évangélique, issu du méthodisme, diffuse un esprit foncièrement réformateur, un code d'éthique puritaine où la philanthropie est justification de la puissance et de l'argent. L'orgueil national ainsi formé, sécularisé en respectabilité, devient une force de cohésion et un élan, où le zèle religieux rejoint curieusement la foi dans la raison

de l'utilitarisme, la grande doctrine rivale. D'autre part, le conflit entre science et religion sépare ces deux forces ; la seconde prépare et nourrira le rationalisme de la fin du XIXe siècle ; la première contribuera à la renaissance religieuse, au mouvement d'Oxford. Toutes deux, par des voies différentes, entretiennent un optimisme dont il ne faut pas exagérer la portée, car, en cette ère victorienne, chaque mouvement engendre son contraire, créant une riche complexité au profit de groupes différents : à la bourgeoisie la satisfaction complaisante, l'anxiété et le doute aux penseurs. L'optimisme s'accommodera du réalisme, dont le nom est importé de France vers 1853, parce que la bourgeoisie, principal consommateur du roman, le purgera de toute allusion risquée qui en empêcherait la lecture à haute voix dans le cercle de famille. Thomas Hardy, dans les années 1890, souffrira de cette hypocrisie, tandis que Mrs. Grundy, divinité de la pruderie, profitera d'une présence féminine pour introniser les vertus domestiques. Le roman agit sur le grand public à la manière de la télévision moderne, et cela grâce à des conditions nouvelles de vente, la publication en feuilletons mensuels, au prix maximal d'un shilling, d'œuvres de Charles Dickens, de Mrs. Gaskell, d'Anthony Trollope, etc. C'est un moyen d'information sur les questions sociales, politiques et morales, tout comme le lancement de collections de livres à bon marché et de bibliothèques circulantes, efficaces et dynamiques comme " Mudie ". Des périodiques spécialement réservés à la classe moyenne, surtout la *Library of Useful Knowledge*, diffusent une culture d'ordre pratique, à l'usage des masses laborieuses dont s'occupera l'Education Act de 1870. Cette avidité, cette soif de connaissances est la grande caractéristique de ce XIXe siècle, sa contribution à la civilisation, car elle a survécu, en notre temps, à l'idée contestée de progrès.

En mettant l'accent sur " savoir " (*to know*) de préférence à " sentir " (*to feel*), l'ère victorienne se distingue de l'âge précédent, mais en garde les impulsions centrales qui se propageront à travers la période de déclin du victorianisme. Dans ses premières phases, celui-ci extrait du romantisme une force de contrepoids contre le matérialisme – d'où l'élan de protestation généreuse qui entraînera la réaction idéaliste – et aussi contre la

philosophie utilitariste qui n'a que mépris pour le surnaturel, l'esprit religieux et la poésie.

Avant de quitter ces généralités qui ont mis plus d'ordre et d'enchaînement que n'en comporte une réalité aussi complexe et mouvante, il faut donc préciser que la littérature dite victorienne a pris son départ en un temps de reflux. En 1832, Keats, Shelley, Byron, Hazlitt sont morts ; Coleridge et Lamb meurent deux ans après. Southey, De Quincey, Leigh Hunt sont des témoins du passé romantique ; Carlyle, Macaulay, Disraeli sont déjà bien connus ; Dickens est encore journaliste, Tennyson a vingt-trois ans, Browning vingt.

Les années difficiles

Les années de jeunesse, entre 1837 et 1851, sont celles d'une difficile stabilisation politique et sociale, d'une série de crises sérieuses, mais aussi de réformes majeures et d'une intense vie de l'esprit.

Les affrontements politiques

La Constitution ne connaît aucun changement important, après la dernière réforme parlementaire et électorale de 1832. Assainie par la lutte contre la corruption, la vie politique demeure l'apanage des propriétaires, d'un électorat qui correspond à quelque 5 pour mille de la population et alors que le cens d'éligibilité écarte les moins fortunés. Bourgeoisie et classes foncières sont associées dans une difficile collaboration quand il s'agit d'intérêts matériels, mais sont unies pour s'opposer, au nom même de la liberté, à toutes les revendications démocratiques. Les chartistes, apparus en 1838, n'obtiennent satisfaction ni par la méthode pacifique de la pétition (1839, 1842, 1848), ni par le recours à la violence de la grève générale (1839), aux attaques sporadiques contre les machines industrielles (1842) ou aux prétendus préparatifs révolutionnaires en 1848. Le pouvoir évolue surtout dans l'exercice des droits de l'exécutif : la prérogative royale de choisir un Premier ministre a encore joué en faveur du whig lord Melbourne lorsque Victoria, en 1839, s'est brouillée avec sir Robert Peel. Mais la victoire éclatante des conservateurs, en 1841, contraint Melbourne à la démission, et le retour aux affaires de son rival

consacre la règle du choix des ministres dans la majorité du Parlement. Les notables s'affrontent sur des problèmes variés : la politique extérieure, jugée trop imprudente en 1839-1840 quand Henry John Palmerston risque une guerre avec la France sur la question d'Orient ; l'impôt, quand Peel juge inévitable, en temps de paix, l'instauration de l'impôt sur le revenu (*income tax*) en 1842 ; le protectionnisme, en principe cheval de bataille des conservateurs, durement attaqué par les libéraux de l'école de Manchester autour de l'industriel et député Richard Cobden, chef de l'Anti-Corn-Law League. La famine irlandaise de 1846 persuade Peel, au prix d'une scission de son parti, de se rallier à l'abolition des droits sur les céréales et de donner le point de départ à une politique de libre-échange que le libéral John Russell mène à son terme en 1849 avec l'abolition des Actes de navigation ; la réforme sociale, honnie par les idéologues du libéralisme, objet des vœux du puissant courant philanthropique, qui aboutit en 1842 à la loi interdisant le travail au fond des mines des femmes et des enfants et, en 1847, à la loi de dix heures au bénéfice des femmes et des enfants en usine, grâce à l'étrange collaboration des intérêts fonciers ulcérés par la " trahison " de Peel l'année précédente et des esprits avancés ; l'organisation d'un service de l'hygiène publique, sollicitée par le rapport Chadwick sur l'état sanitaire déplorable des villes, est en fait imposée par l'épidémie de choléra de 1848. Les partis politiques sont alors encore médiocrement disciplinés, bien des élus représentent des fidélités individuelles plus qu'ils n'adhèrent à un programme précis. Les *tories* sont devenus en 1836 les " conservateurs ", les *whigs* adoptent le nom de " libéraux " en 1847, mais les politiques se font encore souvent dans les grands clubs. Les chefs reconnus se heurtent à des factions. Sir Robert Peel, le conservateur, est abandonné par nombre de ses amis après sa conversion au libre-échange, et les *peelites*, après l'accession au pouvoir de lord John Russell, en 1846, paraissent marginalisés ; ce dernier, parfois mal inspiré, comme lors de sa querelle avec la papauté en 1850 et le vote de sa loi contre les nouvelles titulatures des évêques catholiques en Angleterre, n'est pas à l'abri des critiques de ses amis ; ainsi Palmerston, dont le renvoi après son approbation individuelle du coup d'État de

Louis Napoléon Bonaparte en décembre 1851 provoquera bientôt la chute du cabinet.

Progrès et crises

Les querelles partisans se déroulent sur la toile de fond d'une société en mutation. La puissance économique du Royaume-Uni s'affirme : on produit en 1850 plus de 50 millions de tonnes de charbon, sa consommation par tête est dix fois plus élevée que dans les autres grands pays du monde ; pour la fonte, on atteint des chiffres de production, par tête, trois fois supérieurs aux chiffres français ou américains ; le chemin de fer atteint déjà 5 000 km en 1848, il exige une production croissante de rails, de machines, de wagons, qui prépare la conquête des marchés extérieurs ; la production de l'ensemble des textiles a presque triplé de 1827 à 1852, elle a augmenté de plus du tiers entre 1842 et 1852 ; l'industrie chimique sort des limbes. Les progrès ne vont pas sans des crises de croissance inquiétantes : l'année de l'accession de Victoria au trône est celle d'une grave crise financière qui conduit plusieurs entreprises à la faillite ; en 1839-1842, une crise agricole couplée à une poussée des prix du coton importé et à de nouvelles difficultés bancaires mène à une prostration industrielle dans les régions textiles ; en 1846-1850, les excès spéculatifs dans le secteur ferroviaire, l'effondrement de grandes banques et la rigide politique des taux d'intérêt de la Banque d'Angleterre se combinent avec la crise agricole et une nouvelle flambée des prix du coton pour créer à nouveau une dépression accentuée. Passagères, mais cycliques, ces crises accentuent l'insécurité de vie des masses ouvrières et fournissent à Friedrich Engels, qui publie, en allemand, en 1845, sa *Situation de la classe laborieuse en Angleterre*, les éléments de sa prophétie du caractère inéluctable d'une crise majeure du capitalisme. Les études récentes soulignent la grande diversité de fait des modes de vie ouvriers, interdisent de voir en Manchester, véritable enfer de fumée, de bruit, d'entassement de population et de boue, le paradigme de la ville ouvrière britannique de l'époque ; mais partout on connaît les salaires médiocres, misérables lorsqu'il s'agit de femmes et d'enfants, la fréquence des accidents du travail, la

longueur des journées de travail qui interdit toute vie familiale, les risques désespérants de l'indigence, liée à l'âge, à l'invalidité, au nombre des enfants, la faible espérance de vie, l'entassement, dans des maisons de la cave au grenier, à cinq, voire dix personnes par pièce, tous les " vices ", de l'ivrognerie aux comportements incestueux qui donnent bonne conscience à des bourgeois qui veulent ignorer leurs propres responsabilités. L'essor des *workhouses* dont la création se fait progressivement à partir de 1837-1838 du sud au nord du pays interdit à une proportion encore minoritaire, mais croissante, des pauvres d'espérer des secours publics sans l'indignité de l'enfermement. Benjamin Disraeli, jeune auteur de *Sibyl ; or, the Two Nations* (1845), constate l'existence d'un peuple d'esclaves blancs dans une Angleterre socialement divisée. On vit en effet l'époque des grands barons de l'industrie et du commerce, austères, durs pour eux-mêmes, souvent recrutés dans des groupes religieux intégristes, capables d'accumuler l'épargne qui autorise l'autofinancement de leurs entreprises. Ils complètent par une haute bourgeoisie les rangs d'une classe supérieure toujours ouverts aux aristocrates. Les classes " moyennes ", au niveau inférieur, s'inspirent de leur exemple. Et le fossé se creuse, souligné par une croissante ségrégation de l'habitat dans les grandes cités. Alors que le premier syndicalisme s'est effondré depuis 1835, il ne reste aux exploités que la révolte ou l'espérance démocratique. Les classes supérieures ont l'impression de vivre sur un volcan.

Cette impression est fortifiée par le déclin de la religion. Il a été souligné par les moins suspects : William Gladstone a dénoncé dès le début des années 1830 les abus de l'Église anglicane, responsable selon lui des échecs pastoraux, et on lui doit l'inspiration de grandes réformes internes (disciplinaires et matérielles) entre 1839 et 1841 ; John Keble, théologien d'Oxford, a dénoncé en 1833 l'" apostasie nationale " et, sous son autorité d'abord, puis sous la conduite de E. B. Pusey et J. H. Newman, le mouvement d'Oxford publie les brochures, ou *Tracts* (d'où le nom de " tractariens "), destinées à réveiller la foi ; on aboutit à recommander une réconciliation avec bien des vues romaines. Sans preuves suffisantes, nombre

d'observateurs soulignent le déclin de la pratique dans les classes laborieuses. En 1851, leur influence est assez grande pour convaincre la Chambre des lords d'autoriser un recensement religieux dont les résultats, publiés en 1853, jettent une lumière crue sur le passé : on fait alors le constat que la moitié des Anglais, les trois quarts des citadins ou des habitants de régions industrielles, ne pratiquent plus. Toute une morale traditionnelle paraît atteinte, et, avec elle, l'ordre social lui-même.

En 1843, Thomas Carlyle, dans *Past and Present*, évoque avec mélancolie une société féodale idéalisée et appelle " à une forme aristocratique et chrétienne du socialisme d'État ". Les poètes – tel Alfred Tennyson dans son *Locksley Hall* – les romanciers – Charles Dickens, qui a publié *Pickwick* en 1837, *Olivier Twist* en 1838, Elizabeth Gaskell, qui publie *Mary Barton* en 1848, Charles Kingsley dont *Alton Locke* paraît en 1850 – se font les témoins inspirés et les dénonciateurs des maux de leur temps. Les peintres, moins J. M. W. Turner que le plus modeste John Cooke Bourne, représentent les conquêtes de la ville sur l'espace et de l'industrie mécanique aux dépens de l'artisanat, évoquent la lumière spéciale née des brumes industrielles, avant d'entrer, en 1848, avec Dante Gabriel Rossetti et sa Fraternité préraphaélite, dans l'âge d'une révolte esthétique, mais aussi de l'expression d'une angoisse métaphysique. En inaugurant, en 1851, la première Exposition universelle à Londres, le prince Albert de Saxe-Cobourg, époux de Victoria depuis 1840, permet au génie architectural de se révéler dans le palais de Cristal qui sert de cadre à la manifestation. Et, soulageant les Britanniques du poids du passé, il ouvre les portes d'un âge nouveau en leur faisant prendre conscience que le Royaume-Uni, qui domine déjà un Empire colonial sans cesse étendu en Asie, en Afrique, en Océanie, dans les Amériques, est aussi le géant industriel du monde.

L'apothéose de l'époque victorienne

L'apothéose de l'époque victorienne coïncide avec les décennies du milieu du règne, de 1851 au début des années 1870. La coupure n'a pas toujours été perçue par les contemporains ; mais, progressivement, la peur a fait place à

l'espérance d'un âge d'or et d'une harmonie sociale.

La réussite politique

La Couronne contribue à l'évolution d'abord par la dignité de la famille royale, dont la simplicité contribue à renforcer l'adhésion populaire. Jusqu'en 1861, Victoria est à la fois épouse aimante du prince Albert, fait prince consort en 1857, et mère exemplaire de leurs neuf enfants ; devenue une veuve inconsolable, elle inspire d'autant plus de respect qu'elle s'acquitte avec une ardeur constante à exercer son métier de reine, toujours informée, avide de distribuer ses conseils, écoutée dans ses mises en garde parce que de plus en plus expérimentée. Elle sait laisser agir ses Premiers ministres et connaît, après une période incertaine, l'avènement en 1867 de deux nouveaux chefs de parti, Benjamin Disraeli à la tête des conservateurs et William Gladstone qui, chez les libéraux, après un bref intermède, relève le flambeau abandonné en 1865 par Palmerston mort à la tâche à l'âge de quatre-vingt-un ans. En 1867, précisément, Disraeli, avec clairvoyance, fait le pari décisif de l'évolution démocratique : alors que, trois ans plus tôt, la Ire Internationale s'est constituée à Londres, il choisit de combattre la révolution par le bulletin de vote et fait accorder, dans un premier temps, le droit de vote à un million de non-propriétaires, l'aristocratie de la classe ouvrière ; il considère que les " inférieurs " voteront pour leurs " supérieurs " à condition que leurs mérites soient visibles, que des réformes sociales garantissent la confiance des masses, qu'un grand dessein, l'expansion impériale, vienne transcender les clivages sociaux. Gladstone, imbu de justice et d'esprit de fraternité chrétienne, partage ses vues sur l'ouverture du régime et, en 1872, fait instaurer le scrutin secret. Pour l'un et l'autre partis, qui se fondaient jusqu'alors sur des groupes militants réduits, particulièrement, dans le cas des libéraux, sur des sociétés non conformistes, il importe désormais de faire naître les puissantes machines électorales de nature à convaincre et à gagner.

La conquête d'un âge d'or

Ce qui a facilité l'évolution, c'est un changement certain de la condition et des mentalités ouvrières. L'époque est celle où le Royaume-Uni, grâce à une politique systématique de libre-échange, conquiert les marchés extérieurs et devient l'"atelier du monde"; le travail abonde dans un pays qui, en 1870, à lui seul fournit la moitié du charbon et de la fonte produits dans le monde, a porté à 22 000 km son réseau ferroviaire en 1871, possède une flotte de commerce double de l'américaine et triple de la française en 1874, pratique des échanges extérieurs pour une valeur supérieure, en 1870, aux échanges français, allemand et italien additionnés, transforme ses villes en les éventrant pour y faire pénétrer le chemin de fer; les crises ont de moins en moins d'ampleur, d'aucunes, comme la "famine" (pénurie) du coton de 1862-1865, sont liées à des accidents, en l'occurrence la guerre civile américaine; les salaires réels progressent enfin. Les ouvriers les mieux payés découvrent le chemin de la sécurité par l'adhésion à des syndicats qui, sur le modèle de celui des mécaniciens nés en 1851, sont aussi bien des mutuelles d'assurances: 200 000 syndiqués en 1862, près d'un million et demi douze ans plus tard constituent une force impressionnante, d'autant qu'après les confédérations locales, telles que le Trades Council de Londres, la Confédération intersyndicale nationale (le Trades Union Congress, ou T.U.C.) est créée en 1868. Adhérents un moment de l'Internationale, les syndicats y renoncent dès 1867, bénéficient en 1871 de la reconnaissance légale, en 1875 d'une relative liberté de grève, et poussent à des réformes, dont la loi "employeur et ouvrier" de 1874 qui remplace l'inégalitaire loi "maître et serviteur" pour l'organisation des contrats civils de travail et leur exécution. Les prolétaires doivent aussi être les premiers bénéficiaires de la loi Forster sur l'éducation de 1870, qui, sans instaurer l'obligation ni la gratuité de l'enseignement primaire, le met désormais à la portée de tous par la création d'au moins une école dans chaque paroisse.

Daily Mail – 17 décembre 1893

Nouveau cadavre retrouvé à South-End

L'agent Bromwick terminait sa tournée nocturne dans le quartier de South-End lorsqu'il fit la macabre découverte. Un homme, affreusement mutilé, gisait dans son propre sang à même le pavé. Les traits de l'inconnu, qui n'a pas encore été identifié, avaient été lacérés par quelque chose que le commissaire Bertol, de Scotland Yard, comparait à « *des griffes animales* ».

Cela fait le quatrième corps retrouvé sans vie dans ce quartier pauvre de la cité londonienne où les habitants commencent à se poser des questions et à craindre la tombée de la nuit. Certaines personnes prétendent avoir entendu des hurlements de loup le soir des meurtres, ajoutant encore à la rumeur populaire de l'apparition d'un loup-garou dans les rues de Londres. Hypothèse rapidement écartée par le Yard.

« *Noùs ferons toute la lumière sur toute cette histoire, nous révélait un commissaire furieux, et soyez assuré que le coupable, car c'est un homme, sera jugé selon les lois en vigueur dans cette ville!* ».

Du coup, la foi dans les vertus du capitalisme n'habite plus seulement les bourgeois. D'autant que tous bénéficient des efforts pour améliorer l'habitat, développer l'hygiène publique, créer des adductions d'eau et des égouts dans les cités, Londres relevant d'ailleurs, à partir de 1855, du Metropolitan Board of Works, organisme unique de travaux publics. On est loin du paradis social. Gustave Doré, par ses croquis de 1869, témoigne de l'existence de poches de misère considérable dans Londres. Les *workhouses* continuent d'épouvanter leurs éventuels bénéficiaires, et Dickens les dénonce dans ses romans comme le font les "observateurs sociaux", tel Henry Mayhew en 1863, dans leurs explorations des bas-fonds. Chaque ville est aussi lieu de criminalité et de délinquance, sans atteindre au rôle de Babylone moderne assumé par Londres qui est le lieu de tous les vices, de tous les plaisirs, d'une prostitution à étages

multiples, et d'où les pourvus commencent à fuir vers des quartiers nouveaux, des faubourgs, de proches banlieues.

Il n'en demeure pas moins que c'est dans cette période que se précise et s'organise ce qu'on a appelé la morale victorienne. Inspirée du vieux fond puritain de la bourgeoisie, elle repose sur l'exaltation de la cellule familiale, sans que la prostitution soit nécessairement perçue comme contraire à la qualité des liens familiaux ; elle se fonde sur la valeur-travail, qui trouve son génial propagateur en Samuel Smiles, auteur du best-seller des années 1860, *Self Help*, où est exalté l'effort, créateur de bonheur ; elle dénonce les vices, en particulier l'alcool, que des sociétés de tempérance combattent par tous les moyens, y compris les pressions sur les candidats à la députation ; elle lie progrès et vertu, grâce divine et force individuelle. Dans les grandes écoles privées, réservées aux fils d'aristocrates et de grands bourgeois, et réformées selon les principes de Thomas Arnold, principal de Rugby de 1828 à 1842, on privilégie la formation du caractère, les jeux sportifs, l'esprit de fair-play, la camaraderie virile, la culture de gentleman qui exige la connaissance des grands classiques davantage que des sciences. La peur du sexe est partout répandue, la pudibonderie est à la mode, les accommodements discrets. L'esprit pratique n'est jamais absent : il permet par exemple, dans les années 1860, dans les classes moyennes si imbuës d'esprit familial, de justifier la régulation des naissances et la diminution du nombre des enfants au nom même de l'amour qu'on leur porte et de l'avenir qu'on veut leur préparer.

L'expansion mondiale

Les vertus nationales, l'ambition des cadets de famille, le refoulement d'instincts et l'exaltation d'un dynamisme de compensation contribuent à entretenir une flamme conquérante et à nourrir les administrations et armées coloniales de cadres efficaces, orgueilleux de leur appartenance nationale, imbus d'un esprit de supériorité traduit dans la certitude d'être des porteurs de civilisation... et dotés de suffisamment d'avantages matériels pour accepter de longues périodes d'exil. À cette époque, les partisans d'une " petite Angleterre " soulignent l'inutilité des

colonies dans un temps de libre-échange généralisé, mettent en relief les apports de colonies sans drapeau et de marchés sans les embarras de la responsabilité : on va bien, en 1867, jusqu'à doter le Canada de l'autonomie interne et du premier statut de dominion, l'impérialisme a pu revêtir ces formes " silencieuses ", mais de nouveaux pans d'Empire, des millions de kilomètres carrés, n'en sont pas moins acquis, et, en Inde, après la révolte des Cipayes et la fin de la Compagnie des Indes, la Couronne a pris le relais, permettant en janvier 1876 à Victoria de devenir l'impératrice du sous-continent indien. Développant son action en Asie, où la guerre de l'opium lui a valu, en 1842, Hong Kong et où toutes les occasions sont bonnes, dans les années 1860, pour étendre les emprises commerciales, bénéficiant de l'ouverture du Japon, développant ses colonies australiennes et néo-zélandaises, la Grande-Bretagne est une grande puissance dans le Pacifique comme ailleurs et ses flottes garantissent sa « liberté des mers ». Si Palmerston et ses successeurs ont eu le tort de ne pas comprendre le projet du canal de Suez, Disraeli rattrape l'échec en rachetant, en 1875, les actions du khédive d'Égypte.

Puissance pacifique et orgueilleuse à la fois, la Grande-Bretagne a victorieusement, et coûteusement, assumé sa part de la guerre de Crimée en 1855-1856, a arbitré un conflit franco-allemand sur le Luxembourg en 1867 en étendant au grand-duché une garantie de neutralité rappelant celle qui a été accordée à la Belgique en 1834 ; elle demeure neutre en 1870-1871 et laisse se constituer l'Empire allemand, alors tourné vers le continent et paraissant capable d'équilibrer les ambitions des tsars. En fait, les idées de Cobden sur le commerce, instrument de paix entre les peuples, et un empirisme de tous les instants, qui fait naître dès 1865 l'esprit de négociation et de compromis, inspirent un grand sang-froid aux responsables britanniques.

Le rayonnement intellectuel

Un quart de siècle aussi brillant ne pouvait que contribuer à l'épanouissement de l'esprit et permettre d'évoquer un nouvel âge élisabéthain. Sans chercher à rappeler tous les grands noms, on retiendra quelques individualités ou écoles. La

pensée scientifique connaît sans doute avec Charles Darwin, dont *L'Origine des espèces* est publiée en 1859, un tournant décisif des sciences de la vie, mais aussi la source de nouvelles incertitudes religieuses, qui mènent au modernisme de Charles Gore dans les années 1880, et aussi l'inspiration involontaire du "darwinisme social" : ses thèses élitistes et prônant une supériorité raciale éclosent et se répandent à la fin du siècle. Les débats théologiques suscitent par ailleurs une intense fermentation : dans le monde catholique, en pleine renaissance, enrichi de milliers de convertis à l'exemple de J. H. Newman en 1845, traversé de fulgurantes tentations modernistes, agité par les premières approches œcuméniques ; dans les milieux protestants, affrontés comme les autres à un renouveau prodigieux des études historiques et à la découverte et publication par l'équipe de Max Muller à Oxford, dans les années 1870, des grands textes de la philosophie hindouiste ; exposés par ailleurs à la "séduction" des thèses romaines, opportunément disqualifiées à partir de la proclamation de l'infailibilité pontificale en 1870, divisées sur les méthodes de reconversion des masses et sur les interprétations sociales de la prédication du Christ. Les arts, qui vivent la poussée néo-gothique en architecture et la flambée du préraphaélisme en peinture, illustrée par D. G. Rossetti, Burne-Jones, J. E. Millais, W. H. Hunt, ont découvert leur critique de génie en John Ruskin. La diversité de la réflexion sur la société fait ressortir la grandeur et l'influence de John Stuart Mill. Pendant que les universités, alimentées par le renouveau des collèges secondaires, reprennent vigueur, que Cambridge et Oxford, toujours sans pareilles, se voient pourtant complétées par de nouvelles fondations, surtout à Londres, tout paraît témoigner de la vanité des craintes antérieures de sclérose intellectuelle d'une société dévorée par la soif de la réussite matérielle. L'éclat de la littérature, toujours illustrée par Charles Dickens, la vitalité d'une presse qui, depuis 1855, a vu disparaître des taxes exorbitantes et multiplie titres et nombre d'exemplaires du *Times* au *Daily Telegraph*, de *Punch* à l'*Illustrated London News*, tout renforce le sentiment d'une grande renaissance intellectuelle.

L'ombre irlandaise

Étrangement, la splendeur du Royaume-Uni ne paraît amoindrie que par la persistance des menaces dans une fraction limitée de son territoire : l'Irlande. La grande agitation pour le *Repeal*, ou révocation de l'Acte d'union des débuts du règne, avait paru succomber sous les effets désastreux de la Grande Famine et de la perte, en quelques années, entre 1846 et 1851, d'un million et demi de morts de faim et du typhus et de près d'un million d'émigrants, en même temps que du total échec de la révolution romantique des Jeunes Irlandais en 1848. Tout a recommencé avec la fondation, en 1858, du mouvement Fenian, d'actes de violence multipliés à partir de 1865, d'une tentative insurrectionnelle en 1867, suivie d'audacieux attentats en Angleterre même. Pourtant Gladstone, à partir de 1868, a voulu apporter les apaisements indispensables : par la séparation de l'Église et de l'État en Irlande en 1869, par une première loi foncière au bénéfice des tenanciers en 1870. Mais, entre 1870 et 1873, commence l'agitation en faveur du Home Rule, sous l'impulsion d'Isaac Butt. Alors que les catholiques irlandais constituent, dans leurs ghettos urbains de Liverpool, Manchester, Glasgow, l'essentiel de la communauté catholique romaine en Angleterre, la localisation du danger paraissait difficile et l'extension de nouvelles violences probable.

La crise de la fin du règne

L'époque "tardive", du milieu de la décennie 1870 à la mort de Victoria, révèle la fragilité de l'optimisme qui, malgré tout, était devenu un point majeur de la mentalité des Britanniques.

La "grande dépression"

Les premiers doutes ont à coup sûr pour origine la première crise mondiale de l'économie capitaliste, la "grande dépression". Pendant plus de vingt ans, avec des sursauts de reprise économique et de nouvelles plongées dans la crise, de 1873 à 1895 au moins, on sort du long cycle de croissance pour entrer dans un nouveau cycle de récession : les taux moyens de croissance se situent autour de 1,5 pour cent par an, mais ils ne rendent pas compte d'évidentes variations

sectorielles. Le maître mot est " concurrence ", elle frappe de plein fouet l'agriculture, surtout dans le domaine céréalier, un peu moins les éleveurs qui bénéficient de l'abaissement des coûts du fourrage ; elle est le fait des pays neufs des deux Amériques, de l'Australie et de la Nouvelle-Zélande, de l'Ukraine russe. Elle est trop générale pour permettre la conversion ordinaire de cultures en pâtures, elle se traduit par une chute des prix qui ruine les fermiers, met en difficulté les propriétaires et, surtout, les touche dans leur capital même avec l'effondrement des prix de la terre ; elle entraîne une réduction de moitié des espaces emblavés, une baisse de 29 pour cent de la population active agricole ; elle ne se résout que par la spécialisation dans des productions moins directement exposées. Les effets de cette compétition sont aussi visibles dans l'industrie et le commerce : l'industrie américaine dépasse l'industrie britannique en 1890, l'industrie allemande l'imite en 1896, date à laquelle le *made in Germany* est devenu un label de cauchemar. Le libre-échange demeure pourtant le principe intangible, quand les protectionnistes gagnent partout : au début des années 1880, les *fair-traders* échouent à faire admettre leur plaidoyer en faveur de la réciprocité des avantages tarifaires. Tout n'est pas sombre. La conquête de nouveaux marchés restaure quelque peu le commerce extérieur et une balance des comptes positive est garantie par l'importance croissante des investissements à l'étranger, qui se substituent largement aux nationaux, et par la gamme des revenus invisibles. Une révolution commerciale survient dans la vente au détail et procure une clientèle " indigène " aux industries en difficulté : d'autant que l'amélioration du pouvoir d'achat née de la baisse des prix alimentaires se traduit par l'augmentation des dépenses de consommation de produits transformés. Le chômage connu, qui a dépassé souvent 10 pour cent des salariés syndicalisés dans les années 1880, retrouve, à l'aube du siècle, des taux plus normaux, de l'ordre de 3 à 5 pour cent. L'émigration a été un exutoire recommandé et pratiqué. La morosité n'en est pas moins devenue la marque de la fin d'une époque. D'autant que le génie des entrepreneurs d'antan paraît limité aux innovateurs dans les branches nouvelles de l'électricité, de la propulsion mécanique, des industries de

consommation, et que les fils des grands barons de l'industrie traditionnelle semblent se muer en rentiers avides de loisirs et paresseux : ce qu'on aurait tendance à expliquer par une éducation inadaptée au nouveau monde scientifique et technique, mais aussi par la petite taille des entreprises, l'insuffisance des liens entre banques et entreprises, la conscience que la main-d'œuvre abondante ne justifie pas des investissements mécaniques aussi développés qu'aux États-Unis.

Les luttes sociales

La crise économique a relancé d'inévitables conflits de classes. Peu préparés à des luttes sévères et victimes de la conjoncture, les syndicats sont impuissants à prévenir des réductions de salaires et des licenciements, leur idéologie comme leur appareil paraissent du coup inadaptés. Les idées socialistes, fort peu influentes malgré la présence à Londres de Karl Marx, qui y meurt en 1883, connaissent une considérable propagation : H. M. Hyndman, en 1881, apporte sa version anglicisée du marxisme révolutionnaire et, fondateur deux ans plus tard de la Fédération social-démocrate, porte la lutte sur le terrain politique ; William Morris, qui le rejoint au départ pour l'abandonner en 1885 au profit, provisoire, d'un courant anarchiste, contribue à alimenter la révolte par son émotion esthétique et par ses rêves utopiques ; rationalistes et pratiques dans leur démarche, les fabiens, rassemblés autour de G. B. Shaw, H. G. Wells, B. et S. Webb, exposent en 1887 un programme " gradualiste " de transformation de la société à la lumière des vérités qu'ils entendent propager sous la forme de brochures et d'études de cas ; le christianisme social joue un rôle important et sous-tend, à partir de la fin des années 1880, l'action socialiste de James Keir Hardie, ardent prophète d'un syndicalisme rénové, fondateur en 1893 du Parti travailliste indépendant. Les syndicats, entrés avec le " nouvel unionisme " dans l'ère socialisante à partir de 1889, un an après la grève des dockers de Londres, recrutent désormais aussi dans la masse des non-qualifiés et sont en mesure d'organiser des grèves impressionnantes. En 1900, syndicats et mouvements socialistes se fédèrent au sein d'un comité pour la représentation des travailleurs, qui

est l'origine du Parti travailliste. Il n'est jusqu'à la vie religieuse, avec la création, dans les années 1890, de l'"Église des travailleurs", qui ne dénote la poussée d'une conscience de classe. Le bourgeois a pu s'émouvoir de scènes désormais passées dans la légende "rouge" de l'Angleterre : ainsi, le drapeau rouge brandi en 1886 à Trafalgar Square prélude à deux années de dures manifestations de rue des chômeurs sous la houlette des chefs de la Fédération social-démocrate. C'est pourtant à la même époque que naît la petite bourgeoisie de la boutique et de l'emploi commercial, de l'enseignement primaire, et celle des employés de bureau, qui comporte le ralliement de larges fractions ouvrières à la morale victorienne et au souci de "respectabilité", dans la "déférence envers les supérieurs", et qui a vu le triomphe du malthusianisme familial. Les contradictions sont ainsi énormes, soulignées aussi par les résultats, dans les années 1890, de grandes enquêtes sociologiques urbaines, celle de Charles Booth à Londres, celle de Seebohm Rowntree à York, et qui toutes soulignent qu'un quart à un tiers des travailleurs vivent "au seuil de l'indigence" et, dans le cas de York, illustrent la thèse désormais fameuse des cycles familiaux : au cours de sa vie, chaque ouvrier est amené à passer par des cycles successifs d'indigence ou de relative prospérité, selon son âge, celui de ses enfants, la taille de sa famille.

Affrontées à de telles réalités et menaces, les élites sociales réagissent. Par l'observation et la dénonciation parfois. En 1883, le pasteur Andrew Mearns publie sa *Plainte amère du Londres de la déchéance* ; l'Armée du salut, organisée en 1878, donne l'exemple d'une évangélisation teintée de plus en plus de charité et laisse son premier général, William Booth, dénoncer en 1890 dans *La Plus Noire des Angletterres* le "dixième immergé" de la société britannique. Après un dernier effort, dans les années 1870, pour imposer l'assistance en asile, on en revient de plus en plus au secours à domicile. Donnant l'exemple dans la ville de Birmingham, dont il est le maire en 1874, Joseph Chamberlain crée le modèle du socialisme municipal : écoles, hygiène publique, logements, santé sont, selon lui, l'objet de l'attention et des mesures d'autorités locales.

The London Advertiser, 20 janvier 1894

Le "Conqueror" en quarantaine !

Stupéur lors de l'arrivée dans le port de Londres du bâtiment scientifique de l'université de Boston, le « Conqueror ». Ce navire affrété par la célèbre université américaine a été déclaré en quarantaine jusqu'à nouvel ordre par l'ordonnance médicale du port avant même qu'il n'ait accosté. La vedette réclamée par un appel de détresse à bord du navire est revenue avec un constat alarmant : la totalité des membres d'équipage est infectée par un étrange virus aux effets dévastateurs. « *Certains des hommes du bord ne passeront pas la nuit* », nous accordait le médecin du port, William Granger.

Chose inquiétante, plusieurs marins auraient été vus par des témoins dignes de foi occupés à se jeter à l'eau alors que le bâtiment remontait la Tamise. Tout porte à croire que les services de police se sont mis en quête de ces contrevenants à la quarantaine, mais le Yard s'est refusé à tout commentaire sur la question.

Dans les années 1880, devenu l'un des grands chefs de l'aile "radicale" du Parti libéral, il met l'accent sur un programme de socialisme d'État, qui paraît encore trop audacieux à son chef de file, William Gladstone, mais qui contribue à l'évolution des esprits, au vote de premières lois de protection des ouvriers, à des mesures collectives en faveur de la guerre aux taudis. Surtout, en 1888, la réforme de l'administration locale confie à des autorités élues de comtés et bourgs-comtés la responsabilité des principales améliorations à apporter à l'environnement et au logement. Le Conseil de comté de Londres se révèle, à partir de 1889, particulièrement progressiste à cet égard. On ne va jamais très loin, bien moins qu'en Allemagne à la même époque ; on refuse tout système d'assurance sociale généralisé, on n'accepte pas la revendication de la journée de huit heures qui est celle du mouvement du travail à partir de 1889. Dans l'État capitaliste, on s'effraye encore à l'idée d'augmenter les très modestes impôts sur le revenu ou sur

les successions, on ne veut pas toucher à l'autorité des propriétaires fonciers ; des libéraux invétérés, tel Alfred Marshall en 1885, rendent les pauvres et leurs vices responsables de leur misère.

Démocratie et révolution

Ce n'est pas un hasard si, à défaut de grandes mesures sociales, on tente de développer l'appât d'un système démocratique. En 1885-1886, au prix d'un difficile consensus entre les partis, obtenu grâce à l'intercession de la reine, une nouvelle réforme électorale accorde le suffrage universel aux hommes, sous réserve qu'ils vivent dans un logement indépendant, depuis un an au moins dans la même résidence, qu'ils ne soient ni domestiques, ni criminels, ni fous ; cinq hommes adultes sur huit répondent à ces exigences. Bien que l'indemnité parlementaire n'existe pas, avec l'aide des syndicats et grâce à un choix politique délibéré du Parti libéral, les premiers travailleurs ont été élus aux Communes à partir de 1874 : Keir Hardie, élu député en 1892, est le premier ouvrier authentique à siéger sans l'aide d'un parti bourgeois. Une redistribution des sièges, l'adoption quasi générale du scrutin uninominal à un tour apportent d'autres touches à cette volonté de démocratisation. On soulignera que cette révolution n'a pas créé de choc, tant les élites s'étaient, à juste titre, persuadées de leur capacité à obtenir la plupart des suffrages de la masse. Les conséquences ne sont pas minimes. Les chefs de parti, Randolph Churchill chez les conservateurs avant sa fatale maladie, lord Salisbury, sont contraints à un certain populisme, et c'est ce dernier, Premier ministre, qui fait instaurer la gratuité de l'éducation primaire en 1891. Le radicalisme se développe au sein du Parti libéral, avant que la scission des partisans de Joseph Chamberlain, entre 1886 et 1889, n'affaiblisse quelque temps ce courant de réforme sociale. Surtout, la question irlandaise resurgit : après des concessions foncières majeures en 1880-1881, Gladstone, à deux reprises, en 1886 et en 1892, tente de faire voter le Home Rule, échoue devant l'opposition des Lords dans sa seconde tentative : à la chambre, la forte minorité, près de quatre-vingts députés, des nationalistes irlandais menace dès lors d'imposer son arbitrage dans la vie nationale tout entière. La qualité des élites

politiques, le rejet de l'esprit révolutionnaire dans les masses ajoutent cependant leurs effets à la popularité toujours croissante de la Couronne : les deux jubilés de Victoria, en 1887 et en 1897, sont l'occasion de formidables manifestations d'affection et de loyalisme. Les plus déçues sont les féministes : les mouvements de "suffragettes" commencent à s'exprimer avec une véhémence qui va croissant.

Le déchaînement impérialiste

On ne saurait minimiser la part jouée par le développement d'un impérialisme de masse dans une harmonie naissante de la société. Les réalités du monde de la concurrence apportent de l'eau au moulin de ceux qui, à l'instar de Charles Dilke dès les années 1860, rêvent d'une "plus Grande-Bretagne". Les "impérialistes de la chaire", les historiens J. A. Froude et J. Seeley, entraînent dans leur sillage les commerçants et industriels regroupés dans leurs influentes chambres de commerce, rallient de plus en plus de politiques, libéraux comme A. Rosebery ou H. H. Asquith, conservateurs comme le rallié unioniste Chamberlain, ils séduisent poètes et romanciers, de Rudyard Kipling à George Bernard Shaw qui, pour sa part, n'est pas sans être sensible à la prophétie d'un monde réservé aux géants ; le darwinisme social joue son rôle, mais aussi l'exotisme que la Société royale de géographie s'emploie à propager dès 1830, relayée depuis 1869 par la Société coloniale. L'orgueil national s'en mêle à propos de conflits extérieurs, dont la crise orientale de 1878 qui fait pousser des cris outragés dans les music-halls où naît la chanson populaire employant pour la première fois le mot "jingo" et d'où sort l'expression "jingoïsme", expression d'un chauvinisme exacerbé. Les exemples d'Athènes et de Venise font rêver d'une grande thalassocratie que permettrait l'indéniable maîtrise des mers, garantie en 1889 par l'adoption du *two power standard* : la flotte britannique doit constituer l'équivalent en tonnage des deux plus puissantes flottes mondiales classées après elle. L'expansion n'a pas toujours été voulue, Gladstone a été le plus réticent. Elle est parfois le fruit de premiers efforts : de la possession partielle de Suez, on passe ainsi en 1882 à l'occupation effective de l'Égypte, dont la protection exige des

conquêtes ultérieures en direction du sud. L'action en Afrique australe de " nouveaux conquistadores ", à l'exemple de Cecil Rhodes, stimule bientôt l'idée de réaliser un grand axe Le Cap-Le Caire. À partir de 1895, inquiet par ailleurs des ambitions rivales des Russes, des Français, des Allemands, les Britanniques adoptent un impérialisme systématique, sous l'impulsion du ministre des Colonies de lord Salisbury, Joseph Chamberlain. Le risque de la guerre n'est pas exclu : elle manque d'éclater contre la France, pour Fachoda, en 1898. Elle mobilise des armées de plus en plus nombreuses à partir de 1899 pour l'acquisition des Républiques boers, dont Victoria ne contempera pas l'annexion, réalisée plus d'un an après sa mort. Ce " panbritannisme " inquiète les étrangers, mais stimule l'unité nationale : de grandes associations, telle la Primrose League, dont les adhérents, à la fin du siècle, approchent les deux millions, popularisent un Empire dont l'expansion paraît garantir puissance, prospérité, emplois. La nouvelle presse populaire à sensation, née en 1896, soutient à fond l'impérialisme. En pleine guerre des Boers, en 1900, l'élection " kaki " donne une immense victoire aux conservateurs, tenants du nationalisme en marche, contre un Parti libéral plus divisé, dont le chef, H. Campbell-Bannerman, a exprimé ses réserves à propos des objectifs et méthodes du conflit. Il y a contradiction entre cette grande politique coloniale et les signes certains d'un affaiblissement dans le monde, dû aux réalités économiques comme à la constitution de systèmes d'alliances en Europe continentale. Les Britanniques, en 1895-1896, dans l'affaire du Venezuela, doivent se résoudre à un arbitrage américain ; inquiets de l'alliance franco-russe de 1893, soucieux de voir se consolider l'alliance austro-allemande quand, en 1897, l'Allemagne déclenche une course aux armements navals, la Grande-Bretagne n'est peut-être pas assurée que le " splendide isolement " soit encore une bonne chose et rêve elle aussi d'alliances ou d'ententes qui ne se concrétisent pas sous le règne victorien. Le " Titan est fatigué ", il rêve de coopérer aussi davantage avec ses grandes dépendances de peuplement européen, avec lesquelles, à partir de 1887, il se concerta dans les conférences coloniales. Le Royaume-Uni sait son Empire bien fragile par endroits ; ainsi en Inde où, en 1885, le Parti du

Congrès a vu le jour et où des nationalistes hindous et musulmans espèrent encore que la métropole sera fidèle aux grands idéaux des droits de l'homme et de la liberté des peuples : en 1901, le temps de la patience y est pourtant compté.

La fin d'un monde

" Grand-mère de l'Europe ", Victoria, dans ses dernières années, contemple un monde de plus en plus déchiré. Petite femme tassée, toujours de noir vêtu, elle n'abdique rien de son autorité. Elle s'émeut de tout, attend rapports et informations sur tout, ne concède aucune autorité au prince de Galles. Sa présence sur le trône contribue sans doute à fausser quelques perspectives. Parce qu'elle est toujours farouchement attachée aux choses de la religion, on s'imagine l'Angleterre reconquise au christianisme par les gigantesques efforts missionnaires de toutes les Églises et sectes : en 1901, l'irréligion caractérise probablement au moins trois Britanniques sur quatre. Parce qu'elle est elle-même d'une morale rigide, on s'aveugle devant la montée d'une société plus fiévreuse et plus avide : même si les juges n'hésitent pas à faire subir à un Oscar Wilde, dans les années qui suivent, une loi sur l'homosexualité, une déshonorante condamnation à deux ans de bague en 1895. Sous prétexte qu'elle s'entoure surtout de représentants de l'élite traditionnelle, on n'a pas toujours conscience de l'étonnante fusion de l'aristocratie et de la haute bourgeoisie, symbolisée par l'accession à la pairie de nombre de dirigeants de grandes entreprises dans les années 1890, et qui annonce un monde où l'or serait roi. Les contemporains ont hésité à définir une Grande-Bretagne qui fascine encore le monde, qu'elle contribue largement à peupler, équiper, doter de sa langue. Les uns sont sensibles aux traits de modernité, à la puissance financière, aux aspects les plus frappants de la technique moderne, à la domination des mers. D'autres la voient déjà sur la pente de la décadence et, bizarrement, à l'instar de leurs ancêtres qui dénonçaient la " barbarie " de l'Angleterre industrielle, voient dans ses entreprises coloniales l'indice d'un retour à un temps d'énergie primaire et de soubresauts désespérés.

Avec Victoria disparaît une époque " qui avait si bien couvert d'or la liberté individuelle qu'avec de l'argent on était libre en droit et en fait, et sans argent on était libre en droit et pas en fait. Une ère qui avait si bien canonisé l'hypocrisie que, pour être respectable, il suffisait de le paraître. Une grande époque à l'influence transformatrice de laquelle rien n'avait échappé, sauf la nature de l'homme et la nature de l'Univers " (John Galsworthy).

La France

Mai 1871... Mois sombres pour l'Empire français moribond. Après l'Armistice, le peuple parisien apprend ce qu'il a toujours craint : la France a fait la paix avec les Prussiens victorieux. Toute cette résistance héroïque face à l'ennemi assiégeant n'aura servi à rien : les casques à pointes entreront dans la capitale. *Fluctuat nec mergitur*. La devise parisienne : elle flotte mais ne coule pas. L'Assemblée Nationale, réfugiée à Versailles comme au temps de la Révolution, multiplie les vexations à l'égard des parisiens, qui réagissent par l'insurrection quand on tente de leur reprendre leurs armes. Mais il n'y a plus de Bastille à prendre. Les combats de rue virent à leur désavantage, et les nouvelles héroïnes du peuple –telle Louise Michel– ainsi que les insurgés seront matés par une terrible répression. Pas d'éclaircie en vue sous le soleil de Paris.

Voilà longtemps que les derniers cadavres de communards se sont décomposés dans l'humus des fosses communes. Le souvenir, lui, perdure.

On aurait pu croire que la II^e République était indéboulonnable. Il n'en fut rien ! Les anarchistes n'ont pas le monopole de la menace : la figure populiste et contestataire de Boulanger va le prouver. Au plus fort de la crise économique des années 1880, Boulanger, ancien général et ministre de guerre, devient le *général « Revanche »*. Il rassemble pour un temps tous les opposants et déçus de la République instable : monarchistes, bonapartistes, nationalistes divers... Boulanger va de plébiscites en plébiscites mais tergiverse quand il s'agit de franchir la dernière marche : le coup d'Etat. Il fuit en Belgique où il se suicide. La crise fortifie le régime en place, mais lui démontre que le pire peut survenir...

Nationalisme, populisme, climat insurrectionnel : voilà les nuages sombres qui planent sur cette période. Encore ne faut-il pas oublier un autre fléau : l'antisémitisme –déjà !

En 1894, à la suite d'une mascarade de procès, l'officier juif Dreyfus est déclaré coupable de trahison au bénéfice de l'Allemagne lors de la guerre 1870-1871. La réaction enflammée de Zola relance l'affaire (qui devient l'Affaire) qui divise la France en deux camps : Dreyfusards et Anti-dreyfusards. Les premiers proclament l'importance de la Justice et de la vérité. Les seconds leur préfèrent l'honneur de la patrie et de l'armée. Le débat est si houleux qu'il faut attendre 1906 pour reconnaître son innocence devant les tribunaux. L'antisémitisme et la xénophobie ont encore de beaux jours devant eux...

Le reste de l'Europe

Le Vieux Continent participe à l'aventure coloniale et industrielle. Les vents de liberté qui soufflèrent en 1848 ont mis à mal les vieilles monarchies pendant que certains pays, comme l'Allemagne et l'Italie, profitaient du changement pour réaliser leur unité nationale, posant ainsi deux belles pièces qui se battraient sur l'échiquier européen.

L'ébranlement ou la fin des vieilles dynasties a mis à jour un mouvement d'idées important pour le XIX^e siècle : le nationalisme. En effet, les masses ne s'identifient plus à la famille royale mais à la notion de peuple, et forcément de patrie à renforcer et à défendre. La perspective d'un conflit d'envergure européenne affole les ambassades mais est bien réelle.

Les Indes

Lasse de se contenter des comptoirs maritimes côtiers, la machine anglaise entreprit d'assujettir l'intérieur de la péninsule indienne, sans se douter des dangers qu'elle allait y braver.

Les Indes devinrent le RAJ, le plus beau joyau de la couronne victorienne, avec un gouvernement central dominé par les colons blancs. Seul un indien sur quatre continuait à servir les 560 maharadjahs qui assuraient la continuité culturelle. Cependant, nul doute n'était permis sur les motivations anglaises : impératif commercial des Indes Orientales et impératif civilisateur.

Nul doute que certains indiens accueillirent à bras ouverts les fils du ciel, les petits dieux du fer blanc tels qu'ils surnommaient les mille ingénieurs anglais de l'Indian Civil Service. Hormis le fait qu'un seul indien en ait réussi le concours d'admission à ce jour !

Leur accueil est loin d'être unanime. De nombreux indigènes se dressent contre l'envahisseur. Dès 1830, des bandits commettant des crimes rituels au nom de la déesse Kali appelés Thugs terrorisent les colons jusqu'à l'arrivée de fortes représailles. La révolte des cipayes de 1857 prit le relais. Le meurtre de deux cents femmes et enfants blancs à Bidighar laissera une marque indélébile dans la mentalité coloniale : les coupables, avant leur pendaison, durent lécher le sol saturé du sang des innocents massacrés. La psychose s'agrandit alors et n'améliora pas la situation qui voulait que les deux communautés vivent séparées. Si les Anglais mettent un terme à la déstabilisation russe passant par l'Afghanistan (1889), ils réagissent plus difficilement quand la révolte gronde dans les Indes mêmes.

Le prince Tilak de Puna fut l'un des as du complot et de l'assassinat politique visant à affaiblir l'hégémonie d'Albion. Les thèses religieuses voulant que l'Anglais soit venu avec un cortège de maux (guerres fratricides, peste bubonique) restent vivaces. Cette cohorte d'oppositions mène au terrible constat : le RAJ semble déjà sur la pente d'un irrémédiable déclin.

L'Afrique

Le dernier continent inviolé, l'Afrique, vole en éclats comme une mosaïque. Deux bannières président à cette ruée : l'une commerciale, l'autre évangélique. L'Afrique reste le terrain privilégié où se propagent les turpitudes coloniales européennes.

Les rivalités européennes se déchaînèrent très tôt. Dès 1882, la zone du canal de Suez devient l'enjeu d'une lutte anglo-française pour s'assurer la route stratégique ouvrant sur la mer Rouge, et donc l'océan Indien. La conférence initiée par l'Allemand Bismarck sur l'avenir du Congo regroupe 14 nations européennes concurrentes ! Français et anglais se partagent les parts

du gâteau, les premiers d'ouest en est, les seconds du nord au sud, concrétisant un vieux rêve de route vers les mines d'Afrique du Sud.

Le choc des cultures se fait aussi hors des terrains diplomatiques : les Anglais se passionnent pour l'Égypte lors de luxueuses croisières sur le Nil, et les agences de voyage Thomas Cook & son proposent de grimper sur les pyramides de Kheops pour des sommes raisonnables. Seule ombre au tableau : la malédiction de la tombe de Toutankhamon est la face visible de l'iceberg que représente la magie de l'ancienne Égypte exportée en Europe par les momies et les obélisques.

Le dépit des indigènes réside dans leur incapacité à faire face à des armées mieux équipées. Le 2 septembre 1898, 117 Anglais succombent lors d'une victoire qui emporte 11000 derviches tourneurs du Soudan. L'année suivante, 320 Français et leur mitrailleuse mettent en déroute 17000 Tchadiens ! Deux solutions s'imposent : se procurer des armes à feu (le Négus Ménélik d'Éthiopie battit ainsi les armées italiennes grâce au matériel français) ou recourir à leur maîtrise des arts occultes et inexplicables. Soit l'éternel combat entre Raison et le Surnaturel.

Un juste retour des choses veut que ces peuples opprimés fournissent un lot considérable de rebelles prêts à opérer en Europe, protégé par le cosmopolitisme grandissant de ses sociétés urbaines.

Savoir-vivre

La société de l'époque victorienne peut passer pour guindée à notre époque. Et sans doute l'était-elle réellement. Afin de mieux vous imprégner de ce climat si particulier, voici quelques règles de conduite en société réparties par thèmes. De quoi donner aux Personnages un peu plus de crédibilité, qu'ils soient joués par un Joueur ou par le Maître du Jeu.

Les femmes : Le rôle de la femme en société est un peu particulier. Si l'on accorde autant d'importance au beau sexe qu'à la virilité, on s'offusquera plus facilement d'une conduite honteuse de la part d'une femme que d'un homme. Une femme de l'époque victorienne ne fait pas de scandale en société. Une femme ne parle pas de politique et ne lit pas les journaux, que ce soit chez elle ou en société. Les

femmes ne fument pas et ne jouent jamais d'argent. Rester avec un homme plus de cinq minutes dans un endroit isolé et à l'abri des regards est perçu comme inconvenant. Une dame ne croise jamais les genoux et les tient fermement côte à côte. Il est assez mal perçu pour une femme de rendre visite à un homme, sauf pour affaires. Bien entendu, il existe des exceptions.

L'étiquette du gentleman : Un gentleman accompagne toujours une dame en se postant sur sa gauche, de manière à pouvoir dégainer son arme sans la bousculer (pour les droitiers). Un gentleman ne fume jamais devant une dame avant que celle-ci ne lui en donne la permission. Il est interdit de jurer en la présence d'une dame. Il faut bien entendu ouvrir les portes aux dames et leur tirer une chaise lorsqu'elles veulent s'asseoir. On ne parle pas de sports vulgaires ou de maîtresses en présence de dames, et en particulier de jeunes filles. Il ne faut jamais ôter veste ou cravate lorsque l'on se trouve en galante compagnie. Un gentleman qui escorte une dame en intérieur prend sa pelisse et son bonnet pour les tendre à un domestique. Vous verrez, vous vous y ferez.

Le rang social : Il ne faut jamais s'adresser en premier à une personne de rang social plus élevé que soi, sauf si elle compte parmi vos proches. Il est possible de refuser un défi émanant d'une personne de rang social inférieur au sien. Deux officiers ne peuvent se battre en duel que s'ils ont le même grade. L'épouse d'un gentleman reçoit le rang de son mari s'il est plus élevé que le sien. L'inverse est faux. Le fils aîné d'un noble n'accède qu'au rang situé juste en dessous de celui de son père. Seuls les parents, frères, sœurs et époux reçoivent le droit de s'appeler par leurs prénoms.

En société : Il faut toujours saluer ses relations lorsqu'on les croise, même par hasard. A table, il ne faut parler qu'aux personnes situées directement à sa droite ou à sa gauche. On ne crie pas vers les personnes situées en bout de table. Si l'occasion de verser un pourboire se présente, il convient de mesure garder. Les pourboires outranciers sont considérés comme vulgaires. Deux pour cent de la somme totale devraient suffire.

Au bal : Un gentleman ne peut danser plus d'une fois avec une dame sans s'être déclaré. De même, il ne peut danser qu'avec une dame qui lui a été présentée. Une jeune fille doit avoir reçu la permission de ses parents avant de pouvoir valser. Les jeunes filles doivent en ces occasions porter des robes de couleurs pastel ou blanches. Leurs ornements ne peuvent être que des fleurs et des perles. Les couleurs sombres et les bijoux sont l'apanage des femmes mariées. Durant un bal, les couples ne peuvent quitter la salle de danse pour s'isoler dans une pièce adjacente. Une femme mariée n'entre dans une salle de bal qu'au bras de son mari ou de son fils aîné. Si elle ne peut se faire accompagner, elle peut entrer au bras d'un homme de rang égal au sien. Valses à l'envers est d'une grossièreté impardonnable.

Marivaudage : Les rendez-vous ne se fixent pas à haute voix. Les billets doux sont préférés aux propositions orales. On ne peut avoir d'aventure avec une femme mariée que si celle-ci a déjà donné naissance à un héritier mâle à son mari. D'ailleurs, l'infidélité ne s'affiche jamais en public et les aventures ne doivent pas se produire sous son propre toit. En promenade, la femme se place à droite de l'homme tandis que la maîtresse se trouvera à gauche. Rappelons aussi que le divorce n'est pas chose aisée à cette époque.

Les Sociétés secrètes

Nombreuses sont les sociétés secrètes dans la Vieille Europe et le reste du monde. Toutes ne baignent pas dans les milieux occultes, mais nous ne parlerons ici que de celles dont c'est la vocation. La plupart de ces organisations sont établies depuis des générations et puisent aux racines de l'histoire humaine, de la religion ou du mythe quantité de traditions, de légendes et de concepts.

L'un des principaux dénominateurs communs de ces sociétés est leur volonté de rester secrètes, justement. Leurs actes sont parfois révélés au grand jour, mais elles n'en revendiquent quasiment jamais la paternité.

Sunday News - 5 février 1894

Sir John Allister porté disparu !

On est sans nouvelles du célèbre explorateur irlandais, sir John Allister, qui devait revenir hier matin par bateau du continent africain. Non seulement l'ethnologue de formation n'était pas à bord, mais en plus ses amis et accompagnateurs témoignaient de leur inquiétude dès avant l'embarquement à Casablanca.

On sait que l'expédition Allister avait pour but l'exploration du plateau de Kossanga, dans le nord-est du Congo. Selon ses proches, Allister avait préféré rester sur place afin de mettre de l'ordre dans ses notes alors que ses compagnons reprenaient la route de Casablanca. Un rendez-vous avait été fixé au port pour l'embarquement. Rendez-vous manqué par le brillant ethnologue. On espère pour l'intéressé et pour sa famille que ce n'est qu'une question de temps avant que l'on apprenne la raison du retard de sir Allister.

« Ce d'autant plus que la tenue de nos découvertes en étonnera plus d'un », avait déclaré, masquant mal son inquiétude, Ernest Happel, un collaborateur allemand du disparu.

Certaines d'entre elles n'ont que peu de moyens mais d'autres sont à ce point infiltrées au sein des gouvernements et des institutions internationales naissantes qu'elles jouissent de crédits illimités.

Il y en a parmi elles qui ne vivent que par la volonté d'une élite bourgeoise ou noble. D'autres étendent leurs tentacules jusque dans les pires bouges de la civilisation.

Les descriptions qui vont suivre peuvent être modifiées par le Maître du Jeu pour mieux correspondre à l'idée qu'il s'en fait ou aux besoins d'un scénario précis. Il est parfaitement possible d'en intégrer de nouvelles également.

Attention toutefois à ne pas prendre toutes ces informations au pied de la lettre. Il s'agit la plupart du temps du résumé des rapports d'enquête concernant ces sociétés secrètes et tout ce qui y est exposé n'a pas nécessairement été prouvé. Ainsi, certaines sources sont clairement orientées en faveur ou en défaveur de certaines sociétés et certaines rumeurs ont pu être confondues avec la réalité.

Les Templiers

Le 15 juillet 1099, au terme d'une première croisade qui avait duré 3 ans, Jérusalem tomba aux mains des croisés. A cette annonce, des fidèles en provenance de toute l'Europe se lancèrent dans le long et dangereux voyage vers la Terre Sainte. Et Beaucoup ne parvinrent jamais de l'autre côté du sinistre défilé d'Athlit.

Deux chevaliers, vivant sous la Règle des chanoines, Hugues de Payens et Geoffroy de Saint-Omer, choisirent alors de dévouer leurs vies à la défense des pèlerins. C'est ainsi que naquit l'Ordre des Pauvres Chevaliers du Christ. Guerroyant contre les brigands et les félons au péril de leur vie et sans rien demander en retour, ils rendirent plus sûr les chemins de la foi.

Devant leur dévouement et leur bravoure, Baudouin II, roi de Jérusalem, leur offrit une partie de son palais dans la ville Trois Fois Sainte. Aux deux fondateurs vinrent s'ajouter sept chevaliers et l'Ordre des Pauvres Chevaliers du Christ devint alors, le 14 janvier 1128 par le concile de Troyes, l'Ordre des chevaliers du Temple : les Templiers. Deux ans plus tard, c'est par hasard que le destin des Templiers changea. Lors de l'aménagement du réfectoire, l'un d'eux découvrit un accès s'enfonçant sous leur Temple de Jérusalem, bâti sur l'emplacement de l'ancien Temple de Salomon, détruit en 135 par l'empereur Adrien. Sous leurs pieds s'étendait l'ancienne salle du trône du Roi, et devant celui-ci une coupe emplie d'un liquide rouge et clair. C'était le sang du Christ, le nectar de la vie éternelle : le Saint Graal. Voilà quelle était la raison qui les poussa à gagner toujours plus de puissance : Dieu leur avait confié la tâche terrible de garder le fluide précieux et eux, coûte que coûte, en assureraient la défense. Durant 200 ans, l'ordre se fit de nombreux amis mais aussi de redoutables ennemis. Sa richesse et ses rangs gonflaient à vu d'œil, alors que ses tâches se diversifiaient et s'éloignaient de plus en plus de la défense des voies de pèlerinage. Bientôt, leur pouvoir et leur influence devirent capables de faire trembler les rois. Philippe le Bel le savait. Il tenta un temps de devenir le Grand Maître de l'Ordre. Echouant, il finit par ordonner l'arrestation, le vendredi 13 octobre 1307 au matin, de tous les Templiers du royaume. La chute de l'Ordre du Temple prit 7 ans, durant lesquels les chevaliers

encore libres tentèrent d'obtenir du Pape Clément V, leur seul véritable supérieur avant Dieu, la libération de leurs frères. Mais celui-ci, menacé par Philippe le Bel, ne bougea pas et au contraire abolit l'Ordre par la rédaction de la Bulle Vox in Excelso, le 22 mars 1312. Deux ans plus tard, Geoffroy de Charnay et Jacques de Molay, le 23ème et dernier maître du temple furent placés sur le bûcher. Alors que les flammes gagnaient sous eux, ce dernier lança alors son anathème : «Clément, juge inique et cruel bourreau, je t'ajourne à comparaître, dans quarante jours, devant le tribunal de Dieu ! Et toi aussi, roi Philippe !».

Les deux moururent dans l'année. Quelle meilleure preuve pour les membres survivant que Dieu était de leur côté ? En 1318 à Spoleto, en Italie, les quelques trois mille Templiers restant se réunirent pour décider de leur avenir. Une partie voulait venger le Temple (elle deviendra l'Ordre de la Croix Pattée de Sang) mais une autre, plus nombreuse et consciente de la mission que Dieu leur avait confiée, proposa de perpétuer l'Ordre dans le secret. Et il en fut ainsi. Se repliant dans le sud-ouest de la France, sous les collines situées à proximité du petit village de Rennes-le-Château, les maîtres de l'Ordre firent bâtir une réplique du Temple de Salomon ou le Graal et le trésor de l'Ordre furent transférés. Et depuis près de 700 ans, il veille.

Tradition

Les Templiers suivent un code contraignant, établi par les Grands Maîtres de l'Ordre au lendemain du conclave de Spoleto et basé sur l'ancien code de Saint Augustin, appelé la Règle. Il établit une série de droits et de devoirs qui régulent tous les aspects de la vie de l'Ordre, et qui visent notamment à en préserver le secret et à ce que ses membres restent dignes de la tâche qui leur incombe. Selon la règle, nul Templier ne doit parler de l'Ordre sans l'aval du Commandeur de sa Maison, et il ne peut le faire que dans le but d'enrôler quelqu'un. Tous les membres doivent réciter à six heures du matin et avant de se coucher un Pater et la phrase rituelle de l'ordre. Aucun membre ne peut œuvrer à l'encontre du Chapitre sous peine d'être jugé. Il encourt une peine allant d'un retrait temporaire de sa robe (peine symbolique mais qui le privera à tout

jamais du droit d'accéder à un grade supérieur à celui de Chevalier) à la peine maximale : la discipline Cistercienne (qui consiste à un enfermement définitif dans une des cellules de l'Ordre et à une vie de pénitence et de repentir).

La règle définit aussi la date des cérémonies et des fêtes. Evidemment, l'Ordre respecte les fêtes de la religion chrétienne. Le jour de Noël, le jour de la naissance du Christ, est le plus important de l'année et tous les initiés se réunissent à minuit au temple de leurs Maisons pour renouveler leurs serments de fidélité (les cérémonies d'initiation et d'avancement sont aussi souvent accomplies à ce moment). En plus des fêtes classiques, quelques dates sont importantes et symboliques pour l'ordre : le 15 juillet, jour de la prise de Jérusalem rappelle à l'ordre son but ; le 14 janvier, jour anniversaire de la naissance de l'Ordre lui rappelle et rappelle à ses membres combien la discipline et la Règle permettent d'accomplir de grandes choses ; le 27 avril est le jour où le Pape Eugène III octroya à l'Ordre le symbole de la croix pattée rouge et des cérémonies à la mémoire des anciens qui l'ont portée sont célébrées. La Règle définit aussi l'organisation hiérarchique des Templiers, qui est complexe et basée sur celle de l'Ordre ancien. Au bas de l'échelle, on trouve (du moins important au plus important) :

Les Néophytes, qui ne sont pas considérés comme faisant partie de l'ordre. Ce sont en général des sympathisants prometteurs. Les Frères Lais, premier grade véritable de l'ordre, se voient remettre durant leur cérémonie d'initiation la robe brune à croix pattée rouge et apprennent le signe de reconnaissance (qui consiste à croiser l'index et le majeur lors de la poignée de main).

Les Ecuyers, qui se voient remettre la robe grise à croix pattée rouge. Un Ecuyer est placé sous l'autorité et la protection d'un chevalier.

Les Turcoples sont les agents doubles et les espions de l'ordre, qui appartiennent en général à une autre conspiration.

Les Chapelains sont les prêtres de l'Ordre, qui conservent et protègent les textes et

objets sacrés et qui dispensent la bonne parole.

Les Casaniers sont responsables de l'approvisionnement de l'Ordre en matériel, et notamment en armes et en argent.

Viennent ensuite les officiers :

Les Frères sergents sont le grade de base dont hérite un Templier descendant direct d'un autre Templier.

Les Turcopoliers sont les chefs des sergents et coordonnent le renseignement et le contre-espionnage de l'ordre. Ils ont la charge des Turcoples.

Puis vient l'élite :

Les Chevaliers : Au terme de la fastueuse cérémonie de l'Adoubement du Temple, un Ecuyer de grande valeur devient Chevalier. Il se voit remettre la robe blanche à croix pattée de sang.

Les Commandeurs des Chevaliers : Les détenteurs de ce grade honorifique, attribué seulement aux Chevaliers irréprochables, ont la responsabilité d'une dizaine de Chevaliers.

Enfin, les plus hauts représentants de l'ordre sont :

Le Drapier est le responsable logistique de l'Ordre. Il coordonne l'action des Casaniers et veille également au respect de la Règle.

Les Commandeurs de Maisons sont les chefs de régions (l'Europe entière est découpée en 10 régions, et le reste du monde en 10 autres). Ils coordonnent l'action des Templiers sur leurs territoires. Le Commandeur de la Terre Sainte est le responsable financier de l'ordre.

Les Maréchaux sont les responsables guerriers de l'ordre. Ils choisissent où, quand et comment frapper.

Le Sénéchal prend la place du Grand Maître lors de ses absences et le seconde et toutes choses. Il est en général destiné à lui succéder.

Le Grand Maître (aussi appelé Magister, Perceptor ou Grand Prieur) est le Maître de l'Ordre et détient la Bulle (le sceau de l'Ordre) et la Bourse (le trésor). Il est élu par le conseil des Treize. Actuellement, le

Grand Maître de l'Ordre est vieux et malade, et devra bientôt céder sa place.

Les Treize : c'est un conseil formé par les treize anciens Grands Maîtres de l'Ordre qui, selon la Règle, ont dû céder leur place à la 33ème année de leur règne et ont pu alors boire le Sang Sacré du Christ. Ils ont vu, ce faisant, leur espérance de vie largement augmenter (le plus vieux d'entre eux, Bernard d'Ile-garde, a 532 ans) et en secret, et bien qu'ils n'aient plus le droit de le diriger (une mesure pour empêcher l'enlèvement et le pervertissement), continue à veiller sur l'Ordre en conseillant et surveillant le Grand Maître.

Grands desseins

Le but principal de l'Ordre est de veiller sur le Graal, mais également de retrouver et de rassembler les plus importantes reliques du Christianisme. Ils luttent également contre toute manifestation du surnaturel, bien qu'ils fassent parfois usage de la magie pour parvenir à leurs fins.

Ressources et influence

Les Templiers disposent de ressources financières très importantes, qui viennent de deux sources différentes : le trésor des Templiers, qu'ils gardent et défendent avec presque autant de ferveur que le Graal lui-même, et les dons qu'ils perçoivent des nombreux hospices, orphelinats, hôpitaux et autres institutions sociales qu'ils entretiennent. Une dernière source de fonds sont les néophytes et les sympathisants, qui sont parfois eux-mêmes riches et qui en font souvent don, par testament, à un des membres de l'ordre.

Ressources occultes

Hormis le Graal, les Templiers possèdent diverses ressources occultes comme des grimoires où sont évoqués des rituels complexes, des objets magiques et religieux. Le Graal est un objet magique de grande puissance. Bien entendu, il ne contient pas le sang du Christ mais un liquide rouge qui n'est autre qu'un élixir de longue vie, conçu par un alchimiste antique. Il est probable que les représentants les plus élevés du Temple

soient au courant de la supercherie. Cela expliquerait leur incroyable longévité.

Façades

Les façades des Templiers sont pour la grosse majorité des offices sociaux, comme des orphelinats ou des hôpitaux privés. De plus, pour camoufler ses ressources financières, l'Ordre entretient et possède des exploitations agricoles, comme des vignobles ou des fermes, et quelques banques ou industries.

La Sainte Inquisition Nouvelle et l'Opus Dei

Survivance de l'ancienne inquisition qui sévit en Europe durant des siècles, la Sainte Inquisition Nouvelle est un schisme d'un récent mouvement religieux radical espagnol : l'Opus Dei.

Histoire

Bien que l'idée de la traque et de la punition des hérétiques soit aussi vieille que la religion chrétienne, l'Inquisition trouve sa véritable origine dans un décret du concile de Vérone de 1184, puis par la nomination en 1198, par Innocent III, de deux moines Cîteaux chargés des investigations, et n'apparaît en tant qu'institution de l'Eglise qu'en 1231, avec l'Excommunicamus du pape Grégoire IX. C'était le temps de l'Hérésie Cathare que, malgré tous ses efforts et une Croisade, son prédécesseur Innocent III n'avait pas réussi à mater totalement.

Par l'Excommunicamus, le pape Grégoire IX ôta aux évêques la charge de veiller sur le comportement des fidèles et la transféra à la nouvelle et sainte Inquisition, sous son autorité et sa responsabilité directe. Choisis essentiellement chez les frères franciscains et dominicains, réputés érudits et dénués d'ambition, les Inquisiteurs se mirent à l'œuvre, d'abord en Aragon et dans l'empire Germanique, puis dans tout le monde chrétien. Dotés d'un pouvoir d'excommunication sans limite, et à partir de l'approbation d'Innocent IV, du droit de torturer (la plupart des inquisiteurs avaient la réputation d'être justes, mais certains furent accusés de cruauté), ils firent trembler les populations des villes et villages dans lesquels ils s'installaient, quelques semaines durant, pour juger et

condamner ceux qu'ils pensaient être coupables. Déclamant leur Sermo Generalis, ils contraignaient les moins fautifs à porter une marque de tissu constituée de deux bandes rouges ou à payer une amende. Les plus fautifs pouvaient être emprisonnés à vie, flagellés ou exécutés.

Les abus des inquisiteurs entraînèrent des révoltes populaires et le concile de Vienne de 1312, instituant la Réforme, réduisit son pouvoir.

L'activité de l'Inquisition ralentit presque partout après la défaite des Albigeois, au cours des 14^{ème} et 15^{èmes} siècles, bien que beaucoup de « sorcières », de « devins », et de non-chrétiens eurent encore à subir son châtement. Elle resta tout de même vigoureuse en Espagne jusqu'à 18^{ème}, où la Congrégation de la Suprême Inquisition lutta efficacement contre la Réforme et où elle acquit un certain pouvoir politique. Elle utilisa celui-ci contre les Maures et les Juifs, qu'elle soupçonna dès 1478, et ce malgré la conversion d'un grand nombre d'entre eux (les conversos et marranos), de tenter de s'introduire dans toutes les sphères du pouvoir.

En Espagne, au 15^{ème} siècle, le contrôle de l'Inquisition passa du pape au roi, et elle devint le Nouveau Tribunal du Saint-Office. Le pape Sixte IV condamna d'abord cette évolution mais la confirma finalement en 1485, en acceptant l'accession du sinistre Tomàs de Torquemada au rang d'Inquisiteur général de la Castille, de l'Aragon, de la Catalogne et de Valence. Ce n'est qu'en 1833, après la mort de Ferdinand VII et plusieurs tentatives avortées, que l'Inquisition fut, officiellement, abolie par la régente Marie-Christine.

C'est en 1802, à Barbastro en Espagne, que naquit José María Escrivá de Balaguer. D'une famille fermement chrétienne, il reçut une éducation religieuse poussée. En 1815, apercevant les traces de pieds nus qu'un religieux avait laissées dans la neige, le petit José Maria acquit la certitude que Dieu attendait quelque chose de spécial de lui. En quête de réponses, il devint prêtre. En 1824, son père mourut et il devint le chef de sa famille. Un an plus tard, il fut ordonné et reçut un ministère dans un petit village près de Saragosse. Avec la permission de son Evêque, il s'installa à Madrid pour achever un doctorat de droit.

C'est là, en 1828, qu'il eut une vision et fut persuadé de comprendre ce que Dieu attendait de lui. Il fonda l'Opus Dei.

En 1835, il publia « Camino » (le chemin), un petit livre formé de 999 maximes courtes, de conseils et de préceptes, qui devint vite le livre de référence d'un nombre toujours croissant de fidèles, en majorité des étudiants, des libéraux, des universitaires, et des membres de l'élite espagnole. Imprimé en onze langues, ce recueil présentait une mythologie associée depuis au fascisme.

Dès sa création, l'Opus Dei fut double : une part connue du grand public, recueillant des fidèles proches de ses idéaux, et une autre part, occulte et secrète, chargé des affaires politiques, occultes ou inavouables. Dénonçant ceux qu'elle considérait « hérétiques », elle entraîna l'emprisonnement ou la perte de nombreux opposants.

Tradition

A la tête de la Sainte Inquisition Nouvelle se trouve un grand inquisiteur, ou Inquisiteur Général, qui est épaulé par un Conseil : le Consejo supremo de la Santa Inquisición, ou Suprema. Formé de sept membres érudits en théologie, juristes, et militaires, il décide des actions à accomplir et de la façon de les mener à bien. Les membres du conseil sont très étroitement protégés par les Alguaciles (« gardes »), un ordre de combattants bien équipés et très entraînés, et qui portent parfois la parole du Conseil lorsque les risques sont trop grands pour qu'un de ses membres ne se déplace en personne. Le monde est divisé en 14 provinces, dont la moitié se situent en Europe, où les décisions du Conseil et les activités sont coordonnées par un Juge de Saint-Office. Sous ses ordres, les Inquisiteurs œuvrent. L'Opus Dei est double : une organisation officielle et une société secrète. Alors que les fidèles de la branche officielle sont déclarés et connus, les membres de la branche « officieuse » gardent leur appartenance secrète même de leurs proches. Les anciens membres de l'Inquisition ont tous obtenus des places de choix dans l'ordre et son ancien chef est devenu l'égal d'Escriva de Balaguer. Il veille à ce que tous les hauts dignitaires de l'organisation aient la « Pureza de Sangre » (« pureté de sang ») et n'ait pas la Mancha (la « tache »), c'est à dire n'ait pas de sang juif ou musulman. Il organise la chasse des

Alumbrados («illuminés»), des mystiques, et des créatures surnaturelles.

Les membres de l'Opus Dei, de toutes conditions sociales, sont répartis en différentes catégories :

- Les numéraires : ce sont les membres de l'élite sociale, en général cultivés et obligatoirement célibataires, qui accomplissent les tâches apostoliques et la formation des fidèles.
- Les agrégés : ils sont aussi célibataires mais vivent en général avec leur famille. Le clergé de l'ordre émane de ces deux premières catégories
- Les «surnuméraires» : ils forment la grosse majorité de l'Opus Dei. Ils n'ont pas l'obligation de célibat et sont pour la plupart mariés.
- La Société sacerdotale de la Sainte Croix : c'est un groupe de clercs, de la prélature et diocésains, unie intrinsèquement à l'Opus Dei.

L'Opus Dei est organisé en Centres, situés dans des villes. Traditionnellement, seuls les Evêques doivent être avertis de l'ouverture d'un Centre, et ce n'est pas toujours le cas. Même alors, l'Opus Dei refuse d'indiquer à l'évêque le nom des membres locaux, si bien que celui-ci sait que l'ordre l'entoure sans savoir qui en fait partie (ce qui en cette période, ajoute à la paranoïa).

Grands desseins

Le but de l'Opus Dei est le rétablissement d'une « foi pure » mais ses membres espèrent aussi que, dans le nouvel ordre à venir, ils pourront rétablir une hiérarchie sociale marquée et restaurer en Espagne une monarchie.

Schismes

La Sainte Inquisition Nouvelle n'a pas de schismes, bien que des tensions inévitables, liées à la construction du groupe, existent entre ses membres.

L'Opus Dei reste, elle aussi, soudée, et ses membres sont tenus par la main de fer par José María Escrivá de Balaguer.

Les Cathares de Minerve

Cette secte, dont le quartier général se trouve à Minerve, dans l'Hérault, est composée d'individus proches des idéaux cathares et vivant selon leurs préceptes. Elle a appris l'existence de la Sainte Inquisition, probablement par l'intermédiaire de l'Opus Dei, et ses chefs ont lancé contre cette dernière une vraie petite croisade, qu'ils appellent la « Croisade des Purs».

Ressources et influence

L'Opus Dei est plus qu'opulente. Bien que la plupart de ses membres soient issus des classes moyenne et populaire, l'organisation en elle-même dispose de fonds colossaux et d'appuis très, très hauts placés.

La Sainte Inquisition, elle, est plutôt pauvre et, étant récente, manque sérieusement d'appuis. Elle essaye actuellement de se faire une place dans les gouvernements anglais et américains.

Ressources occultes

L'Opus Dei a hérité, de sa relation avec l'Inquisition, d'une grosse partie de sa bibliothèque de « livres interdits ». Ces textes, grimoires ou parchemins contiennent de puissants rituels magiques ou païens que certains initiés hauts placés et peu scrupuleux ambitionnent de rassembler à des fins personnelles.

La Sainte-Inquisition possède le reste de cette bibliothèque, et elle compte aussi quelques déviants susceptibles de sombrer dans le paganisme ou le satanisme.

Façades

Etant double, l'Opus Dei a comme façade principale la partie émergée d'elle-même. Celle-ci se présente comme un courant religieux catholique assez rigide et possède de nombreux adeptes, qui vivent de plus en plus en communautés dans des « villages d'Opus Dei».

La Sainte Inquisition Nouvelle n'a encore que peu de façades. Elle utilise quelques clubs politiques anglophones pour dissimuler ses réunions.

La Rose-Croix

La Rose-Croix est certainement une des sociétés secrètes les plus puissantes, nombreuses et variées à l'époque victorienne. Gardienne d'un héritage plusieurs fois millénaire, elle sort d'une longue période de troubles et de remises en question pour se jeter dans une bataille qu'elle n'a pas le droit de perdre.

Histoire

Il est impossible de dissocier l'histoire de la Rose-Croix de celle de l'ésotérisme remontant à la plus lointaine l'antiquité. A cette époque, l'Egypte ancienne faisait figure de civilisation phare. Ses Ecoles de Mystères, à la fois universités et monastères, en gardaient et transmettaient les connaissances. Dans le panthéon Egyptien, le dieu-ibis Thot, Grand Vizir et Scribe d'Amon Râ, intriguait. Epoux de Maat, déesse de la Vérité, il était considéré comme l'origine et l'emblème des Mystères et une société secrète appelée Amon-Thot lui était dédiée. Les intellectuels des autres civilisations de cette époque, et notamment des Grecs, en étaient fascinés. Les sept Sages de la Grèce se rendirent tous durant leur vie en Egypte. Ils y apprirent les Mystères et revinrent transmettre leur savoir dans leur pays. Ainsi, Thalès de Milet rapporta la géométrie égyptienne. Solon transmit les récits concernant l'Atlantide. Pythagore, descendant direct d'Hermès selon Apollon de Rhodes, s'installa en Italie après 22 ans passés en Egypte, pour y enseigner ses Mystères. Orphée développa ses Mystères orphiques en se basant sur les Mystères d'Osiris. Démocrite d'Abdère, qui découvrit le premier l'atome et futur fondateur de la Dominants Mentis, était un élève des géomètres du Pharaon. Platon resta trois ans en Egypte et y fut initié par les prêtres. Bref, petit à petit, la civilisation grecque assimila la mythologie Egyptienne, phénomène que la conquête d'Alexandre et la fondation d'Alexandrie, le carrefour des cultures et ville d'origine de l'Alchimie, ne fit qu'amplifier.

A partir du 2^{ème} siècle de notre ère, Hermès, fils de Zeus, commença à être perçu comme un descendant du dieu égyptien Thot. Ce dernier était décrit dans la mythologie égyptienne comme ayant eu un petit-fils nommé Hermès Trismégiste (le trois fois grand). Bientôt, Thot et Hermès furent

considéré comme une seule et même entité, qui fut, après l'invasion romaine, à son tour amalgamé à Mercure.

C'est à partir du 3^{ème} siècle avant JC qu'apparurent des ouvrages ésotériques attribués à cet « Hermès Trismégiste ». On nomma les Hermetica. Le nombre de textes qui composaient cette littérature était et reste indéfini, mais les plus célèbres étaient les 17 traités formant le Corpus Hermeticum, qui décrivaient aussi bien la création du monde que l'origine des âmes ou que les rites magiques qui servaient aux égyptiens pour animer les statues de leurs dieux.

Après la Pax Romana, les romains s'intéressèrent aux croyances exotiques des peuples qui composaient leur Empire. C'est ainsi que la magie, l'astrologie et surtout l'Alchimie prirent une grande ampleur, au point que Dioclétien, au 3^{ème} siècle, interdit cette dernière et imposa la destruction des textes alchimiques.

Mais, malgré la montée en puissance du Christianisme, et bientôt l'édit de Théodose prohibant les cultes non-chrétiens, les anciens rites égyptiens continuèrent à intéresser et fasciner les intellectuels.

Sous leur influence, les religions égyptiennes se fondirent et s'adaptèrent finalement au Christianisme. Les Pères de l'Eglise eux-mêmes éprouaient un grand respect pour le personnage d'Hermès Trismégiste au point que Saint-Augustin, dans « la Cité de Dieu », en fit un descendant de Moïse.

En 642, Alexandrie tomba aux mains des Arabes. Ceux-ci connaissaient Hermès depuis déjà longtemps. Les Sabéens, un peuple d'astrologues et de scientifiques arabes réputés dont les mages venus saluer le Christ étaient originaires, possédaient des textes d'Hermès sur l'alchimie et le Corpus Hermeticum. Ils lui vouaient un culte particulier, et affirmaient que quelques-uns de leurs propres livres, comme la « Risâlat fi'n-nafs (Lettre sur l'âme) » et les « Institutions liturgiques d'Hermès », avaient été inspirés ou révélés par lui.

Au 7^{ème} siècle apparut l'Islam. Bien que le Coran ne fasse pas directement mention à Hermès, les hagiographes identifiaient le prophète Idris à Hermès et à Enoch. Abu Ma'shar, un astrologue arabe du 7^{ème} siècle, tenta de dresser une généalogie d'Hermès. Il en distingua 3 : Hermès le

Majeur un ayant vécu avant le déluge, et identifié au dieu égyptien Thot ; le second ayant vécu à Babylone en tant que maître de médecine, de philosophie et de mathématique ; le troisième ayant été un maître en sciences occultes, inventeur de l'Alchimie. Hermès était bien Trismégiste : trois fois grand.

C'est à la même époque qu'apparut la Table d'Émeraude. Traduite en arabe par Sâgiyûs, un prêtre chrétien de Nâbulus, d'après la version d'Appolonius de Tyane datant du 1^{er} siècle, cette Table racontait comment ce dernier avait trouvé, dans la tombe d'Hermès qu'il avait découvert par hasard, un vieillard assis sur un trône et tenant une tablette d'émeraude expliquant les secrets de la création et la cause de toutes choses.

Telegraph – 8 avril 1894

Une maison hantée à Londres ?

On ne sait trop comment prendre la nouvelle, mais c'est en tous les cas avec l'apparence de la sincérité que le père du Mouvement pour une nouvelle Chrétienté, George S. Cunningham, a déclaré la demeure de ses ancêtres, le célèbre manoir Cunningham, sis Boulder Street à Londres, hanté.

Ces déclarations font suite à une série d'événements tragiques ayant entraîné la mort d'un majordome et impliquant, semble-t-il, des forces inexplicables qui se seraient manifestées dans la demeure. Déplacements de meubles, objets projetés à vive allure contre des fenêtres où des personnes, craquements sinistres et apparitions fantomatiques.

George Cunningham a déclaré ne plus vouloir mettre les pieds dans cette « maison des horreurs », préférant se retirer dans sa résidence secondaire de Blackpool. Des investigateurs envoyés par le Yard n'ont cependant constaté aucun fait étrange lors de leur visite des lieux, hier en début de matinée.

Les Arabes eurent un rôle primordial dans la propagation et la modernisation de l'Alchimie. La pratiquant bien avant leur conquête de l'Égypte grâce aux Syriens et aux enseignements des maîtres iraniens, ils en influencèrent les méthodes, le

vocabulaire (« al kemia » signifie « la chimie » ; « al tannur » deviendra l'athanor, etc.) et la philosophie, qu'ils tintèrent de mysticisme. L'individu le plus illustre de « l'al kemia » fut Jâbir ibn Hayyân, mystérieusement mort vers 815 et plus connu en Occident sous le nom de Geber. Mais, au-delà de l'Alchimie, ce sont toutes les pratiques ésotériques qui s'y développèrent et s'y enrichirent grandement. Les écrits et les traités ésotériques arabes atteignirent l'Europe via l'Espagne et la Reconquista, et influencèrent grandement l'Occident latin. Bien que reprise par les Chrétiens, Tolède acquit bientôt la réputation de « chaire des sciences occultes ». Une bonne partie des textes arabes y furent traduits. Parmi eux, le Morienus (qui contenait la légende des trois Hermès), le Livre du Secret de la Création (dans lequel était retranscrit le récit de la découverte de la Table d'Émeraude par Appolonius de Tyane), le Sefer Raziel (présentant la magie juive) ou encore le Picatrix (qui présentait Hermès Trismégiste comme le créateur de la magie et le fondateur d'Adocentyn, une ville idéale dédiée à un culte solaire et ayant existé dans l'Égypte antédiluvienne).

Rapidement après la reconquête, les échanges reprirent entre la péninsule ibérique et le reste de l'Occident, ce qui entraîna la propagation de tout ce savoir vers l'ouest. Les Kabbales juives du Languedoc, et derrière eux la Cabale de Sion, en furent grandement influencées. De la même manière, l'astrologie se répandit rapidement et bientôt les calendriers, les almanachs, les prédictions et le symbolisme astral apparurent dans toute l'Europe. Malheureusement, l'Espagne intolérante de cette époque ne tarda pas à expulser les juifs. C'est ainsi que le savoir de la Tradition émigra, petit à petit, vers l'Italie.

Un autre événement déterminant survint alors : En 1453, Constantinople tomba. Venant de l'ouest, les réfugiés byzantins pénétrèrent en Italie, et avec eux ils amenaient les lambeaux de la culture grecque. Bientôt, Côme de Médicis ordonna à Marsile Ficin, érudit théologien et médecin, de commencer la traduction des textes de Platon, mais un troisième événement crucial se produisit : un moine redécouvrit, dans les trésors venus de Byzance, un exemplaire du Corpus

Hermeticus. Marsile Ficin fut réaffecté à sa traduction. Le texte connut alors un succès phénoménal, au point qu'il fut réédité 16 fois.

Durant son travail sur l'œuvre d'Hermès, Marsile Ficin établit une généalogie de la pensée Hermétique. Il relia Zoroastre, Orphée, Pythagore, Platon et, finalement, inventa l'idée de la Tradition Primordiale : il existait, d'après lui, une révélation première d'Hermès qui s'était transmise, d'initiés en initiés, au fil des âges jusqu'à aujourd'hui.

Cette idée eut une grande répercussion à Florence, qui se pensait l'héritière des Egyptiens et donc aux sources même de la civilisation. Marsile Ficin, en homme pragmatique, se mit alors à rechercher le moyen de concrétiser la magie décrite par le Trismégiste en termes hermétiques. S'aidant des textes arabes amenés par les juifs, et notamment du Picatrix, il inventa une « magie naturelle » qui atteint un grand niveau de raffinement.

Mais Ficin méprisait la kabbale, et ce fut un de ses élèves, le brillant Pic de Mirandole, qui adjoindra une version christianisée de celle-ci, basée sur les noms des anges et les énergies de l'Empyrée, à la magie naturelle. Accusé d'hérésie, il dut bientôt fuir l'Italie, mais son œuvre était accomplie : la Tradition se répandit dans toute l'Italie comme une traînée de poudre. A Venise, Michel Pantheus publia, en 1478, son ouvrage « Voarchadumia » (du nom d'une société secrète locale) vantant les mérites de l'alchimie. Dans l'engouement général, l'ésotérisme flamboyant quitte alors la Botte : Johannes Reuchlin l'importa en Allemagne.

Durant la renaissance, dans l'empire germanique de Rodolphe II, l'Alchimie se développa, s'enrichit et se spiritualisa considérablement, avec l'appui par exemple de Maier, Kepler ou encore Paracelse. C'est ce dernier qui relia le premier le symbole de la rose et de la croix à la transmutation alchimique et à la résurrection.

En 1614, un texte fit l'effet d'une bombe dans le milieu de l'ésotérisme : le « De rebus sacris et ecclesiasticis exercitationes XVI », d'Isaac Casaubon. Dans ce texte, il

démontrait que le « Corpus Hermeticum » n'était pas d'origine égyptienne. Bien qu'il ne doutât pas qu'il y avait bien eu transmission du savoir de ce qu'il appelait « l'Égypte des Lumières », il démontra que le texte à la base de l'occultisme n'était pas d'Hermès Trismégiste, mais d'un groupe de chrétiens du 2^{ème} siècle. Sous le choc, l'ésotérisme occidental subit un coup d'arrêt.

Cet événement coïncida avec l'apparition et le développement, relayés par les techniques de l'imprimerie nouvelle, des théories de Copernic, Galilée et Kepler sur l'univers, qu'elles démystifiaient et rationalisaient. A leur suite, la découverte du nouveau monde, la modernisation de la médecine, la Réforme de l'Église en péril, l'apparition des premières cartes terrestres et la rédaction des premiers Catalogues de la nature se succédèrent. L'Europe entra dans une crise de conscience, et ce fut le début du combat entre l'Église et la science. Les révoltes grondèrent. En Allemagne, la Guerre de Trente Ans éclata, et en France, la Guerre des Religions ne tarda pas. L'Église réagit finalement en imposant sa Contre-Réforme, qui resserrait sa discipline, réactivait l'Inquisition et prohibait beaucoup de textes et de livres. Parmi ces derniers figuraient la plupart des ouvrages ésotériques, ce qui poussa les adeptes de l'ésotérisme à se regrouper en réunions fermées. Ce fut la naissance des sociétés secrètes de l'ère moderne.

Le règne d'Henry IV, en France, redonna un peu d'espoir à l'Europe, et certains virent même en lui le nouveau David annoncé par les anciennes prophéties. Malheureusement, son assassinat replongea les peuples dans le trouble. Partout en Europe, d'anciens groupes spirituels, comme les Frères du Libre Esprit et les Amis de Dieu, commencèrent à faire succès et de nombreux émules à la recherche d'une nouvelle spiritualité les rejoignirent. Finalement, au travers d'eux, l'ésotérisme ancien se lia au mysticisme chrétien.

Dans cette période de crise, des théories apocalyptiques ou prophétiques basées sur l'idée de l'imminence de la fin des temps, notamment celles de Joachim de Flore, de Haselmeyer et de Simon Studion, apparurent. C'est dans ce climat qu'en 1603, dans la Triplicité de feu de Saturne

et Jupiter, une nouvelle étoile apparut dans le ciel. Kepler y vit le signe de changements politiques et religieux proches. En 1604, la tombe de Christian Rosenkreutz fut découverte.

Jeune allemand du 14^{ème} siècle, Christian Rosenkreutz avait 16 ans lorsqu'il partit accompagner un frère de couvent pour un pèlerinage au Saint-Sépulcre de Jérusalem. Malgré la mort de son compagnon à Chypre (lieu symbolique en Alchimie, où Aphrodite et Hermès avaient donné naissance à Hermaphrodite), ce périple fut pour lui un véritable voyage initiatique. Changeant finalement de destination, il arriva à Damcar, ville du sud-ouest de la péninsule arabique possédant une université scientifique et ésotérique importante, où il apprit beaucoup auprès de mages durant trois ans. Après une escale en Egypte, il se rendit ensuite à Fez. Dans cette ville de sagesse et de savoir, riche en bibliothèques et où on enseignait l'Alchimie, l'Astrologie et la Magie (notamment une magie théurgique qui proposait d'atteindre des mondes invisibles grâce à des pentacles tracés à même le sol), il parfait ses connaissances auprès de maîtres qui, à sa grande surprise, partageaient leur savoir sans la retenue et l'égoïsme des intellectuels allemands. Puis il prit contact avec les « habitants élémentaires », que Paracelse appelait Nymphes, Sylphes, Pygmées ou Salamandres, et les décrivait comme ayant apparence humaine bien que ne descendant pas d'Adam. De retour en Europe et déçu par l'étroitesse d'esprit des savants auxquels il essaya de transmettre son savoir, il rentra en Allemagne où il entreprit de mettre celui-ci par écrit, avec l'ambition de fonder une fraternité susceptible d'enseigner aux princes du monde la sagesse et la lumière. Cinq ans plus tard, il regroupa discrètement 3 disciples, puis plus tard 4 autres et c'est ainsi que naquit la première Fraternité de Rose-Croix. Christian Rosenkreutz mourut à 106 ans en 1484, et à sa suite la Fraternité disparut.

The Observer – 14 mai 1894

Tombes éventrées à White Chapel

Dans la nuit de samedi à dimanche, des individus mal intentionnés se sont introduits dans le vieux cimetière de White Chapel. Au matin, Henri Clarke, le concierge n'a pu que constater les dégâts : tombes éventrées, corps sortis de leurs dernières demeures, inscriptions à caractère blasphématoire gravées à même la pierre ou sur le sol... Les familles, attristées, se sont bien évidemment plaintes du traitement réservé aux sépultures et attendent de Scotland Yard une enquête en bonne et due forme. « *On sait que chez nous, à White Chapel, on ne fait jamais rien... Mais que l'on fasse au moins quelque chose pour nos défunts !* » éruçait Miss Lawson, une passante.

C'est donc en 1604 que des frères retrouvèrent par hasard, comme Appolonius de Tyane avait découvert jadis celui d'Hermès Trismégiste, son tombeau. Sur la porte de celui-ci était écrit « Je m'ouvrirai dans cent vingt ans ». A l'intérieur, au milieu d'un « abrégé de l'univers » et sous une coupole en heptaèdre, ils découvrirent une tombe circulaire, recouverte d'une plaque de cuivre jaune sur laquelle figuraient des formes et des formules énigmatiques (dont la fameuse « le vide n'existe pas »), contenant le corps parfaitement conservé du Maître. Tout autour s'étaient des objets inconnus et les anciens textes renfermant le savoir de ce dernier. Après avoir recueilli tous ces trésors, les frères referment le tombeau. Grâce à cette somme « d'axiomes immuables » et de savoir « conforme à celui reçu par Adam après la chute », ils commencèrent à préparer la « Réforme générale divine et humaine ». Dans le courant de l'année paraît un manifeste anonyme intitulé « Réforme universelle et générale du monde entier ; avec la Fama Fraternitatis de la louable Fraternité de la Rose-Croix écrite à tous les érudits et souverains d'Europe ; également une courte réponse de Herrn Haselmayer pour laquelle il a été arrêté et mis aux fers sur une galère. Aujourd'hui publiée et communiquée à tous les cœurs sincères », ou plus simplement « Fama Fraternitatis ». Ce texte était composé de trois parties. La première proposait une Réforme générale du monde. Dans la seconde, les frères de la

Fraternité de la Rose-Croix s'adressaient aux dirigeants, religieux, et scientifiques européens. Ils dressaient un portrait mitigé de leur époque des Lumières, qu'ils considéraient ne pas avoir tenu toutes ses promesses, et proposaient d'offrir au monde une connaissance aux « axiomes infaillibles » qu'ils tenaient du père fondateur, Christian Rosenkreutz, dont ils présentaient le parcours.

Dans la troisième et dernière partie de la « Fama Fraternitatis », la Fraternité de la Rose-Croix invitait les hommes de pouvoir et de savoir à rejoindre ses rangs pour prendre part à sa Reconstruction et à la Réunification du scientifique, de l'artistique et du mystique. Bien qu'elle ne dévoilât pas la localisation de sa base qui devait « demeurer vierge, intacte, inconnue, soigneusement cachée, pour l'éternité, aux yeux du monde impie », elle ouvrait la porte aux grands de ce monde pour qu'ils réalisent ensemble le Grand Projet.

Au travers de la Fama Fraternitatis, le personnage emblématique d'Hermès Trismégiste se fondit avec celui de Christian Rosenkreutz. La Rose-Croix était née.

En 1615 parut « Confessio Fraternitatis », un deuxième manifeste Rosicrucien écrit en réponse à un texte anonyme intitulé « Secretioris Philosophiæ Consideratio Brevis à Philippo à Gabella... », qui était lui-même une adaptation de la Monade du leader de la Renaissance Elisabéthaine : John Dee.

Dans ce « Confessio », plus pessimiste et teinté de millénariste, la Fraternité éclaircissait les points obscurs de leur précédent manifeste et affirmaient posséder la clé de toutes les connaissances. Evoquant la prophétie du Lion du Septentrion (...« et ses trésors resteront inviolés, jusqu'à ce que le Lion advienne... »), la Fraternité annonçait que le monde était « sur le point d'atteindre l'état de repos après l'achèvement de sa période et de son cycle », et que cette fin des temps était celle du Millénium, la période de mille ans qui succéderait aux six mille ans déjà écoulés. « Car les Rose-Croix avait reçu pour mission d'allumer le sixième candélabre ». La société secrète présentait ses révélations comme un présent de Dieu au monde « dont la fin suivrait de peu », et prétendait que les membres de la

Fraternité possédaient la faculté de « se projeter dans le temps, passé ou futur, comme dans des contrées lointaines ». Le « Confessio » revendiquait aussi la supériorité de deux livres : la Bible, dont il prônait une lecture appliquée (le Pape y était vu comme l'Antéchrist), et le « Livre de la Nature » composé par « les grandes lettres et caractères que Dieu le Seigneur a gravés sur l'édifice du ciel et de la terre ». Héritier du Grand Plan de Christian Rosenkreutz, les Rose-Croix affirmaient être « chargés d'organiser en Europe le gouvernement », et renouvelaient leur invitation aux hommes à les rejoindre, bien qu'ils missent en garde ceux qu'« aveuglent l'éclat de l'or ».

En 1616 parut le troisième manifeste, « Les Noces Chymiques de Christian Rosenkreutz ». Présentée comme un roman autobiographique de Christian Rosenkreutz, il racontait le voyage symbolique de sept jours durant lequel celui-ci avait assisté à un cérémoniel nuptial qui avait abouti à la résurrection Alchimique, près de la Tour d'Olympe, d'un roi et d'une reine décapités. Cet ouvrage signa le retour et l'ancrage de l'ésotérisme et de la Fraternité dans le Grand Œuvre, l'Alchimie.

La parution des trois manifestes rosicruciens fit un grand bruit en Europe. Partisans et détracteurs s'affrontèrent. Michael Maier, médecin personnel de Rodolphe II, prit parti pour les Rose-Croix et, dans son ouvrage « le Bouclier de la vérité », il révéla que, d'après lui, la Fraternité des Rose-Croix existait depuis les temps d'Adam. Il présenta la liste des 47 Imperators de l'Ordre, parmi lesquels se trouvaient Seth, Philon, Al Manor, Jacques de Voragine, et l'actuel Hugo de Alverda. Puis, dans un autre texte, il décrivit à mots couverts le lieu de réunion de l'Ordre : le château d'Heidelberg.

Suite à la mort de Rodolphe II, après le cours règne de Mathias II, un intolérant religieux qui, en cette période de crise entre les protestants et les catholiques, provoqua la colère du peuple, c'est Frédéric V, dont l'emblème était un lion, qui prit le pouvoir. Il ne le conserva pas longtemps, car les Hasbourgs œuvraient à sa perte, mais durant son règne, la Rose-Croix se développa tranquillement. Malheureusement, après la Bataille de la

Montagne Blanche, la Guerre de Trente Ans éclata et Ferdinand s'assit sur le trône. Ce fut un désastre pour l'Europe Centrale, qui y perdit près de soixante pour-cent de sa population. Le projet rosicrucien fut entraîné dans la chute de l'Allemagne. La victoire des Hasbourgs fut sa défaite.

Le Quotidien de Paris – 17 août 1894

Mystérieux cambriolage à Paris

Le crime a une nouvelle fois rappé de son ombre la Ville Lumière la nuit du 15 au 16 août. Un mystérieux cambriolage a été perpétré rue de la Saïlle, à Paris. La cible n'était autre que la demeure de Jacques Launoy, un riche collectionneur d'objets d'arts et anciens. Apparemment, les voleurs savaient ce qu'ils cherchaient, puisqu'ils sont passés à côté de pièces valant plus du triple du butin final : une simple coupe en argent datant du seizième siècle.

« *Je ne comprends pas le motif d'un tel vol, à moins bien sûr qu'il ne s'agisse d'un autre collectionneur* », clamait la victime. En effet, de tels objets, répertoriés auprès des experts, ne peuvent se négocier qu'entre connaisseurs et n'ont aucune chance d'atterrir sur l'étau d'un commerçant à la petite semaine.

Selon certaines sources, monsieur Launoy a dû être examiné par un médecin suite à la triste découverte, mais il se porterait mieux à l'heure où ces lignes sont écrites.

Heureusement, dès le début de la guerre, le phénomène germanique des Rose-Croix avait attiré l'attention d'un philosophe français : un certain René Descartes. Durant la guerre, où il s'était engagé au service de l'Electeur de Bavière, il avait rencontré Johan Faulhabert et Isaac Beeckman, deux intellectuels férus de sciences occultes lui avait fait parvenir les Manifestes Rosicruciens. Alors en période de doute intellectuel et en quête de connaissance, Descartes, qui venait de découvrir les Trois Problèmes insolubles des mathématiques, fut fasciné et intrigué par la société secrète. Il décida alors de partir pour la Bohême, à sa recherche. Le 9 novembre 1619, après une journée de méditation et de réflexion, il fit alors trois songes qui bouleversèrent son existence.

Dans le premier, il se sentait poussé par un vent puissant vers un mystérieux collègue où il rencontrait un homme qui lui donnait un melon. Persuadé qu'il venait d'être victime d'un mauvais génie, Descartes dit une prière et se rendormit. Dans le second et le Troisième rêve, quelqu'un lui montrait un dictionnaire et un recueil de poésies où la philosophie se mêlait à la sagesse. En consultant ce recueil, il tombait sur ces mots : "Quel chemin suivrai-je dans la vie ?". A son réveil, conscient de l'étrangeté de l'expérience qu'il venait de vivre, Descartes retranscrit ces rêves (qu'il publiera plus tard sous le nom d'Olympica) et se mit en tête de les analyser. Il acquit la certitude qu'il était sur la bonne voie et que les mathématiques étaient la clé de la compréhension des mystères de la Création. Quatre ans plus tard, il revint à Paris. Dans l'année qui suivit, une affiche fit son apparition dans les rues de la capitale. La Rose-Croix, disaient-elles, était de retour :

« Nous Députés du Collège principal des Frères de la Rose-Croix, faisons séjour visible et invisible en cette ville, par la grâce du Très Haut, vers lequel se tourne le cœur des Justes. Nous montrons et enseignons sans livres ni marques à parler toutes sortes de langues des pays où nous voulons être, pour tirer les hommes, nos semblables, d'erreur de mort ».

Puis, rapidement, une seconde affiche suivit : « S'il prend envie à quelqu'un de nous voir, par curiosité seulement, il ne communiquera jamais avec nous ; mais si la volonté le porte réellement et de fait de s'inscrire sur le Registre de notre Confraternité, nous qui jugeons des pensées, lui ferons voir la vérité de nos promesses ; tellement, que nous ne mettons point le lieu de notre demeure, puisque les pensées jointes à la volonté réelle du Lecteur, seront capables de nous faire connaître à lui et lui à nous ».

Ces affiches firent grand bruit. On prétendit dans les salons que la Fraternité aurait dépêché 36 Invisibles de par le monde, dont 6 seraient à Paris. Évidemment, Descartes, malgré ses négations, fut considéré comme l'un d'entre eux. C'est le début de la Terreur Rosicrucienne, attisée par l'Eglise qui voyaient dans l'ordre une société protestante et diabolique. Devant cette agitation grandissante, Descartes partit

s'installer en Hollande, où le rosicrucianisme ne tarda pas à se développer. On prétendit bientôt que le groupe possédait un palais près de La Haye et un temple près d'Haarlem. Les Magistrats ordonnèrent alors la traque des Rose-Croix. Un peintre alchimiste, Johannes Symonsz Torrentius, fut présenté comme leur leader. Il fut arrêté et condamné au bûcher. Grâce à ses contacts, il fut relâché en 1630 et s'enfuit à Londres. Dans son sillage, de nombreux intellectuels et rosicruciens présumés furent pourchassés, arrêtés et parfois punis par l'Eglise.

En Angleterre cependant, le projet Rose-Croix se développa discrètement, ce qui lui permit d'échapper aux mêmes ennuis. Sous le règne d'Elisabeth 1^{ère}, la philosophie occulte et ésotérique suivit son cours, avec son lot de défenseurs et de détracteurs. Le Chancelier et philosophe anglais Francis Bacon, auteur de « La Nouvelle Atlantide » fut associé aux Rose-Croix par de nombreux auteurs, au point que certains le considéraient comme la réincarnation de Christian Rosenkreutz et l'auteur des Manifestes. La Royal Society, enfant des projets Bacon, présentait d'étranges ressemblances avec les idées rosicruciennes. Plusieurs de ses symboles rappelaient la formule des Manifestes : « A l'ombre de tes ailes, Jéhovah ». Comenius, écrivain et pédagogue tchèque et un des membres fondateurs de la Royal Society, publia « Les chemins de la Lumière », un livre si proche des idéaux rosicruciens que certains le qualifièrent de « Fama de Comenius ». Dans cet ouvrage, il qualifiait les membres de la société « d'Illuminati ». Dans La Consultation universelle sur la réforme des affaires humaines, il proposa une réorganisation du monde où les pays seraient gouvernés par trois organismes : un Collège de la Lumière, un Consistoire de la santé et un Tribunal international de la paix. L'O.N.U., l'U.N.E.S.C.O. et la Cour Pénale Internationale, héritières de ces idées, verraient le jour des siècles plus tard.

C'est au 18^{ème} siècle, dans une Angleterre rendue fertile par la Rose-Croix, qu'apparut la Franc-Maçonnerie. Très tôt, les deux sociétés secrètes entretenirent des relations étroites. Si étroites en fait que certains les assimilèrent comme un seul et même groupe, et ils n'avaient pas tout à fait

tort. Durant cette période, beaucoup de membres ou de sympathisants rosicruciens furent initiés à la Franc-Maçonnerie. Finalement, les Rose-Croix virent dans le nouvel ordre un bon moyen de se dissimuler, et les deux groupes se fondirent temporairement.

Durant les premiers temps de son existence, la Franc-Maçonnerie ne fut qu'un lieu plus ou moins secret où des individus férus de culture et d'arts pouvaient se réunir. Puis, petit à petit, elle développa un aspect occulte et ésotérique, et se teinta de mystère.

Dans le même temps, quelques auteurs ravivèrent l'intérêt pour l'Egypte en Europe et, par conséquent, pour les Traditions d'Hermès Thot dans les milieux ésotériques. Ce renouveau, associé à celui des légendes anciennes telles que celles des Templiers ou de l'Ancien Testament, eurent pour conséquence l'apparition des Hauts Gradés dans la Franc-Maçonnerie, parmi lesquels ne tarda pas à apparaître celui, très prestigieux, de « Rose-Croix ». Dans cette époque de foisonnement, plusieurs membres des hauts gradés firent scission et constituèrent de nouveaux Ordres. Profitant de ce chaos et de la résurgence d'intérêt populaire pour l'Alchimie, la Fraternité des Rose-Croix reprit son indépendance, vers le début du 18^{ème}. De nombreux schismes et faux Ordres d'initiation apparurent inévitablement, jetant le trouble dans le monde de l'ésotérisme. Parmi ceux-ci, la Societas Roseæ et Aureæ Crucis donna naissance à la Loge des Trois Epées. Les membres de cette Loge, dont le Ministre de la Guerre Allemand Johann Rudolf von Bischoffswerder, instaurèrent l'Ordre de la Rose-Croix d'Or d'Ancien Système, un des Ordres héritiers les plus influents. De son côté, dans l'Europe des Lumières, la Fraternité de Rose-Croix originelle reprit son Grand Projet.

Malgré la séparation, les Francs-Maçons et les Rose-Croix restèrent longtemps proches. En 1778, un inconnu du nom de Cagliostro, franc-maçon de haut grade, fonda en Hollande la Sagesse Triomphante, une loge d'un genre nouveau, s'inspirant aussi bien du magnétisme que de l'égyptologie. Durant un convent mondial destiné à définir quel Ordre était le mieux à même de rassembler et de guider tous les

initiés, il s'écrivira : « Ne cherchez plus, Messieurs, l'expression symbolique de l'idée divine : elle est créée depuis soixante siècles par les Mages d'Égypte. Hermès Thot en a fixé les deux termes. Le premier, c'est la Rose, parce que cette fleur présente une forme sphérique, symbole le plus parfait de l'unité, et parce que le parfum qui s'en exhale est comme une révélation de la vie. Cette rose fut placée au centre d'une Croix, figure exprimant le point où s'unissent les sommets de deux angles droits dont les lignes peuvent être prolongées à l'infini par notre conception, dans le triple sens de hauteur, largeur et profondeur. Ce symbole eut pour matière l'or, qui signifie, dans la science occulte, lumière et pureté ; le sage Hermès l'appela Rose-Croix, c'est-à-dire Sphère de l'Infini ». Traqué par l'Inquisition, Cagliostro finit ses jours en prison. C'est à cette période qu'apparut le Magnétisme du Franc-Maçon Mesmer.

Cette technique, à mi-chemin entre la science et le mystique, devint rapidement le sujet d'affrontement des tenants des deux partis. Mesmer, bien que réfutant que sa pratique ait quelque chose à voir avec l'occultisme, fonda la Loge d'Harmonie, à laquelle il donna une organisation et des coutumes proches de celles des Loges Maçonniques. De nombreux ordres se basèrent plus ou moins directement sur celui-ci.

Corriere – 19 octobre 1894

Incendie dans les caves du Vatican

La cité papale a été réveillée en sursaut par les flammes, ce jeudi matin. Le feu avait en effet pris en fin de nuit dans l'une des caves de la bibliothèque, consommant quantité d'ouvrages précieux avant que l'incendie ne puisse être maîtrisé. « Les pertes sont sans importance, il n'y avait presque plus rien à ce niveau » estimait Leone Di Caggio, le porte-parole de Sa Sainteté. Constat qui n'est pas corroboré par Emiliano Sanctis, l'un des bibliothécaires : « Nous entreposions à cet endroit quelques livres interdits traitant de magie noire et de sorcellerie, mais à première vue, certains ouvrages auraient été dérobés avant que l'incendie ne se déclare ».

Emiliano a même ajouté qu'il ne s'étonnait pas d'un tel délit dans la cité papale. « Certains frères ont des pensées malsaines, ces derniers temps ». Flux dernières nouvelles et suite à ces déclarations, monsieur Sanctis aurait été démis de ses fonctions et serait retourné en Sardaigne.

À la fin du 18^{ème} siècle, le Mesmérisme se teinta d'occultisme et devint un des passe-temps favoris de la haute société, si bien que la pratique commença à inquiéter les intellectuels et Louis XVI. C'est en avril 1784 qu'Armand Marie Jacques de Chastenot, marquis de Puységur, colonel d'artillerie, fit une découverte d'importance : lors d'une de ses séances, il se rendit compte que son sujet, au bout de quelques minutes passées en état de « magnétisme », entraînait dans un torpeur appelé « le sommeil magnétique » et que dans cet état second, sa personnalité se modifiait. Doté de sens étendus lui permettant de voir et d'entendre des choses inaccessibles à l'esprit humain, le sujet devenait alors un médium doté d'une clairvoyance surprenante et devenait capable de répondre à des questions portant sur l'invisible. C'est ainsi qu'apparut le « Somnambulisme magnétique ». La nouvelle se répandit dans le milieu occulte et la technique se développa dans la plupart des Ordres. Des Sociétés de Recherches Psychiques apparurent bientôt, et finalement, le Magnétisme fut perçu comme une forme de magie des temps modernes.

Finalement, en 1789, la révolution française éclata. Un peu plus tard, les expéditions napoléoniennes atteignirent l'Égypte. L'égyptophilie explosa en Europe et fut accompagnée par l'apparition de nombreux cercles initiatiques d'inspiration Égyptienne, dont les Amis du Désert installés à Toulouse. Partout en France le symbole de la pyramide, fortement lié à la Rose-Croix, se développa.

C'est en décembre 1847, à Hydesville près de New York, que deux petites filles, Margaret et Katie Fox, entendirent des coups étranges frappés contre les murs. Alors que les portes de leur chambre s'ouvraient seules et que les objets volaient dans les airs « comme tenus par une main invisible », les deux sœurs amusées établirent un code pour communiquer avec

« l'esprit frappeur ». Celui-ci affirma être le fantôme de Charles Rosna et leur raconta son existence. Bientôt, les curieux arrivèrent en masse pour assister au phénomène. C'est ainsi que naquit le spiritisme. Dans le monde entier, des individus se découvrirent des talents de médium. En Europe, Allan Kardec publia le populaire « Livre des Esprits », et devint vite le « prophète du spiritisme ».

Alors que le spiritisme progressait parut Zanoni. Dans ce roman, qui marqua le début du renouveau Rose-Croix, Sir Edward Bulwer-Lytton racontait l'histoire de deux Rose-Croix du 18^{ème} siècle, Zanoni et Mejnour, survivants de la Fraternité originelle, qui transmettaient leur savoir à deux disciples. Témoin de l'apparition du fantôme d'Appolonius de Tyane, Bulwer-Lytton entra en relation avec un ordre rosicrucien et fut contre son grès président d'honneur de la Societas Rosicruciana In Anglia. Un des membres de cette loge, W.W. Westcott, deviendrait le Maître de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée.

A la fin du 19^{ème} siècle, alors que le magnétisme, le mysticisme égyptisant et le spiritisme connaissaient leurs heures de gloire, de nombreuses sociétés, souvent gouvernementales, apparurent un peu partout dans le monde avec le but d'étudier ou de pratiquer le spiritisme avec une rigueur scientifique. Les anciennes traditions et l'ancien savoir ésotérique des Rose-Croix furent catalogués et étudiés par des intellectuels d'un genre nouveau. En réaction, le milieu ésotérique se diversifia, et bientôt apparut la Roseraie des Mages. Dans l'Europe en pleine industrialisation se développa tout d'abord la Monte Verità, une fraternité fondée par Alfredo Pioda et installée sur le mont Vérité, en Suisse. Dans son sillage fut fondée la Verita Mystica, une loge de l'Ordo Templi Orientis (O.T.O.) fondée Theodor Reuss dans la forêt de Thuringe pour dissimuler la véritable Fraternité de la Rose-Croix originelle. Perverti par Aleister Crowley de la Golden Dawn, l'O.T.O. sombra rapidement dans la corruption et les pratiques magiques déviantes, ce qui poussa la Fraternité à le discréditer.

Alors que le monde de l'ésotérisme commençait à sombrer parut en France, en octobre 1888, la revue « l'Initiation ». Dans

ses pages, le projet de réunification de la Fraternité était présenté : " L'ordre antique de la Rose-Croix était sur le point de s'éteindre, il y a trois ans, quand deux héritiers directs de ses augustes traditions résolurent de la rénover, en l'affermissant sur de nouvelles bases. Et maintenant la vie circule à flots dans l'organisme mystique du colosse rajeuni". La Fraternité s'installa à Paris, sous le faux nom d'Ordre Kabbalistique de la Rose-Croix et sous la direction d'un mystérieux Suprême Conseil des Douze. L'ordre, organisé autour de trois grades acquis par l'étude (bachelier en kabbale, licencié en kabbale et docteur en kabbale), réunit environ la moitié des Ordres héritiers de la Rose-Croix apparus dans le monde. En mai 1891, le Schisme de Péladan scinda l'Ordre en deux : la Rose-Croix du Temple et du Graal, fondé par Sâr Mérodack Péladan et dont le but est surtout l'organisation de soirée mondaine (les Salons de la Rose-Croix), et l'Ordre Kabbalistique de la Rose-Croix, qui préféra disparaître dans les ombres et derrière lequel se cachait toujours la Fraternité de la Rose-Croix. La Rose-Croix du Temple et du Graal s'éteignit vite et réapparut après la première Guerre Mondiale sous le nom de Confrérie de la Rosace. Finalement, une partie de l'Ordre Kabbalistique de la Rose-Croix fit scission et fut rebaptisée « Ancien et Mystique Ordre de la Rose-Croix ». Trois Rose-Croix marchent depuis sur terre.

Tradition

Pour les Rosicruciens, la réalité n'est qu'une illusion, un des multiples reflets tangibles du Monde des Idées : l'Arcadia.

La Rose-Croix est organisée par pays, appelé Juridiction. Chaque Juridiction est conduite par une Grande Loge, dirigée par un Grand Maître élu tous les 5 ans.

L'orientation de la Rose-Croix est définie par le Conseil Suprême, composé de tous les Grand Maîtres et présidé par un Imperator, le responsable le plus élevé de l'Ordre, gardien des Traditions, élu lui aussi pour 5 ans. L'actuel Imperator est Richard Longlay, un universitaire anglais de 72 ans.

Les initiés de grade inférieur à celui de Grand Maître doivent honorer l'esprit et les orientations de l'ordre et respecter les membres du Conseil Suprême, mais ils ne leurs doivent pas obéissance.

Chaque Juridiction est composée, au niveau local, par des groupes d'initiés qui portent, en fonction de leurs tailles, le nom de Loge, Chapitre ou Pronaos. Ces groupes possèdent en général des lieux de réunions secrets où ils se réunissent de manière informelle au moins une fois par semaine (la plupart des initiés sont des passionnés qui prennent plaisir à la compagnie de leurs « Frères ») et où ils tiennent leurs cérémonies.

Ces dernières sont inspirées des rituels des Mystères Egyptiens.

Il y a 12 niveaux d'initiation mais les membres s'appellent tous « Frères », sans véritable distinction. Toutefois, lorsque c'est nécessaire, on peut utiliser les appellations suivantes : Prime, Seconde, Tierce, Quarte, Quinte, Sixte, Septième, Octave, Neuvième, Rose-Croix, Initié et Maître. Ainsi, un élève au troisième niveau d'initiation serait appelé un « Tierce ». Si le contenu des 9 premiers niveaux d'apprentissage est accessible à tous (bien qu'il soit déconseillé de vouloir en apprendre trop à la fois), celui des trois derniers niveaux reste un mystère jusqu'à ce qu'on y accède.

Afin de brouiller les cartes, la Fraternité utilise comme symbole de reconnaissance celui de l'O.T.O. : un ovale contenant en haut un œil égyptien, au milieu une colombe bec en bas, et en bas une Coupe enflammée frappée de la croix templière.

Grands desseins

Le but avoué de la Rose-Croix est de mener à bien la Réforme Universelle qui permettra l'élévation de toute l'humanité. Pour l'accomplir, la Rose-Croix œuvre au rapprochement et à l'équilibre de la science, des arts et de la religion.

Mais cette Réforme n'est que la face cachée de l'iceberg : la Rose-Croix est la détentrice du Secret Primordial d'Hermès Trismégiste, dont découle un objectif ultime : déchirer la voile de l'illusion et réunifier les différentes facettes de l'Arcadia. La Réforme n'est qu'une première étape de ce plan.

Problèmes

La Fraternité vient de ressortir des ombres et de réunifier toutes ses héritières, et c'est la source principale de ses problèmes actuels : cela ne se fait pas sans heurts et les conflits entre les sous-ordres ne sont pas rares.

Schismes

Parmi les schismes innombrables, on peut citer :

La Lectorium Rosicrucianum, qui se veut la gardienne des antiques mystères chrétiens et publie les livres d'initiation de la Fraternité. La Gold und Rosenkreutz (Rose-Croix d'Or) allemande est plus ancienne et sans aucun doute la plus pervertie.

Relations

La Rose-Croix a un statut prestigieux dans le monde des ombres, et beaucoup de ses acteurs prétendent en descendre. Alors que les événements se précipitent, beaucoup d'entre eux renouent le contact pour profiter de sa puissance.

Ennemis

La Rose-Croix a autant d'ennemis que d'alliés : certains sont juste jaloux ou affirment être la Rose-Croix légitime, d'autres veulent simplement se débarrasser de ce colosse aux pieds d'argile.

Ressources et influence

Contrairement à ce que les autres pensent, la Rose-Croix n'est pas si riche que cela : elle est en pleine réorganisation et doit y investir beaucoup de ses ressources. Par contre, son influence s'étend dans toutes les strates de la société, et elle compte de nombreux sympathisants parmi les élites.

Ressources occultes

La Rose-Croix possède quelques-uns des plus puissants objets du monde, et sa bibliothèque contient des textes écrits des siècles avant notre ère. Malheureusement, ce savoir est réparti entre tous les groupes héritiers qui ne savent parfois même pas qu'ils les possèdent. Ce manque d'organisation réduit considérablement le potentiel phénoménal de la Fraternité.

Toutefois, les Maîtres de l'Ordre sont tous initiés aux rituels Arcadiens, et peuvent propulser leurs esprits dans cette autre réalité mystérieuse et symbolique, qu'ils explorent et où ils tiennent les réunions les plus importantes.

Façades

Hormis les groupes héritiers publics, la Rose-Croix possède de nombreuses façades : des commerces, des industries, des offices publics ou encore des offices sociaux.

La Franc-Maçonnerie et la Charbonnerie

Ordre populaire et puissant, la Franc-Maçonnerie œuvre depuis près de deux siècles au développement de l'humanité. En ces temps troublés, il va se lever et se battre. La Charbonnerie est une conspiration politique très secrète qui se dissimule dans le Grand Orient.

Histoire

C'est au 18^{ème} siècle, dans une Angleterre rendue fertile par la Rose-Croix, qu'apparut la Franc-Maçonnerie. Très tôt, les deux sociétés secrètes entretinrent des relations étroites. Si étroites en fait que certains les assimilèrent comme un seul et même groupe, et ils n'avaient pas tout à fait tort. Durant cette période, beaucoup de membres ou de sympathisants rosicruciens furent initiés à la Franc-maçonnerie. Finalement, les Rose-Croix virent dans le nouvel ordre un bon moyen de se dissimuler, et les deux groupes se fondirent temporairement.

Si la franc-maçonnerie apparut durant le 18^{ème} siècle, et bien que la première Grande Loge fut fondée en 1717 par l'union de quatre loges londoniennes en une unique Grande Loge, son texte fondateur, la Constitution d'Anderson du Grand Maître Maçonnique le duc de Wharton, parut en 1723. Ce texte était une réforme des archives des « Anciens Devoirs », textes de guildes d'artisans et d'ouvriers remontant au 14^{ème} siècle. La Constitution d'Anderson proposait la fondation d'un ordre de « maçons de la pensée », de la construction d'une « maçonnerie spéculative », héritière des « Arts Libéraux gravés sur les Deux Colonnes ayant résisté au Déluge ». Elle dressait la mythologie de l'ordre, son organisation originelle, et offrait aux initiés les chansons cérémonielles.

Durant les premiers temps de son existence, la Franc-Maçonnerie ne fut qu'un lieu plus ou moins secret où les membres férus de culture de d'arts purent se réunir. Puis, petit à petit, elle développa un aspect occulte et ésotérique, et se teinta de mystère.

Durant cette période en Europe, quelques auteurs ravivèrent l'intérêt pour les civilisations et les traditions anciennes, et

par conséquent dans les milieux ésotériques, pour les Traditions d'Hermès Trismégiste. Ce renouveau, associé à celui des légendes anciennes telles que celles des Templiers ou de l'Ancien Testament, entraîna dans la franc-maçonnerie l'apparition des Hauts Gradés, des grades variés et supérieurs à celui de Maître. Parmi ces hauts gradés ne tarda pas à apparaître celui, très prestigieux, de « Rose-Croix ». Dans cette époque de foisonnement, plusieurs membres des hauts gradés firent scission et constituèrent de nouveaux Ordres, tels que l'Ordre des Chevaliers Maçons Élus-Cohens de l'Univers en France ou la Stricte Observance Templière en Allemagne. Finalement, profitant de ce chaos et de la résurgence d'intérêt populaire pour l'alchimie, la Fraternité des Rose-Croix reprit son indépendance, vers le début du 18^{ème}.

A partir de là, les deux sociétés secrètes suivirent des trajectoires différentes.

En 1733, le premier Français devient Grand Maître de la Grande Loge de France, qui devint 40 ans plus tard le Grand Orient de France. En 1778, devant le pullulement des Ordres se prétendant des francs-maçons, les Philalèthes de la Charbonnerie organisèrent un convent mondial destiné à définir quel Ordre était le mieux à même de rassembler et de guider tous les initiés.

Durant le 19^{ème} siècle, la Franc-Maçonnerie va connaître de nombreux bouleversements, notamment, en 1899, la « Querelle du Grand Architecte de l'Univers » qui résultera en 1913 en un schisme et en la création de la Grande Loge Nationale Indépendante et Régulière.

Au début du 19^{ème} siècle apparaît une société secrète qui se répand rapidement en Europe. Cachée dans les ombres du compagnonnage des producteurs de charbon de bois, la Charbonnerie, version française de la Carboneria italienne importée par Benjamin Buchez, est une organisation pyramidale politique et ésotérique. Elle devient en 1818 une loge maçonnique sous le nom d'Amis de la Vérité. Elle y resta toutefois indépendante et, dans l'ombre, développera des réseaux de conspirateurs nommés Philadelpes et Adelpes, proche des Illuminés de Bavière et coiffés par une autre société secrète : le Grand Firmament.

Tradition

Les francs-maçons ont conservé des Anciens Devoirs la symbolique de la taille, même si leur matériau de prédilection n'est plus la pierre mais les idées. Leur initiation a pour but la compréhension de la façon dont elles façonnent le monde et le perfectionnement spirituel par la pratique de rituels séculaires. Les Francs-maçons ont accueilli toutes les activités occultes comme sources de connaissance, et possèdent dans leurs Temples de Sagesse et de Lumière de nombreux trésors magiques. Le but ultime du Grand Orient est l'amélioration matérielle, morale, intellectuelle et sociale de l'humanité. Le bruit court que les Maîtres du Grand Orient possèdent un trésor mystérieux, dont la plupart des initiés ignorent la nature (ils l'appellent seulement entre eux « la Toison d'Or ») qu'ils doivent protéger à tout prix. Il existe quatre niveaux d'initiation chez les francs-maçons : les Apprentis, les Compagnons, les Maîtres, puis les Hauts Gradés. Ces derniers sont divisés en deux groupes : ceux relevant du Rite écossais rectifié, et ceux relevant du Rite écossais ancien accepté. L'entente entre les hauts gradés de ces deux tendances n'est pas toujours parfaite.

La Charbonnerie, sœur de la Franc-Maçonnerie conserve une organisation en Saisons. Le plus haut grade connu dans cette société secrète est le "Frère de la Racine".

Les Saisons s'organisent en petits groupes d'initiés appelés « Semaines » et formés de 6 initiés commandés par un Chef. Un Mois est composé de 29 initiés : quatre Semaines et un Chef. Trois mois forment une saison, et quatre Saison une Année. Le nombre d'Années est un mystère.

Grands desseins

Le but de la Franc-Maçonnerie est l'élévation spirituelle et intellectuelle de ses membres afin qu'ils deviennent des guides éclairés de l'humanité. L'objectif pour les initiés est donc double : progresser sur la Voie de l'initiation et accéder à des places de pouvoir afin de mettre en pratique leur savoir éclairé.

Pour la Charbonnerie, l'objectif est le même et seule la vision du Monde Idéal change : elle souhaite l'établissement d'une démocratie mondiale et communautaire.

Problèmes

Les problèmes des Francs-maçons viennent de leur popularité : le nombre d'ordres s'autoproclamant maçonniques reste important, et leurs actions ou leur comportement sont parfois déviants. La Franc-Maçonnerie en subit les conséquences : mauvaise réputation, ennemis involontaires et même troubles et confusions internes.

Schismes

Les schismes franc-maçonniques sont presque aussi nombreux que ceux de la Rose-Croix, mais leur application des Traditions est souvent déformée et déviante. Parmi eux, la sinistre et xénophobe Société de Thulé fait figure de meneuse et est à la source de nombreux groupuscules racistes. Ses théories et sa philosophie se sont depuis longtemps éloignées de celles, positives, de la Franc-Maçonnerie.

Relations

La Franc-Maçonnerie est probablement la plus célèbre des sociétés secrètes, et son nom est connu même du grand public. Ce statut particulier parmi les forces de l'ombre lui vaut une réaction particulière des autres : la plupart essayent de s'en rapprocher pour s'en servir d'outil de désinformation. Elles lui dévoilent de faux secrets ou de faux plans, qui sont en général relayés aux oreilles de pratiquement tout le monde. D'un autre côté, les Conspirations se méfient des francs-maçons car ils savent que si leurs véritables secrets tombaient dans leurs oreilles, ils seraient tout aussi rapidement dévoilés.

Ennemis

Les francs-maçons ont de nombreux ennemis, dans les ombres mais aussi parmi les communs, qui voient d'un mauvais œil leur politique d'accession au pouvoir. De plus, la Franc-Maçonnerie possède un ennemi surnaturel redoutable en la personne de l'Italien Giovanni

Delumbra, un richissime homme d'affaire vieux de plus de trois siècles, maintenu en vie grâce à d'odieux rituels, et à la tête d'un clan influent et d'une véritable armée d'hommes de main et de monstres improbables. Delumbra était franc-maçon, mais fut chassé de l'ordre à la veille de son accession au grade de Maître à cause de la découverte de son goût pour de nombreuses pratiques condamnables. Cela l'a rendu fou et son désir de vengeance l'aveugle.

Ressources et influence

Le Grand Orient est riche et très, très influent. Parmi ses membres, on trouve de nombreux banquiers, intellectuels, industriels et des hommes politiques influents.

Ressources occultes

La Franc-Maçonnerie dispose d'une collection assez complète d'ouvrages hermétiques, mais ne dispose pas d'un pouvoir surnaturel susceptible d'inquiéter la Rose-Croix ou les Atsiganos.

Façades

Les façades de la Franc-Maçonnerie sont aussi variées que ceux de la Rose-Croix et comptent aussi des clubs de politiciens et des universités où les initiés trouvent et surveillent les recrues potentielles.

Les Atsiganos ou Tziganes.

Ancien ordre de religieux et de mystiques essentiellement composé de femmes originaires d'Europe de l'est, les Atsiganos vivent au cœur des communautés nomades de Gitans.

Histoire

Secte de prêtres manicheï originaire des Balkans, les Atsiganos virent leur destin mêlé plus ou moins par hasard à celui d'un peuple émigré d'Asie Mineure et auquel on attribua leur nom : les Tsiganes. L'origine des Roms est incertaine mais c'est très tôt, dès le 5^{ème} siècle, que les premières vagues d'immigrants, provenant probablement du nord de l'Inde, commencèrent à peupler l'Europe et la Russie.

Les relations entre les Tziganes et les Atsiganos furent initialement bonnes, si bien qu'on en vint à les confondre. Les seconds furent perçus comme un sous-groupe des premiers par les Turcs qui contrôlèrent l'Europe de l'est durant près de 500 ans. Et finalement, cela devint le cas.

Le style de vie nomade, métissé et flamboyant des Gitans, rapidement teinté de christianisme grâce à l'influence des Atsiganos (les tziganes se disaient souvent pèlerins et issus du Tombeau de Dieu), était perçu différemment d'une région du monde à l'autre. Alors que les Musulmans de la péninsule Ibérique les acceptèrent gracieusement, les chrétiens ne le virent pas du même œil. Après la Reconquista de l'Espagne, entre 1499 et 1783, de nombreuses lois visant à assimiler les Tsiganes de force virent le jour : elles prohibaient leurs tenues, leur langue et leurs coutumes. En 1539, les Gitans furent chassés de Paris. C'était le premier acte de répression ouverte. Bien d'autres allaient suivre. En 1563, ils furent interdits en Angleterre. Durant le 17^{ème} siècle, en Hongrie et en Roumanie, de nombreuses communautés furent réduites à la servitude, et elles ne seraient libérées qu'en 1855.

Durant tout ce temps, l'ordre des Atsiganos survivait en leur sein, préservant oralement ses rites, ses anciennes traditions et ses connaissances. Au 15^{ème} siècle, après la chute de Constantinople et

le grand exode qui suivit, l'ordre devint essentiellement composé de femmes. Parfois, elles monnayaient leurs dons mystérieux de guérisseuses ou de voyantes contre un endroit où installer leurs caravanes.

Tradition

Tous les Atsiganos sont égaux, et il n'existe pas de hiérarchie. Il n'y en a en général qu'un dans une même communauté, protégé par des Athiganoies, ses gardes personnels.

Ils communiquent la plupart du temps grâce aux pigeons voyageurs, et suivent le calendrier lunaire. Leurs cérémonies sont fréquentes et regroupent en général une demi-douzaine d'Initiés.

La plupart des Atsiganos sont des femmes, dont les plus âgées sont les plus respectées et souvent les plus sages et puissantes.

Les sources de pouvoir des « Sorcières » sont nombreuses et bien connues des masses populaires : miroirs hindous (plus connus sous le nom de boules de cristal), pâtes de poulet ou marc de café pour n'en citer que quelques exemples.

Le jeu de tarot tient une place importante, et ses 22 arcanes jouent un grand rôle dans le symbolisme de l'ordre. Il est en général utilisé pour coder les messages.

Grands desseins

Le but ultime des Atsiganos est le réveil d'une ancienne divinité qu'ils nomment « la Cartomancienne » ou la « Sorcière ». Cela passe par l'accomplissement d'une prophétie très ancienne comportant de nombreux éléments que les Atsiganos essaient de provoquer ou de favoriser.

Problèmes

La position des Atsiganos est comme celle des Tsiganes : très mauvaise. D'autre part, un autre problème est apparu récemment : des « Vieilles » ont commencé à disparaître ou à être sauvagement assassinées par une force inconnue que les autres appellent le « Veneur ». Nul ne sait qui il est, ni les raisons de ses actes, et la paranoïa en est d'autant plus forte.

Schismes

Les « Vieux »

Les Vieux sont un schisme très ancien et toujours très proche des Atsiganos. Il est composé exclusivement d'hommes qui, malgré la prise de conscience de l'Ordre originel que le sang masculin lui était néfaste, ont gardé la volonté d'aider à l'accomplissement de la Prophétie.

Les Lycanthropes

Le groupe des Lycanthropes est un schisme presque aussi ancien que les Atsiganos eux-mêmes et très particulier. Il est composé exclusivement des descendants de la « Vieille Maudite », une sorcière Atsiganos qui, selon la légende, fut damnée pour sauver sa tribu. Tous ses membres portent dans leur sang la « Marque » : ce sont des loups-garous. Ils veillent sur leurs « frères et sœurs » tsiganes, accompagnant les caravanes qui les acceptent chaleureusement.

Relations

Les Atsiganos, par la nature nomade du peuple qui les héberge, sont entrés en contact avec tous les acteurs occultes à un moment ou à un autre. Ils n'ont pas forcément entretenu des rapports poussés, mais en règle générale, sont bien vus de ceux-ci.

Ennemis

Les Atsiganos et les tsiganes ont toujours eu des ennemis, et cela dans toutes les couches sociales.

L'un d'eux est l'Atanoï, un groupe de Lycanthropes mené par un mystérieux individu qui se fait nommer « l'Akométaï ». Ils attaquent parfois les groupes de tsiganes, bien que personne ne sache pourquoi.

Ressources et influence

Les Atsiganos forment un des groupes les plus pauvres du monde des ombres, et ils ne recherchent pas la richesse. Leur influence est plutôt limitée,

et cela est surtout dû au fait qu'ils sont nomades.

Ressources occultes

Les ressources occultes des Atsiganos sont, elles, très importantes. Les Vieilles conservent et protègent de très anciens et très puissants objets dont les propriétés sont parfois surprenantes : par exemple, on peut citer un miroir sans nom, funeste mais convoité, qui permet d'assister à sa propre mort.

Etant donné leur taux traditionnellement faible d'alphabétisation, dû notamment à leur mode de vie nomade, les Atsiganos ne possèdent pas de livres occultes, et leurs traditions et rituels se transmettent oralement de génération en génération.

Façades

Les Atsiganos se cachent parmi les Tsiganes depuis des siècles et des siècles, et n'ont pu ou voulu construire d'autres façades.

Les Enfants du Crépuscule

Créé en réponse à la persécution dont les entités surnaturelles faisaient l'objet de la part des principales autorités religieuses, ce groupement hétéroclite de lycanthropes, de vampires et autres sorciers a juré la perte de l'espèce humaine.

Histoire

La Sainte Inquisition avait pour mission de dénicher et pourfendre l'hérétique et le païen partout où ils se terraient. Nombre d'innocents furent torturés et assassinés parce qu'ils étaient soupçonnés de fréquentations diaboliques ou de commerce avec le démon. Il est cependant arrivé que les bûchers accueillent de véritables représentants du surnaturel. Lycanthropes, sorciers, vampires et autres créatures généralement associées aux ténèbres furent persécutées par les autorités religieuses et étaient la plupart du temps dénoncées par des villageois qui ne demandaient qu'à plaire au plus vite aux inquisiteurs de manière à les voir s'éloigner au plus vite de leurs foyers. En 1553, une véritable chasse à l'homme fut menée sur les terres du Duc de Malines, Wilbur de Brack, qui était accusé de sorcellerie. Le riche domaine fut mis à sac et incendié, mais jamais on ne trouva trace du Duc ou des représentants de sa famille, dont ses cinq filles, Jézabelle, Myriam, Sophiane, Elizabeth et Marthe. En réalité, Wilbur et ses filles s'étaient réfugiés dans les catacombes du château et assistèrent impuissants à la destruction de leur patrimoine.

Lorsque les dernières fumées s'élevaient dans les airs, le Duc et ses filles quittèrent leur cachette et jurèrent aux cieux qu'ils feraient payer cet outrage aux hommes d'aujourd'hui et de demain.

Ce que les villageois soupçonnaient était cependant fondé. Wilbur de Brack et ses cinq filles étaient bel et bien des vampires. Ceux-ci prenaient toutefois grand soin de ne pas exploiter la population locale et n'avaient jamais tué personne. Depuis ce jour, Wilbur entra en contact en grand secret, voyageant de nuit dans un carrosse noir tiré par des destriers monstrueux, avec les principaux vampires d'Europe, de Barcelone à Moscou. Il parvint à

rassembler derrière sa soif de vengeance plusieurs des plus grandes familles de vampires, mais aussi de sorciers et de loups-garous du Vieux Continent.

Au fil des années puis des siècles, les Enfants du Crépuscule, comme ils se nommaient eux-mêmes, grandirent et s'enrichirent, oeuvrant à la destruction du génie humain par tous les moyens possibles. On leur attribue quelques-unes des plus grandes catastrophes humaines depuis la Renaissance aux Temps Modernes.

Traditions

Wilbur de Brack et ses cinq filles sont toujours à la tête de l'organisation depuis la fondation des Enfants du Crépuscule. Le Duc a conservé son titre et a nommé Duchesses sa progéniture. On lui attribue également le surnom de Duc des Enfers. Ses principaux lieutenants sont appelés des Princes et sont chacun à la tête d'un domaine dont l'importance varie selon l'ancienneté et la puissance. On compte approximativement une vingtaine de domaines en Europe et à peu près autant dans le reste du monde. L'organisation des domaines est laissée à la discrétion du Prince, aussi bien en matière d'action que d'infrastructure. Une fois tous les trois ans, une grande réunion se tient à Malines ou dans les environs, dans les locaux de l'Évêché de Malines, infiltré et contrôlé depuis deux siècles par le Duc. Là se décident les principales actions communes de la société secrète, le financement de certains projets particuliers ou la désignation des nouveaux ennemis.

Grands desseins

Le but des Enfants du Crépuscule est clair : en finir avec l'espèce humaine pour livrer le monde aux vampires, aux lycanthropes et aux sorciers. Pour cela, ils utilisent majoritairement des techniques de destruction massive et l'envol de l'industrialisation leur offre de ce point de vue de nouvelles possibilités...

Relations

Les Enfants du Crépuscule n'ont que peu d'alliés au sein des autres sociétés secrètes, celles-ci étant majoritairement humaines. Il arrive que des espions soient

envoyés dans les sociétés rivales afin d'en décortiquer le fonctionnement mais aussi afin d'insidieusement les perturber, les désorienter et les perdre sur de fausses pistes. D'un autre côté, si tous les lycanthropes, vampires et sorciers ne font heureusement pas partie de ce groupement, ils assument le rôle de seul représentant actif des entités surnaturelles et deviennent de ce fait l'équivalent d'un parti extrémiste au sein d'une démocratie : un partenaire facile pour ceux qui n'ont plus d'espoir.

Ressources et influence

Les ressources financières de la société sont grandes mais dépendent essentiellement des fortunes personnelles de ses membres plutôt que d'une mise en commun de la trésorerie. Parfois, afin de financer des projets communs, des dotations sont-elles versées par les différents Princes ou le Duc lui-même. Les rentrées d'argent propres à l'activité du groupe sont rares et s'associent souvent à l'appropriation des biens des victimes.

Façades

Les membres de l'ordre ont tous une couverture propre à l'exercice de leurs activités. La plupart des vampires ont su s'établir un patrimoine évident et font donc partie des « gens du monde », de la noblesse ou de la bourgeoisie. Les loups-garous fonctionnent également sur le même principe mais comptent plus de membres isolés. Ce sont généralement eux qui sont envoyés en mission pour les actes de sabotage.

Le Guet

Tous les Personnages de ce jeu, à moins que le Maître du Jeu ne décide de réorienter la campagne dans un sens totalement différent, seront membres d'une société secrète appelée le Guet. Leur rôle sera de remplir des missions dont le but est de rassembler un maximum de connaissances sur le monde occulte afin d'y préparer au mieux l'humanité. Il se peut aussi qu'ils soient contraints de lutter contre certaines manifestations maléfiques telles que les vampires, les lycanthropes et autres fantômes.

Histoire

C'est en 1733 que trois personnalités de la haute société bourgeoise britannique décidèrent de fonder le Guet (*The Watch*). Sir Sigismond Lockley, Sir Alexander Dwight et Sir Lawrence MacAllister faisaient tous trois parties du Centaur Club, un cercle d'amateurs d'arts comme Londres en connaissait déjà beaucoup. Au cours de leurs conversations, souvent très engagées, ils s'avouèrent les uns aux autres leur passion dévorante pour l'occultisme et leur crainte que l'humanité ne soit pas prête à faire face à certaines vérités. Leurs conclusions sur les sujets étaient que les religions du monde entier se fourvoient en incitant leurs fidèles à croire en un dieu unique ou en un panthéon archaïque. Les trois hommes étaient convaincus de la suprématie de l'homme sur ses vieux maîtres et prônaient l'athéisme. Ils étaient toutefois conscients que quelque chose d'autre, une force occulte qui n'était en rien liée aux dieux, exerçait son pouvoir sur le monde et partageait la Terre avec l'homme. Espèces mutantes, ignorées de l'homme de raison et du scientifique, ectoplasmes résiduels d'esprits puissants, pouvoirs cérébraux inconnus... Trop de choses étaient volontairement mais inconsciemment refoulées par les masses pourtant crédules.

Arrivés tous les trois à la tête de patrimoines conséquents, ils jurèrent le soir du 17 juin 1733, alors qu'ils quittaient le Centaur Club, de fonder une association de personnes dont le but serait de comprendre les mystères du monde, de recueillir et de rassembler des informations sur ces sujets épineux et de lutter, dans

une certaine mesure, contre les manifestations occultes nuisibles.

Au cours des premières semaines, l'association dénommée le Guet tenta de rassembler autour de ses trois fondateurs des collaborateurs fiables partageant la même vision du monde, ce qui ne fut guère aisé. Au cours de cette période, les activités consistaient surtout à acquérir le plus grand nombre possible d'ouvrages ésotériques traitant des phénomènes inexplicables, de l'occulte en général, de la magie noire ou des savoirs oubliés. Ce sont là les origines de la Grande Bibliothèque du Guet, en perpétuelle expansion.

En 1750, le Guet comptait déjà une vingtaine de membres permanents, tous issus de la classe bourgeoise, et qui sillonnaient le Royaume Uni en quête de savoir et menant l'enquête sur un nombre toujours croissant d'affaires mystérieuses. En 1785, on dénombrait cinquante membres dont une partie était basée à Paris. Petit à petit, les milieux occultes européens apprirent à connaître le Guet, bien que sa constitution soit restée secrète. De bouche à oreille, son expansion était observée et des membres d'origines diverses venaient proposer leurs services ou envisageaient l'ouverture de succursales dans des villes comme Prague, Munich ou Bruxelles.

En 1793, le Guet comptait cinq bureaux ou Cercles. Celui de Londres était le plus actif, mais venaient en bonne place ceux de Paris et de Prague. Les succursales de Bruxelles et de Munich participant à la mesure de leurs moyens au grand œuvre du Guet. Le Guet survécut à ses fondateurs, puisque Lockley et MacAllister moururent tous deux dans le naufrage du *Dover's Pride* en 1761 tandis que Dwight présida la société jusqu'en 1765, date à laquelle il fut emporté par la pire maladie qui soit : la vieillesse.

Fort heureusement, la structure mise en place par les trois hommes permit à l'ensemble de poursuivre leur œuvre et tous trois, dépourvus de parents, léguèrent l'ensemble de leurs biens au Cercle de Londres. C'est d'ailleurs dans le célèbre Manoir de Mortdale, au nord de la capitale anglaise, que se tient le siège des activités du groupe.

Depuis lors, la présidence du Guet est attribuée à un membre méritant, pour une période de dix ans. Se sont succédé depuis 1765 à ce poste :

- Elmer Pratchett (1765-1775)
- Joshua Bramberton (1776-1786)
- Abraham Merlock (1787-1789)*
- Liam McBride (1790-1800)
- John Stuttley Bradford (1801-1811)
- Lisbeth Ashley (1812-1822)
- Romuald Wellington (1823-1833)
- David Von Herling (1834-1844)
- Howard Philipps Bradley (1845-1855)
- Richard Burngrove (1856-1866)
- Ronald West (1867-1877)
- Edward Dickinson (1878-1888)
- Terrence Hawthorne (1889-?)

* : Abraham Merlock fut victime d'un assassinat encore non élucidé à ce jour dans sa propriété de Bournemouth.

Aujourd'hui, en 1890, c'est donc Sir Terrence Hawthorne qui dirige le Cercle de Londres et à moins qu'il ne se produise quelque événement malencontreux, il sera en place jusqu'en 1899. De part le statut originel du Cercle londonien, c'est également Hawthorne qui préside à l'Assemblée Internationale du Guet, réunissant les Présidents de tous les bureaux. Actuellement, il réunit donc sous la tutelle anglaise Sir Terrence Hawthorne (Londres), le baron Jacques de la Barre (Paris), Henri De Dekker (Bruxelles), Helmut Von Uwenscheid (Munich) et enfin le comte Karel Sraka (Prague).

Activités

Au cours d'une existence de plus d'un siècle et demi (157 ans en 1890), le Guet a pu réunir quantité d'expériences et de connaissances dans le domaine de l'occulte. Chaque intervention fut dûment consignée dans un Rapport Annuel des Activités et l'ensemble de ces Rapports est gardé sous haute surveillance dans la Grande Bibliothèque. Maisons hantées, cas de défunts vengeurs, étranges apparitions ou disparitions inquiétantes, meurtres mystérieux, cas de vampirisme ou de lycanthropie, ensorcellements, sacrifices humains... Pour résumer l'activité du Guet, il suffit de penser à ce que la littérature a présenté dans ses pages les plus noires et de savoir que la plupart des légendes ont un fond de vérité.

Au cours des années, des procédures standardisées d'intervention ont été mises sur pied. Ainsi, les membres du Guet agissent-ils toujours avec le même professionnalisme que des investigateurs de Scotland Yard dans le relevé des indices, dans les méthodes scientifiques naissantes, dans les recoupements...

Le maître-mot de chaque intervention est toutefois la discrétion, car si le but ultime du Guet est de préparer l'humanité à affronter le vrai visage du monde, il y a encore du chemin à parcourir avant que l'homme ne soit prêt à tout voir et à tout entendre.

La croissance en effectifs du Guet a permis de spécialiser ses membres et l'on se permet même de recruter des agents selon les besoins spécifiques. Ainsi, on compte parmi les meilleurs agents des experts en langues anciennes, des archéologues émérites, des historiens, mais aussi des spécialistes des interventions musclées, des chasseurs de monstres rompus aux techniques de combat classiques ou modernes.

Le Guet de Londres compte actuellement 85 membres dont un Président, un adjoint, dix secrétaires, deux bibliothécaires et 71 agents plus ou moins anciens. Ce sont les secrétaires qui contactent généralement les agents afin de leur confier une mission, mais ceux-ci sont également à même de prendre des initiatives lorsque le besoin s'en fait sentir. Si le siège du Guet se tient au manoir de Mortdale, le Cercle au complet ne s'y réunit en générale qu'une à deux fois par an. Les Assemblées Internationales se tiennent quant à elles successivement dans chacun des cinq sièges. Lorsque des agents ont besoin de rencontrer un représentant de leur Cercle, c'est généralement à un point de rendez-vous convenu, dans un club ou en extérieur que cela se pratique. Et il est alors généralement rare de rencontrer tout autre membre du Guet qu'un secrétaire.

Contrairement à la plupart des sociétés secrètes, le Guet ne pratique ni initiation, ni graduation. Les agents doivent cependant être parrainés par un membre effectif jouissant d'au moins cinq années d'ancienneté. Ils sont alors soumis à l'interrogatoire pour savoir ce qu'ils savent et croient savoir et évaluer leur résistance

psychologique et leur état de santé général. Pour entrer au sein d'un Cercle, il faut également disposer d'un certain bagage intellectuel. Seules sont admises les personnes sachant lire, écrire et parler l'anglais, disposant d'un quotient intellectuel suffisant et jouissant d'un casier judiciaire vierge. Si autrefois, il était également nécessaire d'apporter une contribution matérielle au Cercle, ce n'est plus d'actualité et, au contraire, le Guet pourvoit aux besoins de ses membres, sans toutefois remplacer un éventuel travail. L'activité au sein de la société secrète n'est pas un emploi à temps plein et la plupart de ses membres exercent donc une activité parallèle s'ils se trouvent en besoin de gagner leur vie.

Relations

Le Guet est connu dans les milieux occultes européens et sa réputation a atteint certaines communautés en Amérique, en Asie et en Afrique. Cela ne signifie pas que l'on déroule le tapis rouge partout où se présentent ses agents. Au contraire. Tout d'abord parce que l'on parle de sociétés secrètes et que celles-ci vouent avant tout un culte à la discrétion. Ensuite parce que les activités du Guet entrent parfois en opposition avec celles des autres sociétés secrètes, plutôt agressives en pareilles circonstances. Parmi les sociétés sus-citées, le Guet n'a noué des relations durables qu'avec les Francs-Maçons. Et encore toutes les Loges ne sont-elles pas enclines à partager leur savoir avec les membres des Cercles.

Le Gouvernement britannique connaît l'existence du Guet et le tolère, voire le protège. Il n'avouera cependant en aucun cas en avoir entendu parler si un scandale venait à éclater. Quelques membres éminents du Guet ont d'ailleurs siégé au Parlement.

L'anachronisme

L'action de ce jeu se tient à la fin du 19^e siècle, durant l'ère victorienne et majoritairement en Angleterre. Ces périodes et ces lieux font partie de notre Histoire et de notre monde, bien qu'adaptés aux besoins du jeu. Cette adaptation va plus loin en introduisant un concept de surnaturel omniprésent, même s'il reste loin de l'entendement du commun des mortels. Avec les informations fournies

dans cette évocation du contexte, tout Maître du Jeu devrait être à même de réaliser des parties cohérentes dans ce milieu, d'imaginer des situations et des histoires qui seront bien acceptées par les Joueurs. Faut-il pour autant ériger le souci du réalisme en loi absolue pour jouer aux Guetteurs ?

Certainement pas. 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 d'une 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 ?

Bien entendu, aucun téléphone portable n'a encore été inventé. Les ordinateurs ne peuplent pas encore le quotidien et la télévision ne fait pas partie des biens de première nécessité (elle n'existe pas encore). Mais si vous prenez pour référent des films (ou des bandes dessinées en l'occurrence) comme *From Hell*, par exemple, ou la *Ligue des Gentlemen Extraordinaires*, vous devriez être dans le bon...

Le surnaturel

Dans l'univers des Guetteurs, le surnaturel a droit de cité. Magie, monstres, revenants font partie du lot quotidien des membres du Guet. Tout a cependant, quelque part, une explication rationnelle. La magie n'est autre que le recours à des facultés cérébrales particulières, capables d'influencer la réalité. Les monstres ne sont pour la plupart que des espèces mutantes, uniques ou animées par magie, voire d'origine extra-terrestre. Quant aux revenants, ils sont le fruit d'esprits défunts ayant réussi consciemment ou non à survivre à la mort de leur enveloppe charnelle. Pour rappel, on ne connaît que fort peu de choses sur les capacités réelles de notre cerveau...

Au cours de la lecture de ce livre, vous en apprendrez davantage sur le surnaturel. Un chapitre sera consacré à la magie, un autre aux monstres et aux revenants. Mais tout de suite, passons à la création des Personnages.

La création d'un Personnage

Chaque Joueur incarnera un Personnage dans l'univers défini par le Maître du Jeu. Ce Personnage n'est pas nécessairement l'alter ego du Joueur. Rien n'empêche un Joueur de se choisir un Personnage très différent de ce qu'il est dans le monde réel. Bien entendu, le plaisir de jeu sera plus grand si le Joueur se retrouve dans son Personnage, mais au bout de quelques parties, pour des Joueurs expérimentés, le défi d'incarner un rôle très différent de ce que l'on est peut se révéler très intéressant.

Dans ce jeu, les Personnages incarneront tous des Guetteurs, des agents intrépides ou érudits (ou les deux à la fois, il n'est pas interdit de rêver), traquant le surnaturel là où il survient. Pour profiter pleinement de ces règles de création, il serait bon que les Joueurs sachent à quoi s'attendre dans l'univers du jeu. Un bref descriptif du monde est donc primordial à une bonne intégration. C'est l'un des secrets d'une immersion réussie.

Les Guetteurs

Les agents du Guet sont appelés fort judicieusement les Guetteurs. Leur profil peut être extrêmement varié selon leur occupation initiale, leur origine sociale, leurs préférences... Mais tous ont quelque chose d'exceptionnel qui leur a valu d'être approchés ou acceptés par les services de la société secrète. Inutile donc de vouloir incarner un Personnage extrêmement faible, sans qualités, sauf raison exceptionnelle.

Les règles qui vont suivre vont vous permettre de dresser à la fois le profil chiffré de votre Personnage-Joueur, mais aussi son profil professionnel ou personnel.

Un nom

Le nom du Personnage est bien entendu laissé au choix du Joueur. Cela ne signifie pas que l'on peut accepter n'importe quoi. N'oublions pas que l'on joue dans une Angleterre victorienne (ou un autre pays à la même époque) et que tout le monde ne s'y appelle pas Conan le Barbare ou Albator. Il n'est pas obligatoire de se doter d'un patronyme anglais ou même britannique, car les immigrés sont

fréquents et le Joueur peut se choisir une origine étrangère. Un nom et un prénom si possible pas trop moderne non plus. Inspirez-vous des romans d'époque ou des films ou laissez courir votre imagination.

En réfléchissant au concept de son Personnage, le Joueur a opté pour un nom à la consonance écossaise. Derek McLahan sonne bien à l'oreille, non ?

Un sexe

N'y allons pas par quatre chemins. Votre Personnage peut être un homme ou une femme. Il n'y aura aucun impact sur son profil chiffré, bien entendu. Mais la société anglaise de l'époque peut parfois se montrer très dure envers les femmes qui réussissent ou qui se veulent l'égal des hommes. Ceci dit, les exemples du contraire sont également nombreux dans tous les milieux.

Derek est indubitablement un homme. A noter que rien n'empêche un Joueur masculin d'incarner une femme ou une Joueuse de choisir un Personnage masculin.

Un âge

Le Guet n'accepte que les agents adultes en son sein, ce qui écarte la possibilité d'incarner un enfant. Par contre, il est possible de jouer un vieillard. Inutile de préciser que ce genre de Personnage ne se jouera pas de la même manière qu'un autre, car ses capacités physiques ne seront plus celles de ses vingt ans. Mais si vous vous sentez plus l'âme d'un érudit toujours plongé dans ses livres plutôt que d'un intrépide aventurier, libre à vous d'en assumer les conséquences !

Derek McLahan est âgé de 31 ans, selon les désirs du Joueur. Un âge où il a terminé son éducation et a déjà eu l'occasion de vivre quelques expériences intéressantes d'un point de vue professionnel et, qui sait, sentimental.

Les Attributs

La nature dote les Personnages d'un certain potentiel dans différentes capacités. C'est la partie d'inné chez chaque individu. Dans **RPG**, on a retenu six Attributs différents, représentant le squelette global du Personnage. Il s'agit du

Corps (COR), de l'Habilité (HAB), de la Perception (PER), de l'Esprit (ESP), du Charisme (CHA) et du Pouvoir (POU). Ils seront tous développés ci-après. L'échelle d'évaluation de ces Attributs s'articule entre 1 (un score extrêmement faible) et 10 (un score incroyablement élevé) ; 5 étant la moyenne selon les standards de la race humaine telle que nous la connaissons.

Bien entendu, cette échelle ne vaut que pour des critères essentiellement humains. A savoir que l'on ne peut comparer sous peine d'introduire des données marginales des espèces telles que l'être humain et la fourmi ou l'éléphant sur une même échelle. On peut donc concevoir que certaines créatures du monde du jeu dépassent 10 dans certains Attributs. Un dragon, dans un monde médiéval fantastique, par exemple, peut jouir d'une force au moins doublée. En ce qui concerne les Personnages, en tous les cas, il ne sera pas permis de dépasser 10 dans les Attributs. De même qu'un score de 1 est un minimum absolu et que les Attributs à 0 n'existent pas.

La définition des Attributs

Les six Attributs recouvrent donc l'ensemble des actions qu'un Personnage peut entreprendre. Par la suite, nous verrons que des divisions seront possibles, mais pour l'heure, contentons-nous de savoir de quoi nous parlons.

Le **Corps** d'un Personnage représente son potentiel physique, à savoir son développement musculaire mais aussi son endurance, sa capacité à résister à l'effort, à la douleur, à la maladie... Soulever un gros rocher, défoncer une porte, retenir sa respiration sous l'eau, résister à la torture sont autant d'actions qui font appel au Corps du Personnage. Un Personnage dont le Corps est élevé est ce que l'on appellera une « force de la nature » et affichera probablement une très bonne santé. Au contraire, un Personnage dont le Corps serait bas serait probablement sujet à des maladies chroniques, victime d'une constitution faible... Ce serait une « petite nature ».

L'**Habilité** d'un Personnage représente sa faculté à utiliser son corps avec finesse pour se déplacer, faire preuve d'agilité, d'adresse, de dextérité. C'est aussi un indice de sa rapidité d'exécution, de sa

vitesse de pointe en course, par exemple. Un Personnage dont le score en Habilité est élevé a probablement tout pour faire un bon sportif, un excellent artisan ou un voleur doué. Au contraire, quelqu'un dont l'Habilité serait faible serait perçu comme un incorrigible maladroit, comme quelqu'un qui casse tout ce qu'il touche.

La **Perception** reprend globalement l'usage des cinq sens du Personnage, à savoir la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher. Dans certains cas extrêmes, et si le Maître du Jeu est d'accord, on peut également en ajouter un sixième, une sorte de prescience, une intuition. Un Personnage dont la Perception serait bonne bénéficierait de sens en parfait état de marche, se montrerait alerte et observateur. Quelqu'un dont cet Attribut serait plus faible pourrait avoir quelques soucis avec l'un ou l'autre de ses sens et devoir, par exemple, porter des lunettes ou un appareil auditif.

Règle optionnelle : le port de lunettes : dans les univers qui le permettent, un Personnage peut corriger son handicap sensoriel par des moyens artificiels comme des verres correcteurs pour la vue, des appareils auditifs pour l'ouïe... Ces artifices ne permettent pas d'augmenter les Attributs du Personnage, car celui-ci se retrouve toujours démuné sans eux. On peut par contre reconsidérer la valeur de certaines Compétences (voir plus loin), dans certains cas seulement.

L'**Esprit** du Personnage représente ses capacités intellectuelles au sens large, de la compréhension d'un problème donné à la mémorisation d'événements, de faits, au traitement de ceux-ci ou à l'adaptation au sens large à une situation donnée. Un individu dont l'Esprit serait élevé passerait pour un érudit, un savant ou un intellectuel (selon les époques). De son côté, une personne dont l'Esprit serait faible jouerait probablement le rôle d'idiot du village ou de rustre. L'Esprit joue un rôle important dans le cadre de la formation du Personnage, en ce qui concerne son acquis, par exemple. Mais nous verrons cela plus loin.

Le **Charisme** d'un Personnage représente son potentiel de séduction au sens large. Il peut s'agir d'une simple beauté physique selon les critères du moment et de l'espèce

ou d'une sorte d'aura qui rendra le Personnage sympathique au premier abord. Un Personnage dont le Charisme est élevé éprouvera peu de difficultés à se faire des amis. On lui fera naturellement confiance. Au contraire, un Personnage dont le Charisme serait peu élevé sera généralement tenu à l'écart des groupes, on se méfiera de lui ou son apparence physique sera tout simplement repoussante.

Le **Pouvoir**, enfin, pour les univers qui y feront appel, représente la capacité du Personnage à canaliser, contrôler et exploiter les forces surnaturelles du monde qui l'entoure. C'est sur cette valeur que l'on s'appuiera pour le lancement des sortilèges, l'utilisation de facultés spéciales ou de super pouvoirs dans le cas des super-héros, par exemple. Un score élevé en Pouvoir témoignera d'une parfaite maîtrise en la matière alors qu'un score peu élevé représentera probablement un Personnage inapte à la pratique de telles facultés.

La détermination des Attributs

Maintenant que l'on sait de quoi il en retourne, on peut procéder au calcul des Attributs de son Personnage. Pour ce faire, plusieurs méthodes sont permises, et le Maître du Jeu est libre d'en formuler d'autres s'il l'estime nécessaire. La première chose qu'il faut savoir est de quels Personnages le Maître du Jeu a besoin. Si le scénario qu'il compte faire jouer à ses Joueurs demande de véritables héros hors du commun, il est convenable de créer une équipe de Personnages naturellement doués. C'est souvent le cas dans les histoires épiques. Même s'ils sont d'extraction modeste, les héros sont souvent des personnes jouissant d'une force peu commune, d'une intelligence supérieure, d'une adresse sans égale... Au contraire, le Maître du Jeu peut vouloir s'adresser à des personnes normales, pas particulièrement préparées aux grandes aventures et aux exploits.

Le choix est crucial, car il déterminera le nombre de points que les Joueurs seront amenés à distribuer dans leurs cinq ou six Attributs.

C'est aussi le propre de la première méthode proposée, appelée la **méthode d'allocation**. Un certain total de points est

décidé par le Maître du Jeu (ne devant pas dépasser cinquante ou soixante selon que l'on compte cinq ou six Attributs). Ces points devront être répartis à la guise du Joueur dans les Attributs de son Personnage. Le tableau suivant devrait permettre de faire son choix parmi trois grands types de personnages. Les *Faibles* sont des quidams qui sont généralement perçus comme inférieurs dans l'univers du jeu. Les *Normaux* sont des personnes équilibrées, ni trop faibles, ni trop fortes. Des gens comme vous et moi, probablement. Les *Forts* sont des Personnages hors du commun dans le monde du jeu, des gens qui passent pour exceptionnels de par leurs étonnantes capacités. C'est le cas des super-héros, des élus d'un peuple fantastique, des dieux incarnés... Jouer un Personnage faible n'est pas nécessairement une tare et peut même proposer plus de plaisir au Joueur, car il lui sera nettement plus difficile de sortir son Personnage de situations périlleuses, ce qui risque de le rendre plus attachant en fin de compte.

Personnages	Points à allouer
Faibles	30
Normaux	35
Forts	40

Une autre méthode peut être celle que l'on appellera **aléatoire**. Celle-ci demandera au Joueur de lancer 1d10 pour chaque Attribut. Bien entendu, les ambitieux auront remarqué qu'il sera dès lors possible d'obtenir 10 partout, mais les pessimistes indiqueront que 1 partout fait aussi partie des possibilités. La méthode aléatoire laisse bien entendu parler les dés, mais il est possible de la contrer en pratiquant certaines variantes. Tout d'abord, il est possible de lancer cinq ou six fois le dé et de répartir les résultats comme bon nous semble. Il est aussi possible de lancer plus de fois le dé que l'on a d'Attributs et de ne garder que les meilleurs résultats (on lance deux fois par Attribut, on lance huit fois le dé et on garde le cinq ou six meilleurs résultats, que l'on répartit à sa guise...). Les possibilités sont multiples. Enfin, il existe une dernière possibilité qui consiste à ajouter le résultat d'un dé à un minimum donné dans chaque Attribut. On peut par exemple estimer que chaque Attribut se calculera sur une base de 4+1d6. De cette manière, tous les

Personnages seront assurés d'un minimum dans chaque Attribut.

La méthode choisie ne doit pas dépendre de la générosité du Maître du Jeu mais bien du type d'histoires que les Personnages auront à vivre. Il peut aussi être intéressant de placer des Personnages très faibles dans des situations impossibles, même si cela relève du sadisme, afin de faire peser une certaine ambiance sur le groupe de Joueurs et de les inciter à la plus extrême prudence.

Règle optionnelle : l'effet de l'âge sur les Attributs : si les Joueurs incarnent des Personnages particulièrement vieux ou au contraire particulièrement jeunes, on peut imaginer que les Attributs s'en trouveront influencés. Selon les critères humains, un vieillard ne jouit plus de son corps comme un fringant jeune homme et un enfant n'est pas aussi fort qu'un adulte. Il serait toutefois délicat de dresser un profil moyen de la régression ou de la progression des Attributs selon les âges, car cette courbe n'est pas constante et n'est pas la même pour tous les individus. Le Maître du Jeu doit simplement veiller à éviter les incohérences. On trouve des vieux très bien conservés et encore assez puissants physiquement, mais si un Joueur veut incarner un vieil homme ou une vieille femme, ne le laissez pas placer dix points en Corps. Un score de sept ou de huit sera déjà amplement satisfaisant. De même, un enfant peut très bien se montrer résistant et intelligent malgré son bas âge. Présentez seulement au Joueur la difficulté qu'il aura à se justifier d'un tel développement à son âge par rapport à ses petits camarades. Ne risque-t-il pas de passer pour un monstre ou un phénomène ? Les enfants sont si cruels...

Le Maître du Jeu a imposé la technique de répartition et les Personnages de sa campagne sont déterminés comme étant Normaux. Le Joueur de Derek dispose donc de 35 points à répartir parmi ses six Attributs. Il procède de la manière suivante : Corps [6], Habileté [7], Perception [7], Esprit [7], Pouvoir [3], Charisme [5].

Les Dons

Les Dons sont des valeurs chiffrées qui ne se classent ni parmi les Attributs, ni parmi les Compétences, mais qui découlent

directement des premières cités. Il s'agit de jauges ou de modificateurs à certaines actions. Mieux vaut les décrire individuellement.

Les Points de Vie (PV)

Pour définir l'état de santé d'un Personnage, on a recours à un système de jauge qui est pleine lorsque l'individu est en pleine forme et qui se vide au fur et à mesure qu'il reçoit des blessures ou qu'il est affaibli par une attaque physique. Nous verrons bien entendu par la suite comment cette jauge se gère, mais apprenons d'abord à l'évaluer. Le total des Points de Vie d'un Personnage s'obtient en multipliant par quatre le Corps de ce Personnage. On obtient donc une valeur comprise entre 4 et 40. La jauge ne comporte normalement que trois états : vivant, dans le coma et mort. Un Personnage est vivant tant qu'il lui reste des Points de Vie. Si son total tombe à zéro (sans descendre en dessous), on considère qu'il sombre dans le coma (voir les règles appropriées). Si ses Points de Vie passent en négatif, il meurt. Il est possible de récupérer des Points de Vie en recevant des soins, par magie, en se reposant assez longtemps. Un chapitre sera consacré à la guérison.

Règle optionnelle : les Niveaux de Blessure : Si le Maître du Jeu le désire, et par soucis de réalisme, on peut décider de clarifier le statut de « vivant ». Un Personnage peut rester en vie tout en souffrant de différentes blessures et en s'en trouvant amoindri. On parlera donc de Niveaux de Blessure (NB). Ces NB sont des seuils qui, une fois franchis, dégradent le profil chiffré du Personnage. Pour les obtenir, il suffit de diviser le total des Points de Vie par trois. Si un Personnage atteint les deux tiers de ses Points de Vie, il sera Blessé. S'il passe au tiers de son total, il sera Gravement Blessé. Un Personnage Blessé agira dans toutes ses actions avec un malus additionnel d'un point (voir les règles proprement dites). Un Personnage Gravement Blessé agira en toutes circonstances avec un malus additionnel de deux points.

Règle optionnelle : les Points de Vie locaux : Il est possible de décider que les Points de Vie du Personnage puisse être répartis dans le corps de celui-ci, avec une

portion dans les bras, dans les jambes, dans la tête, dans le torse... Cela permet éventuellement de mieux localiser les blessures et éventuellement de déterminer quand le personnage perd un membre, se trouve décapité ou amputé... Par la pratique, on se rend cependant vite compte que cette règle, pour réaliste qu'elle soit, fragilise beaucoup les Personnages et rend le moindre coup porté avec adresse presque mortel. Bien entendu, il en va de même dans la vraie vie, mais la vie des Personnages étant généralement plus dangereuse que celle de monsieur tout le monde sur Terre, il faut peut-être sacrifier un peu de réalisme pour plus de jouabilité.

Le total de Points de Vie de Derek McLahan s'élève à 24, puisqu'il dispose d'un score de 6 en Corps.

Les Points de Magie

Dans les univers qui utilisent la magie, ou un pouvoir similaire quel qu'il soit, il faudra compter avec les Points de Magie (PM). Eux aussi se comportent comme une jauge, à la manière des Points de Vie. L'utilisation de ces pouvoirs coûte de l'énergie au lanceur de sort, au super-héros, au Personnage qui les utilise. Cette énergie peut être appelée de différentes façons. Ka, Mana, Points de Magie... En gros, plus un pouvoir est puissant, plus il coûtera cher en Points de Magie. A la manière des PV, on peut récupérer des PM de différentes façons. Un chapitre y sera consacré. A la différence des Points de Vie, un Personnage qui utilise tous ses Points de Magie ne meurt pas. Il se retrouve simplement dans l'incapacité de lancer d'autres sorts, d'utiliser d'autres pouvoirs. On calcule le total des PM en multipliant par quatre le Pouvoir du Personnage, obtenant ainsi une valeur comprise entre 4 et 40.

Règle optionnelle : l'épuisement des PM : On peut considérer que lorsqu'un Personnage tombe à zéro Point de Magie, il sombre dans une sorte de transe involontaire ou qu'un effet particulier de la magie ambiante se produise. Tout cela dépend du type de magie utilisée et donc du monde du jeu. Imaginons qu'un Personnage ne possède plus que trois PM et qu'il veuille utiliser un pouvoir qui lui en coûterait quatre... On peut prévoir des règles à ce sujet aussi, mais celles-ci seront

plus amplement développées dans le chapitre concernant la magie.

Avec son faible Pouvoir de 3, Derek ne comptabilise que 12 maigres Points de Magie.

Le Bonus aux Dégâts (Bdeg)

Les Personnages les plus forts physiquement parviendront sûrement à transmettre une partie de leur force à leur arme lorsqu'ils combattront en mêlée avec des armes blanches ou frapperont tout simplement plus fort à mains nues. En termes de jeu, ces Personnages bénéficieront d'un Bonus aux Dégâts. Les Dégâts étant le total des points infligés par une attaque physique et théoriquement retranchés au total des Points de Vie du Personnage. Ce bonus est constant et se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure le Corps du Personnage. Ce total s'ajoutera aux dégâts infligés par une arme de corps à corps, mais constituera le maximum des dommages infligés par des coups portés à mains nues. Le Bdeg est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

Son Corps légèrement au-dessus de la moyenne permet à Derek de disposer d'un Bonus aux Dégâts de 2 points.

Le Bonus Défensif (Bdef)

Plus un Personnage est prompt, rapide et remuant, plus il sera difficile de l'atteindre lors d'un combat. Il s'agit d'une forme de protection naturelle contre les attaques. Un Personnage lent, souvent immobile, constituera par contre une cible de choix pour toute agression. Sauf bien entendu s'il est aussi large d'épaules qu'un catcheur professionnel et sait encaisser. Le Bonus Défensif se transformera en malus pour toute personne tentant de toucher le Personnage lors d'un combat. Il se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure l'Habilité du Personnage. Le Bdef est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

Habile, Derek bénéficie d'un Bonus Défensif de 2 points.

La Vitesse de Réaction (VR)

Il sera parfois nécessaire lors d'une partie de déterminer la vitesse de déplacement ou de réaction d'un Personnage. Ce sera le cas lorsqu'il faudra décider quel Personnage sera le plus prompt à agir, ou encore en cas de course ou de poursuite, voire de course-poursuite. La Vitesse de Réaction n'est qu'un indice, dans ce sens où elle ne reflète pas exactement la vitesse d'un Personnage en pleine course ou en situation particulière. Il ne s'agit que d'une échelle permettant des comparaisons rapides. Son usage dans les règles sera expliqué ultérieurement. La VR est tout simplement égale à l'Habileté du Personnage et est donc représentée par un chiffre allant de 1 à 10.

Règle optionnelle : la vitesse horaire :

Certains Maîtres du Jeu apprécient d'avoir sous la main des valeurs précises concernant la vitesse de déplacement des personnages. Cela peut être utile dans le cas de longues marches à travers la nature, afin de déterminer le temps pris par une traversée menée à rythme soutenu... Le tableau ci-après permet de transformer la Vitesse de Réaction en kilomètres par heure selon le type de déplacement du Personnage.

Dans ce tableau, la Marche Prudente indique un type de marche où le Personnage fait attention à tout, s'arrête lorsqu'il le juge nécessaire et donc relativement lente. La Marche Normale est la marche de tous les jours, d'une personne se promenant dans la nature ou se rendant au marché. La Marche Rapide est une marche pressée, de la personne en retard à un rendez-vous mais qui ne veut pas courir. La Course est la vitesse maximale que le Personnage peut atteindre à pieds. Inutile de préciser que ce type de « marche » ne peut pas être soutenu plus d'un certain temps. Ce temps étant estimé par défaut au Corps en minutes.

Marche	Modificateur VR (km/h)
Prudente	/2
Normale	X1
Rapide	X1,5
Course	X2

Une fois de plus, ces valeurs ne sont qu'indicatives et n'ont aucune valeur scientifique. N'en tenez compte qu'en cas de besoin, c'est à dire pour faire une

comparaison ou une estimation. N'entrez pas dans des considérations absurdes lorsque les Personnages explorent un labyrinthe du style « Vous vous déplacez à la vitesse de 2,5 kilomètres par heure dans le couloir alors qu'une créature surgit à vive allure devant vous, sa vitesse est de 7 kilomètres par heure... ».

Derek dispose d'une Vitesse de Réaction de 7, ce qui n'est pas mal du tout. Si l'on s'attache aux vitesses horaires, on peut considérer qu'en marche prudente, il atteindra 3,5 km/h, en marche normale 7 km/h, en marche rapide 10,5 km/h et en pleine course 14 km/h. On voit clairement que ce ne sont que des valeurs indicatives.

Les Points de Personnalisation (PP)

Les Points de Personnalisation ne se rapportent pas vraiment au profil du Personnage, mais permettent de le compléter utilement. Il s'agit d'un total de points que le Joueur pourra répartir dans la prochaine étape de la création de son Personnage en achetant des Compétences. Voir ce chapitre pour de plus amples explications. En gros, il s'agit d'un potentiel d'apprentissage. Plus un Personnage est ouvert aux nouvelles connaissances, plus il disposera de PP. De même, plus il apprendra de choses de par son expérience, ses aventures, plus son total augmentera. Le nombre de PP varie donc au cours de la vie du Personnage. On considère lors de sa création qu'il en dépensera pour la première fois et il en possèdera donc en grand nombre. Au fil de ses aventures, le Maître du Jeu lui en accordera d'autres qui pourront être dépensés de la même manière. Pour l'heure, contentons-nous de savoir comment arriver à ce premier total. C'est très simple : il suffit de multiplier par 5 l'Esprit du Personnage et donc d'obtenir un chiffre compris entre 5 et 50. Pourquoi l'Esprit ? Parce qu'un Personnage intelligent est plus ouvert à la connaissance qu'un idiot. Même si cette intelligence peut être réinvestie dans des Compétences purement physiques par la suite. Même les guerriers doivent prendre conscience qu'ils ont des choses à apprendre.

Grâce à son Esprit affûté, Derek disposera de 35 Points de Personnalisation pour s'acheter des Compétences ou perfectionner

celles qu'il aura déjà acquises via son métier.

Le métier du Personnage

Un Personnage peut exercer un métier ou rester dilettante, sans emploi toute sa vie. Ce choix n'est pas anodin, car il va contribuer dans un premier temps à déterminer quelles sont les connaissances de base du Personnage, et dans un second à savoir ce qu'il fait de ses journées. Le Guet n'est pas un métier à temps plein, même s'il est possible (et fréquent), que des agents travaillent des semaines complètes uniquement pour cet employeur. C'est pourquoi l'on trouve tant de représentants de la haute société au sein du Cercle de Londres. Ces personnes jouissant de rentes n'ont pas à se consacrer prioritairement à leur employeur.

Le Guet n'accepte dans ses rangs que des personnes pouvant se libérer à tout moment, mais fait parfois appel à des profanes pour des cas bien particuliers ou des missions courtes. Le Maître du Jeu estimera s'il est possible qu'un Personnage exerce toujours une profession autre que son service au Guet dans le cadre de sa campagne. Si tel est le cas, il faudra prévoir des problèmes de conciliation. Les Personnages qui s'absentent trop souvent sans raison avouable seront probablement licenciés. Et puis, il faut bien gagner sa vie. Ceci n'empêche évidemment pas les Personnages d'avoir exercé un métier avant de rejoindre le Guet, et donc d'avoir appris quantité de choses qui peuvent se révéler utiles en cours de mission. C'est pourquoi une liste de métiers est disponible. Chaque métier proposera un certain lot de Compétences (voir ci-après).

En résumé, les Joueurs devront choisir entre l'un des profils suivants, afin de déterminer quelle est la vocation ou la profession du Personnage. S'ils le désirent, les Joueurs peuvent également opter pour le statut de dilettante. Celui-ci est également décrit dans la suite du texte. La description attachée à chaque profil représente un cas ou un ensemble de cas bien particuliers et des aménagements sont bien entendu possibles pour coller à l'idée que le Joueur s'en fait. Une liste de Compétences est associée à chaque profil, ainsi qu'un nombre de points à y répartir. Il s'agit de Degrés de Maîtrise à distribuer (voir les règles pour de plus amples

informations). Un Joueur peut attribuer jusqu'à cinq points dans une même Compétence, et peut décider de ne pas investir dans toutes celles qui lui sont proposées. Le tableau ci-dessous reprend les différents profils et permet, pour ceux qui ne parviennent pas à se décider, de laisser aux dés le droit de le faire à leur place.

D100	Profil
01-07	Archéologue
08-12	Artiste
13-17	Aventurier
18-23	Avocat
24-25	Criminel repent
26-30	Détective privé
31-37	Dilettante
38-41	Ecclésiastique
42-45	Explorateur
46-50	Historien
51-57	Inspecteur de police
58-65	Journaliste
66-73	Médecin
74-79	Négociant
80-85	Officier
86-92	Politicien
93-00	Professeur d'université

L'Archéologue

Le monde s'ouvre aux mystères du passé et les trésors des générations oubliées refont peu à peu surface aux quatre coins du globe. L'archéologie est à son point culminant car tout est à découvrir. Les civilisations disparues sont loin d'avoir livré tous leurs secrets et la fièvre de l'or est un moteur au moins aussi efficace que le désir de savoir. Souvent, les universités, les musées mais aussi de riches particuliers financent des expéditions sur des sites baignés de mystère et les archéologues sont très prisés dans les soirées mondaines pour éclairer la lanterne du commun des mortels, surtout s'ils parlent de divinités cruelles et de malédictions plutôt que de poteries et de peignes de pierre.

L'archéologue est le fruit d'un croisement entre un historien et un détective. Les méthodes de l'époque victorienne en la matière sont encore rudimentaires et se basent avant tout sur des écrits anciens et des techniques frustes. La science et la légende s'y mêlent encore confusément.

Compétences : Histoire de l'Art, Histoire Humaine, Langues Anciennes, Religions, Occultisme, Estimer, Fouille et Observation.

Points : 12.

L'Artiste

Artiste n'est pas toujours une profession au sens premier du terme, sauf lorsqu'il est permis d'en vivre. On considère que le Personnage artiste sera arrivé à un certain niveau de reconnaissance dans le monde du jeu. Les Arts de l'époque victorienne sont les mêmes que ceux de notre époque, sauf bien entendu en ce qui concerne les techniques modernes que sont le cinéma et la bande dessinée, par exemple. La musique, la peinture, la poésie, le théâtre, la littérature et l'architecture, par contre, sont particulièrement prisés. Il n'est pas rare, à cette époque, de trouver des artistes complets, capables de pratiquer plusieurs arts à un bon niveau d'excellence, voire tous. Les exemples sont nombreux dans l'Histoire. Les artistes sont souvent approchés par le Guet car leur vision du monde différente de celle du commun leur octroie une plus grande ouverture d'esprit et une compréhension des choses souvent plus complète, plus mûre.

Compétences : Séduction, Connaissance du Milieu (milieu artistique), Chant, Cuisine, Danse, Instrument de Musique, Joaillerie, Peinture & Dessin, Photographie, Sculpture et Sixième Sens.

Points : 12.

L'Aventurier

Certaines personnes qui n'ont pas à travailler pour vivre et qui ne se sentent pas à l'aise en compagnie de leurs semblables préfèrent s'exiler dans les recoins les moins fréquentés de la planète à la recherche de sensations fortes. L'époque victorienne regorge de ces aventuriers, qui ne savent comment dilapider leur fortune personnelle autrement qu'en jouant aux héros romantiques partout où on ne les attend pas. Certains s'établissent une petite propriété en Afrique, d'autres tentent de passer inaperçus en Asie ou en Amérique du Sud. Il y en a même qui ne se fixent

nulle part, voyageant sans cesse sans savoir de quoi leur lendemain sera fait, pour peu qu'il ne ressemble pas à aujourd'hui. Les aventuriers ont, au cours de leurs voyages, acquis certains savoirs toujours pratiques en mission. Confrontés aux situations extrêmes, ils ont développé un sens aigu de la survie. Parfois, ils reviennent jusqu'à Londres pour y raconter leurs aventures ou piocher dans le coffre familial de quoi repartir au plus tôt...

Compétences : Connaissance du Milieu (milieu sauvage), Langues Etrangères, Premiers Soins, Observation, Sixième Sens, Orientation, Armes Blanches, Armes à Feu.

Points : 10.

L'Avocat

En Angleterre, le système de loi se perpétue par tradition orale et la jurisprudence y est prépondérante. Les avocats sont donc des personnes qui étudient continuellement le droit. Dans les tribunaux ou au service des grandes compagnies, leur fonction est très prisée et ils appartiennent à cette classe de personnes à l'érudition supérieure et aux moyens financiers développés. C'est l'archétype de la profession libérale à cette époque. Le Guet requiert souvent les services de telles personnes afin de s'enquérir de ses droits dans telle ou telle circonstance ou pour savoir ce qui est légal et ce qui ne l'est pas. Il est aussi possible que des avocats soient engagés sur des affaires précises lorsqu'un membre de la société ne s'est pas montré aussi discret qu'il l'aurait dû.

Compétences : Influence, Etiquette, Connaissance du Milieu (milieu légal), Connaissance du Milieu (milieu criminel), Langues Anciennes, Mémoire.

Points : 10.

Le Criminel Repenti

Comme il l'a été dit plus haut, le Guet n'engage pas de criminels. C'est plus ou moins vrai. Certains hors-la-loi ne se sont essayés au crime que par dérision ou pour prouver que le système était imparfait. A leur manière, il peut s'agir d'artistes ou de politiciens. Le criminel

repenti ne s'est jamais fait prendre mais n'a jamais commis l'irréparable. En d'autres termes, il n'a jamais tué et s'est contenté de voler des objets d'arts qu'il restituait ensuite, de couvrir de ridicule les institutions de l'Empire et de se moquer du pouvoir. Les Il s'agit bien entendu d'une personne instable avec laquelle il faut agir prudemment. Mais le criminel repenté peut également se révéler utile dans certaines circonstances. On a toujours besoin d'un briseur de serrures en mission, d'une personne qui sait à qui s'adresser dans les quartiers les plus mal famés de Londres. Contre la promesse qu'il n'agira plus que sur ordre de la société secrète, le Guet engage parfois dans ses rangs de telles personnes, mais conserve un contrôle permanent sur leurs faits et gestes, au cas où le démon du crime serait la plus fort...

Compétences : Armes Blanches, Armes à Feu, Armes de Jet, Mains Nues, Connaissance du Milieu (la rue), Connaissance du Milieu (milieu criminel), Crochetage des Serrures, Déplacement Silencieux, Se Cacher, Filature.

Points : 12.

Le Détective Privé

Qui n'a jamais rêvé d'incarner le célèbre détective londonien appelé Sherlock Holmes ? Les détectives privés de l'époque victorienne sont relativement différents de ceux qui nous ont été imposés par le cinéma américain, sombres, mélancoliques et portés sur la bouteille. Non que les détectives victoriens soient des exemples de vertu, mais ils disposent d'un plus grand arc de sentiments. Il existe différents profils de détective. Du petit détective qui travaille en collaboration avec les journaux, qui tente de débroussailler les petites affaires des petites gens, à ceux qui œuvrent parfois avec Scotland Yard ou la bourgeoisie dans les affaires de cœur et de criminalité en col blanc... Les détectives sont des investigateurs professionnels, habitués aux intrigues et à une certaine forme de danger urbain. Ils forment un excellent vivier pour le Guet, lorsqu'ils parviennent à s'en tenir à un seul employeur...

Compétences : Mains Nues, Armes à Feu, Connaissance du Milieu (la rue), Connaissance du Milieu (milieu criminel),

Influence, Marchandage, Séduction, Diagnostic, Psychologie, Crochetage des Serrures, Filature.

Points : 12.

Le Dilettante

Certaines personnes gagnent leur vie sans avoir à travailler. Riches héritiers, jeunes dandys, hommes du monde... Ils fréquentent les salons et les clubs en pensant que là se déroule l'essentiel. Attention, nul n'a dit qu'ils étaient paresseux ou incapables. Certains sont des autodidactes qui en savent long sur tout, même s'ils manquent tous inévitablement d'expérience pratique. En fait, tous les Personnages qui ne se voient pas attribuer de métier seront considérés comme des dilettantes. Ils ne disposent d'aucune Compétence professionnelle, mais peuvent répartir des points dans toutes celles qui leur chantent.

Compétences : Toutes.

Points : 10.

L'Ecclésiastique

Le Guet et les religions conventionnelles ou secrètes ne font généralement pas bon ménage. Les fondateurs de la société étaient athées et traquaient les mensonges éhontés et les réponses faciles de la religion lorsqu'ils le pouvaient. Cependant, la nouvelle ouverture d'esprit qui sied au Cercle de Londres actuellement permet de faire quelques exceptions. Certains représentants du culte (quel que soit ce culte) se sont vus approcher par le Guet ou lui ont proposé directement leurs services. Les ecclésiastiques ont un profil intéressant. Ils connaissent généralement bien l'ensemble des légendes et des faits historiques qui fondent la base de tous les cultes, maîtrisent certaines langues anciennes et exercent de surcroît une certaine autorité morale sur le peuple. La difficulté est de concilier son ministère avec la philosophie du Guet. On peut imaginer qu'un tel personnage a renié sa foi ou qu'un doute s'est insinué en son esprit qu'il doit vaincre, en pactisant avec l'ennemi s'il le faut. Au sein du Guet, un ecclésiastique ne sera généralement pas trop bien perçu,

car sa fidélité première ira à son dieu s'il y croit encore et non à sa société.

Compétences : Influence, Connaissance du Milieu (culte), Religions, Langues Anciennes, Occultisme, Histoire Humaine, Psychologie.

Points : 12.

L'Explorateur

Qu'ils soient autonomes, financés par des gouvernements, des universités, ou encore motivés par l'appât du gain, les explorateurs sont légion dans le monde victorien. Ils mènent leur vie aux quatre coins du monde dans l'espoir d'associer leur nom à une découverte importante. La violation des derniers espaces inconnus du globe terrestre est pour eux une vocation, une religion. Par les terres, par les eaux et par tous les moyens, ils refusent les espaces laissés en blanc sur les cartes géographiques et sont prêts à tous les sacrifices pour réussir à les combler. L'Afrique est actuellement leur territoire de prédilection, mais les zones forestières de l'Amérique du Sud et certaines étendues sauvages d'Asie ne sont pas à négliger. Les explorateurs sont associés de près ou de loin à toutes les expéditions en terre étrangère. Rompus à des voyages incessants, ils ont développé une certaine vision du monde souvent emprunte de préjugés mais relativement pratique.

Compétences : Connaissance du Milieu (milieux sauvages), Histoire Humaine, Astronomie, Marchandage, Histoire de l'Art, Langues Etrangères, Botanique, Zoologie, Minéralogie, Navigation, Cartographie.

Points : 12.

L'Historien

Lorsque les réponses du présent, nécessaire au déchiffrement de l'avenir, se trouvent dans le passé, c'est aux historiens qu'il est fait appel. Ces érudits spécialisés dans la connaissance et la compréhension de l'Histoire sont souvent de bon conseil pour les membres des sociétés secrètes, car les mystères trouvent souvent leur source dans l'ombre des siècles. Ceci explique que bon nombre d'historiens soient devenus des agents du Guet. Bien entendu, tout

historien est dépendant des documents qu'il a pu étudier et seule sa capacité de discernement fait la différence entre l'amateur et le professionnel. Il y a l'historien pêcheur, qui plonge son filet dans le passé et en rapporte tout et n'importe quoi. Il y a aussi le fin limier, qui suit une piste ténue et remonte le fil d'Ariane jusqu'à un événement précis.

Compétences : Histoire Humaine, Histoire de l'Art, Langues Anciennes, Langues Etrangères, Cartographie, Etiquette.

Points : 12.

L'Inspecteur de Police

Le monde est peuplé de gens qui, mentalement déficients ou animés par la volonté de nuire, menacent les biens ou la vie de leur prochain. A cela, on oppose les forces de police. Dans la Londres victorienne, Scotland Yard est une force incontournable. Corrompue selon certains, véritable état dans l'état selon les autres. Elle n'en reste pas moins l'élément de répression du crime par excellence. Dans l'histoire du Guet, nombreux furent les collaborateurs à provenir des forces de police. L'accès aux archives et les facilités à poser des questions délicates à certaines personnes font d'excellents agents ou des alliés précieux. Bien entendu, les inspecteurs de police se doivent avant tout à leur fonction et ne peuvent partir à l'aventure du jour au lendemain sans prendre certaines dispositions. Il se peut que l'agent soit, par exemple, à la retraite mais conserve de bons amis bien placés qui le laissent libre d'aller et venir dans les bureaux...

Compétences : Armes à Feu, Armes Blanches, Influence, Connaissance du Milieu (Scotland Yard), Connaissance du Milieu (milieux criminels), Filature, Diagnostic, Premiers Soins, Observation, Fouille.

Points : 12.

Le Journaliste

« Le journaliste est l'esclave en papier de l'événement du jour », écrivait Nietzsche, voulant dire par là que le journaliste était contraint par l'actualité à retranscrire, jour après jour, ce qui se

passait d'important qui ne l'était peut-être plus le lendemain. Les gazettes se vendent bien à Londres, en cette ère de progrès, même si l'on est encore loin de l'impact que connaîtra le média des années plus tard. Le journaliste est soit un rédacteur qui raconte les grands événements du monde, tels qu'on les lui présente ou tels qu'il les conçoit, soit un fouineur qui aime à mettre son nez dans des affaires secrètes. C'est sans aucun doute le second profil qui est le plus intéressant pour le Guet, de par sa prédisposition à l'enquête et à la recherche d'informations. Le journaliste vit surtout par l'acquisition et la conservation de contacts dans toutes les sphères de la société. Il peut également jouir de certaines facilités temporelles vis à vis de sa rédaction s'il informe ses supérieurs qu'il est « sur une affaire ».

Compétences : Observation, Fouille, Connaissance du Milieu (la rue), Connaissance du Milieu (milieux criminels), Connaissance du Milieu (au choix, plusieurs si nécessaire), Etiquette, Filature, Psychologie.

Points : 12.

Le Médecin

Bien que la médecine ne soit pas encore un art aussi affirmé que de nos jours, certaines personnes ont étudié avec soin ce qu'il était alors bon de savoir et pratiquent leur art avec plus ou moins de bonheur. En réalité, si les connaissances générales se rapportant au corps humain et à ses caprices sont moins étendues, elles n'en sont pas moins développées et suffisent à soigner un grand nombre de maux, à pratiquer la chirurgie pour des interventions déjà complexes et à mieux comprendre le comportement du corps. Les médecins sont des gens cultivés et aptes à l'exercice de leur profession, et le profil d'un charlatan serait tout autre. Le Guet a souvent fait appel à des médecins afin de venir en aide à ses agents blessés au cours de missions mais aussi pour élucider certains mystères dont la source était médicale. Le profil suivant peut être utilisé pour tous les types de médecine, de la médecine généraliste à la médecine spécialisée en passant par les médecines de l'esprit (psychologues, psychiatres...). Il faut bien entendu veiller à ne pas introduire trop d'anachronismes dans les

domaines étudiés et les choses qui ne seront découvertes que bien plus tard.

Compétences : Langues Anciennes, Diagnostic, Premiers Soins, Médecine, Psychologie, Sciences, Manipulations.

Points : 12.

Le Négociant

La société bourgeoise connaît un âge d'or et a parfaitement succédé aux plus hauts postes de l'état à la noblesse. La plupart ont fait fortune dans les affaires et l'entreprise de masse naissante. Le commerce à grande échelle est une activité extrêmement rentable. Les colonies se succèdent dans le monde entier et ils convient d'approvisionner le colon en bien de première nécessité tout comme il est de bon ton de rapatrier l'ensemble des richesses pillées auprès des indigènes. Le négociant est l'homme de la situation. C'est un nom générique pour ces riches bourgeois, armateurs ou marchands, qui affrètent des navires et des lèvent des expéditions dans le seul but de faire du profit. Cette couverture est idéale lorsque l'on prépare une expédition secrète et les négociants sont donc souvent utilisés par le Guet afin de dissimuler les voyages de ses agents. Bien entendu, la facilité de contact du négociant en fait également un allié utile en société et auprès des gens de son milieu.

Compétences : Langues Etrangères, Marchandage, Etiquette, Estimer, Cartographie, Connaissance du Milieu (milieu commercial), Connaissance du Milieu (société bourgeoise), Calcul.

Points : 10.

L'Officier

Les hautes familles seulement ont le droit d'occuper de hautes fonctions au sein de l'armée de Sa Majesté. Les officiers ne sont pas issus du petit peuple et passent pour des gens à l'éthique de vie parfaite, à la sévérité naturelle et à la générosité prépondérante. Bien entendu, ils ne se battent qu'en dernier recours, même si leur entraînement militaire les prépare à tout type d'affrontement. Les officiers de l'armée sont des personnes fort utiles de par leur sens du commandement,

leur charisme et aussi, il faut bien le dire, leur science des armes. Il n'est pas nécessaire d'être âgé pour être officier, mais cela facilite les choses en termes de jeu, puisque le Personnage se devra en premier lieu à sa fonction et ne sera donc pas libre de tout engagement pour partir à l'aventure. Un officier âgé peut être un officier à la retraite, par exemple. Il n'est pas rare, au Guet, que les missions délicates regroupant un certain nombre d'agents et aux objectifs quasi-militaires, soient coordonnées par un officier de l'armée anglaise.

Compétences : Armes Blanches, Armes de Jet, Armes à Feu, Mains Nues, Explosifs, Influence, Etiquette, Connaissance du Milieu (armée), Premiers Soins, Camouflage.

Points : 12.

Le Politicien

Qu'il soit membre du Parlement ou de la Chambre des Lords, le politicien est un homme issu d'une certaine frange de la société, et certainement pas la plus pauvre. Il mène un combat idéologique au sein de l'appareil gouvernemental et probablement au sein d'un parti. En tant que personnalité, le politicien se doit de surveiller ses moindres faits et gestes, ses déclarations en public et ses fréquentations, car le peuple n'est pas prêt à tout accepter de la part de ceux qui les dirigent. Bien souvent, le politicien exerce une autre profession en plus de sa fonction publique. Au Joueur et au Maître du Jeu de décider ce qu'il en sera pour le Personnage. Le Guet a compté quelques éminences politiques en ses rangs. Il est toujours utile de disposer de quelqu'un de sûr haut placé, afin d'étouffer certaines affaires trop dérangeantes ou d'obtenir quelques facilités administratives.

Compétence : Etiquette, Langues Anciennes, Séduction, Influence, Connaissance du Milieu (politique) et Psychologie.

Points : 12.

Le Professeur d'Université

Quel beau métier que celui d'apprendre à apprendre ! Dans les

universités, l'enseignement n'est que la partie émergente de l'iceberg, car c'est bien la recherche qui occupe le plus gros du temps des professeurs. Quel que soit le domaine, de l'Histoire aux sciences en passant par la médecine, la psychologie, les langues, les mathématiques... Le portrait du professeur d'université dépend beaucoup de l'université pour laquelle il travaille. Dans certains établissements, ce doit être un homme issu de la haute société, affublé de la tenue de rigueur (robe et toque) et si possible âgé. Dans d'autres, les chaires sont ouvertes aux experts, quelles que soient leurs origines. Mais tous partagent un amour immodéré pour le savoir sous toutes ses formes.

Compétences : Toutes celles de la Racine « Sciences ».

Points : 12.

Derek McLahan sera journaliste pour le London Weird News, une feuille de chou vendue dans les gares et les quartiers pauvres qui relate les crimes crapuleux et les phénomènes inexplicables, quitte à les créer de toutes pièces. Il dispose donc de 12 points à répartir dans ces Compétences professionnelles. Il s'agit de Degrés de Maîtrise et l'on ne peut en attribuer que 5 par Compétence tout en n'étant pas obligé d'en attribuer à chacune d'elles. Il décide donc d'octroyer trois points en Observation, trois en Fouille, trois en Connaissance de la rue (milieux criminels), deux en Psychologie et un en Etiquette.

L'équipement lié à la profession

On peut aisément concevoir que certaines professions puissent doter le Personnage d'un équipement de base. Gardons toutefois à l'esprit que le Personnage n'exerce peut-être pas la profession en question, comme il l'a déjà été expliqué plus haut, ce ne peut être qu'une formation, une vocation. Cependant, il y a fort à parier qu'au cours des années qui ont précédé son départ à l'aventure, un Personnage soldat se soit équipé d'une petite arme et d'une armure légère. Un jeune magicien dispose probablement d'un petit grimoire, un détective privé a sans doute un bureau quelque part et une arme de poing, un informaticien possède un ordinateur... Le joueur doit en tous les cas justifier ses

possessions de base en rapport avec son occupation au Maître de Jeu et lui seul validera ou non leur acquisition.

Les Compétences

On vous en a tellement parlé qu'il était temps que le sujet soit traité, non ? Les Compétences constituent le squelette du jeu, sa colonne vertébrale. Ce sont elles que l'on utilisera le plus souvent en cours de jeu. On savait que les Attributs représentaient des valeurs très générales. Les Compétences sont là pour affiner ces valeurs, pour les spécifier. On sait qu'un Personnage dont le score en Esprit est élevé est généralement intelligent. Mais cela signifie-t-il qu'il est également doué pour les langues étrangères, la zoologie, la médecine ou les mathématiques ? Evidemment non. Là où les Attributs représentent l'inné, les Compétences illustrent l'acquis. Ce que le Personnage aura appris au cours de son existence se reflétera dans ses Compétences. Celles-ci sont donc beaucoup plus nombreuses que les Attributs, et un même Personnage ne les possède pas toutes en une fois comme c'est le cas pour les Attributs. Il lui faudra « acheter » ces Compétences.

On divise les Compétences en un certain nombre de groupes, appelés les Racines. Une Racine de Compétences regroupe toutes les Compétences liées à un même domaine. On en compte neuf : le Combat, les Mouvements, la Magie, les Sciences, la Furtivité, les Sens, les Arts, l'Ingénierie et les Relations. Les noms de ces Racines sont suffisamment éloquents, mais pour ceux qui souhaiteraient s'assurer de leur bonne compréhension, en voici un bref descriptif :

Le Combat : regroupe toutes les Compétences liées à l'utilisation des armes, aux techniques d'art martiaux ou de combat à mains nues, ainsi que les techniques de protection éventuelles.

Les Mouvements : regroupe toutes les Compétences liées à l'activité physique au sens large, de la pratique d'un sport aux mouvements difficiles à effectuer, aux sauts mais aussi les activités musclées.

La Magie : regroupe toutes les Compétences liées à la pratique des arts magiques, des super-pouvoirs, des activités paranormales diverses. Bien

entendu, cette Racine n'est utilisable que dans les univers qui comptent une part de paranormal... De plus, tous les Maîtres de Jeu n'en accepteront pas l'usage. Parfois, seuls certains Personnages ont accès au paranormal.

Les Sciences : regroupe toutes les Compétences liées à la connaissance au sens large, aux matières étudiées dans les universités, aux sciences telles que nous les connaissons aujourd'hui comme la physique, la chimie, la biologie...

La Furtivité : regroupe toutes les Compétences liées à l'art de la dissimulation, qu'il s'agisse de se dissimuler soi, autrui ou quelque chose, de passer inaperçu, de se déplacer sans bruit...

Les Sens : regroupe toutes les Compétences directement liées à l'emploi d'un sens précis, que ce soit la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher ou le goût. Tout ce qui touche à la perception consciente ou non du monde qui nous entoure, autrement dit.

Les Arts : regroupe toutes les Compétences qui touchent à la pratique ou la compréhension des arts les plus divers.

L'Ingénierie : regroupe toutes les Compétences liées à la pratique manuelle, la mécanique, l'artisanat ou le bricolage...

Les Relations : regroupe toutes les Compétences liées à la communication au sens large, verbale ou non-verbale, au contact avec autrui, à la facilité de se faire respecter, de duper autrui...

Les Compétences et les univers

Il va de soi que les Compétences qui vont être décrites ci-après regroupent toutes sortes de degrés de civilisation, d'univers et de connaissances. Toutes ne doivent pas être proposées aux Joueurs lorsque ceux-ci devront faire leur choix. Que ferait un chevalier médiéval d'une Compétence en informatique ou en armes à feu ? Il convient donc de faire un tri parmi ces Compétences en fonction de l'univers choisi pour les Personnages. Libre au Maître de Jeu d'en ajouter également si le cœur lui en dit, bien que celles présentées ici devraient largement suffire à toutes les occasions. Attention toutefois à ne pas oublier une chose : une Compétence se

rapportant à quelque chose qui n'existe pas dans le monde du jeu, comme la magie dans notre monde réel ou l'informatique au moyen âge, il se peut que des Compétences anciennes aient survécu. Ainsi, il est possible à quelqu'un de notre époque de se battre à l'épée.

L'évaluation des Racines

Chaque Racine est associée à une valeur située entre 1 et 10. Elles dépendent directement des Attributs. En fait, elles peuvent dépendre d'un ou de plusieurs Attributs, leur valeur étant alors obtenue en effectuant la moyenne des scores des Attributs cités. On peut débattre du choix des Attributs dont découlent les Racines, en prétextant que telle ou telle capacité requiert un peu de ci ou un peu de ça. Mais il vaut mieux se fier aux sources suivantes, plus généralistes. Le tableau ci-après indiquera comment procéder au calcul d'un score de Racine.

Racine	Formule
Le Combat	[COR+HAB+PER]/3
Les Mouvements	[COR+HAB]/2
La Magie	POU
Les Sciences	ESP
La Furtivité	[HAB+PER]/2
Les Sens	PER
L'Art	[ESP+PER]/2
L'Ingénierie	HAB
Les Relations	[ESP+CHA]/2

Les Compétences de Combat

Arcs : Utilisation des armes archaïques de ce type, nécessitant une maîtrise différente des autres armes à mécanisme de projection. Les arbalètes sont considérées comme des « armes à feu » parce qu'elles s'utilisent de la même manière.

Armes Blanches : Utilisation des armes telles que les haches, les épées, les couteaux, les lances, qu'elles soient contondantes, tranchantes, à une ou deux mains...

Armes à Feu : Utilisation des armes utilisées pour frapper à distance en usant d'un mécanisme de projection ou d'un rayon d'énergie. Il s'agit des armes à feu ou des armes laser, voire des arbalètes.

Armes de Jet : Utilisation des armes projetées à la force du poignet, comme des

couteaux de lancer, des cailloux ou encore des frondes. A noter que la compétence peut également être utilisée pour lancer un objet, même dans un but non offensif.

Armes Montées : Utilisation des armes à bord d'un véhicule ou des armes lourdes comme des canons sol-air. En ce qui concerne les armes à bord, des variables sont possibles, comme en ce qui concerne le largage des bombes... A noter que les armes blanches utilisées à cheval n'entrent pas dans cette catégorie.

Boucliers : Compétence permettant d'utiliser un bouclier dans l'optique de parer une attaque. Il faut bien entendu disposer d'un bouclier pour pouvoir en user.

Explosifs : Utilisation de tous les explosifs fixes, c'est à dire à fixer et à activer. La compétence ne s'utilise pas exactement comme une Compétence d'attaque. Elle permet simplement de savoir si le personnage a correctement posé l'explosif, activé le mécanisme...

Mains Nues : Utilisation de toutes les techniques de combat au corps à corps n'utilisant que les moyens naturels tels que les poings, les pieds, la morsure... Vaut également pour toutes les techniques d'arts martiaux.

Les Compétences de Relations

Contrôle Animal : Capacité à se faire comprendre et obéir d'un animal ou d'une créature d'intelligence assimilée.

Influence : Capacité à se faire obéir d'autrui en usant de son autorité, de sa prestance ou de son charisme. A noter que la Compétence ne permettra en aucun cas de faire agir quelqu'un contre sa volonté ou contre son intérêt.

Marchandage : Faculté qu'a le personnage à obtenir les meilleures conditions en négociant avec autrui, dans le cadre d'un commerce, d'un troc ou d'un simple échange d'arguments.

Séduction : Capacité à se faire apprécier positivement de son prochain en usant de ses atouts physiques ou de son charisme.

Etiquette : Connaissance des attitudes à prendre dans certaines conversations, régies par les us et coutumes, la fonction ou par le rang social de l'interlocuteur.

Les Compétences en Magie

Connaissance de la Magie : Connaissance des principales sources et formes de la magie dans le monde du jeu. Savoir reconnaître un sort par ses effets, par exemple.

Incantation : Capacité à utiliser la magie sous la forme de sortilèges préalablement étudiés ou innés.

Les Compétences en Sciences

Astronomie : Connaissance de la carte stellaire, des amas d'étoiles les plus connus, de la position relative des planètes et autres corps célestes.

Botanique : Connaissance des plantes répertoriées et des propriétés éventuelles de certaines d'entre elles.

Calcul : Capacité du personnage dans la manipulation mentale des chiffres, du calcul aux mathématiques modernes.

Cartographie : Faculté à dresser ou à comprendre une carte retraçant, à l'échelle, un endroit précis, un territoire ou l'intérieur d'un bâtiment.

Connaissance du Milieu : Compétence générique pour la connaissance d'un milieu spécifique. Le milieu couvert doit être spécifié au départ. Chaque milieu distinct requiert une Compétence propre. On peut imaginer une « Connaissance des hommes politiques américains », une « Connaissance de la pègre »...

Diagnostic : Capacité médicale à établir un diagnostic après une brève étude d'un cas particulier. Peut permettre de cerner un mal précis, une maladie, un poison...

Histoire de l'Art : Connaissance des principaux courants artistiques et de leurs instigateurs tous arts confondus.

Histoire Humaine : Connaissance des grandes périodes et courants de l'histoire de la planète terre.

Estimer : Capacité à évaluer la valeur d'un objet, d'une information, d'un matériau connu.

Langues Anciennes : Capacité à comprendre et à pratiquer les langues terrestres les plus anciennes pouvant éventuellement être écrites ou parlées sur les mondes visités. Cela peut être la lecture des hiéroglyphes, le latin, le grec, l'arabe ancien...

Langues Etrangères : Capacité à comprendre et à pratiquer les langues vivantes du monde utilisé. On peut concevoir une Compétence par type de langue (ex : l'anglais, l'arabe, l'espagnol...).

Médecine : Capacité à soigner blessures, maladies, empoisonnements, si l'on dispose du matériel requis et de conditions suffisamment propices à l'exercice de la médecine.

Minéralogie : Connaissance des principaux minéraux répertoriés et de leurs éventuelles propriétés.

Navigation : Capacité à gérer un équipage en mer, à choisir les meilleures routes et à savoir parer à tous les coups durs de la navigation.

Occultisme : Connaissance des légendes et des mythes de l'humanité, depuis que l'écrit les transmet jusqu'à nous.

Premiers Soins : Capacité à soigner superficiellement et rapidement, peu important les conditions, les blessures ou les dommages.

Psychologie : Connaissance de l'esprit humain dans ce qu'il a de mécanique, déduire un comportement précis à partir de faits donnés.

Religions : Connaissances des principaux cultes répertoriés et de leurs méthodes, de leurs habitudes et de leur *modus operandi*.

Sciences : Connaissance des sciences telles que la physique, le nucléaire, telles que maîtrisées par les cerveaux terrestres.

Zoologie : Connaissance des principales espèces animales répertoriées et de leurs éventuelles capacités.

Les Compétences en Ingénierie

Bricolage : Compétence permettant de réaliser de petits montages ou systèmes ou de trouver des solutions de fortune à des problèmes plus complexes.

Confection : Capacité générique à la réalisation de menus travaux comme la confection des vêtements, de petits objets simples.

Crochetage des Serrures : Cette compétence permet au personnage de venir à bout des serrures complexes, s'il dispose des outils nécessaires à cette pratique. Les serrures mécaniques seules sont concernées, par celles utilisant un dispositif électrique ou autre.

Mécanique : Il s'agit de la mécanique telle que la conçoivent les humains, à savoir les moteurs classiques, les appareils à rouages et les systèmes simples...

Pilotage : Compétence dans l'utilisation des principaux véhicules. La Compétence est générique et peut donc être subdivisée en plusieurs catégories telles que véhicules à roues, avions, hélicoptères, vaisseaux extra-terrestres...

Les Compétences en Furtivité

Camouflage : Technique visant à se fondre soi ou un objet dans le décor en pleine nature, à utiliser le décor pour dissimuler quelque chose.

Déplacements Silencieux : Tentative d'un personnage de se déplacer en effectuant le moins de bruit possible afin de ne pas attirer l'attention.

Escamotage : Capacité à faire disparaître un objet de la vue de quelqu'un sans que cela se remarque, un peu comme un tour de passe-passe.

Filature : Faculté à suivre quelqu'un sans se faire remarquer, à se fondre dans la foule ou au contraire à repérer une manœuvre de filature d'autrui.

Se Cacher : Technique visant à se dissimuler aux yeux d'autrui. Là où le camouflage utilise les ressources naturelles, on ne parlera ici que des lieux artificiels.

Les Compétences en Sens

Fouille : Capacité à trouver un objet ou une personne cachée volontairement ou pas dans un lieu précis.

Observation : Faculté à remarquer les détails de manière inconsciente. On peut ainsi avoir l'attention attirée par un détail sans l'avoir réellement cherché.

Oriente : Capacité à se situer dans le décor par rapport à un point connu, à reconnaître les points cardinaux.

Lecture sur les lèvres : Capacité à lire sur les lèvres de quelqu'un. A noter que le Personnage qui réussit un test sous cette Compétence doit ensuite réussir à comprendre la langue utilisée, à l'aide de la Compétence appropriée. Il peut, à la rigueur, tenter de restituer le message à une personne compétente.

Mémoire : Faculté à se souvenir de quelque chose, à mémoriser des éléments donnés pour les restituer ultérieurement.

Sixième Sens : Il ne s'agit pas d'une faculté paranormale mais d'une sorte d'intuition, agissant sur l'esprit et donnant une impulsion positive ou négative par rapport à une personne, un événement, une décision.

Les Compétences en Arts

Chant : Capacité à utiliser sa voix dans le but d'en produire un son de qualité et à destination d'un public, la plupart du temps.

Cuisine : Capacité à pratiquer et apprécier la grande cuisine, à réussir des plats nourrissants ou exquis.

Danse : Capacité à utiliser son corps comme moyen d'expression dans le cadre d'une chorégraphie avec ou sans musique. Peut également être utilisé pour le mime, par exemple.

Instruments de Musique : Capacité à jouer d'un instrument de musique. A noter qu'une Compétence est nécessaire pour chaque famille d'instruments (à vent, à cordes, cuivres,). A noter que cette Compétence peut s'accompagner de notions en histoire de l'art pour le sujet

concerné. A partir du DM3, le Personnage est à même de composer lui-même des morceaux efficaces.

Joaillerie : Capacité à travailler de manière artistique la matière, par extension même non-précieuse, pour des travaux de petite taille.

Peinture & Dessin : Capacité à la pratique et à la compréhension de l'art sous sa forme peinte ou dessinée. Peut s'accompagner d'une certaine connaissance en histoire de l'art.

Photographie : Capacité à utiliser de manière artistique ou efficace un appareil photographique, la connaissance des techniques de développement étant comprise.

Sculpture : Capacité à travailler la matière sur de grandes surfaces, à modeler à l'aide des mains ou des outils appropriés une matière brute.

Les Compétences de Mouvements

Acrobaties : Faculté d'un personnage à réaliser des mouvements extrêmement spectaculaires, comme des cascades ou des actions désespérées.

Attelages : Capacité à maîtriser les attelages tirés par des chevaux ou d'autres animaux. A noter que le Maître du Jeu peut décider d'attribuer automatiquement cette Compétence à tous les Personnages jouissant déjà de la Compétence en Equitation, mais un DM en dessous.

Course : Capacité à se déplacer le plus rapidement possible par ses propres moyens.

Equitation : Capacité à monter à cheval ou sur toute monture comparable et à maîtriser le pas de la bête.

Escalade : Faculté à franchir à la seule force du corps les parois difficiles.

Jongler : Capacité à manipuler des objets de manière spectaculaire ou particulièrement dextre.

Manipulations : Capacité à réaliser avec ses mains des prouesses acrobatiques comme attraper un petit objet lancé avec force, se saisir d'une mouche en vol...

Natation : Capacité à se mouvoir dans l'élément liquide.

Sauts : Faculté de franchir d'un bon des espaces plus ou moins longs.

Tour de Force : Compétence utilisée dans le cas d'une démonstration de force de la part du personnage, comme soulever un poids, écarter des barreaux...

L'évaluation des Compétences

On sait que chaque Compétence découle d'une Racine, et on ne sera donc pas surpris d'apprendre que la valeur de base d'une Compétence est la valeur de la Racine dont elle découle. Ce n'est cependant qu'un premier pas, car en réalité, les Compétences ne sont pas estimées sur 10 mais bien sur 20. Pour commencer, chaque individu possède donc un score dans chaque Racine (obligatoire), sauf peut-être en Magie si le monde ne présente aucune possibilité paranormale. Si un Personnage ne dispose pas d'une Compétence donnée lorsque celle-ci doit être testée, c'est la valeur de la Racine correspondante qui sera prise en compte. Chaque individu dispose dès lors d'un score de base situé entre 1 et 10 (sa Racine) dans chaque Compétence.

Quelqu'un dont le potentiel est grand dans un domaine qu'il n'a pas encore appris à maîtriser aura donc un maximum de cinquante pour cent de chances de succès s'il devait subir un test dans ce domaine. A cette Racine vient s'ajouter le Degré de Maîtrise (DM) de l'individu. Le DM s'obtient en dépensant des Points de Personnalisation (PP). Il existe cinq Degrés de Maîtrise, chacun comptant pour deux points dans la valeur de la Compétence. Un Personnage de DM3 dans une Compétence donnée ajouterait donc six points à sa Racine dans cette Compétence.

Comme on le sait, les Compétences doivent être achetées en dépensant des Points de Personnalisation. Acheter une Compétence ne coûte pas cher. Progresser dans cette Compétence sera tout de suite plus coûteux. Plus on tente de s'améliorer dans un sujet, plus les progrès seront lents, car si les bases sont rapidement assimilées, les branches les plus hautes sont souvent fragiles et difficiles à atteindre.

Le tableau ci-après représente le coût progressif des Degrés de Maîtrise. Une Compétence peut être achetée au DM1 (apprenti) pour 1 petit PP. Si un Personnage veut tout de suite passer au DM2, il lui en coûtera 5 PP (1+4). Si d'aventure un Personnage souhaite devenir expert en une matière donnée, il devra s'acquitter d'une perte en PP de 50 points. Bien entendu, il faut distinguer entre le coût initial et le coût cumulé dans ce tableau. Si un Personnage est déjà de DM3 dans une Compétence et souhaite s'améliorer vers le DM4, c'est un coût de 15 PP qu'il devra assumer et non de 30 PP. Cela a son importance car au cours de ses aventures, le Personnage sera encore amené à progresser de la même manière. Ci-dessous, le coût cumulé représente le prix à payer pour atteindre dès la création du Personnage un niveau d'expertise. On remarque que la chose est rendue presque impossible tant les coûts sont élevés. On part dans ce jeu du principe que les Personnages fraîchement créés sont des débutants et qu'ils ne deviendront des héros omnipotents qu'au fil de leur progression dans le monde du jeu.

Degré de Maîtrise	Coût	Cumul
Apprenti (DM1)	1	1
Etudiant (DM2)	4	5
Professionnel (DM3)	10	15
Professeur (DM4)	15	30
Expert (DM5)	20	50

L'âge et les Compétences

Un Personnage âgé peut-il disposer de plus de PP que les autres, pour simuler son expérience passée ? Cela dépend du Maître du Jeu, mais la réponse officielle sera : « non ». Un Personnage âgé n'a pas nécessairement accumulé une expérience utile à l'aventure. Il a très bien pu rester chez lui à regarder la télévision ou à ne jamais rien faire d'exceptionnel pendant tout ce temps et au contraire risque-t-il même de ne plus être au sommet de sa forme et donc subir des dégradations plutôt que des améliorations. On considère qu'un vieil homme peut être un aventurier inexpérimenté au même titre qu'un jeune débutant.

Personnages plus puissants

Le Maître du Jeu peut décider d'offrir à ses Joueurs des Personnages mieux entraînés, prêts à affronter d'emblée les plus grands dangers et passés maîtres dans l'utilisation de certaines Compétences. Ce n'est pas interdit. Mais il faut que ces bénéfices soient justifiés d'une manière ou d'une autre par le background, par l'histoire du monde. Et prendre en compte le fait que les Personnages n'en sont pas à leur coup d'essai dans le milieu de l'aventure, même si les Joueurs sont des débutants.

Le choix des Compétences

Bien entendu, les Joueurs sont libres de choisir les Compétences de leurs Personnages selon leurs préférences. Un Personnage se destinant plus à une carrière dans les armes se devra d'investir quelques points dans la maîtrise de ces mêmes armes. Un scientifique choisira plutôt des Compétences de la Racine des Sciences... Le Maître du Jeu doit bien entendu veiller à ce que rien d'absurde ne se produise dans ce choix, mais l'essentiel de son travail aura été fait lors de l'élaboration des listes de Compétences propres à son univers. Rien n'empêche un magicien de devenir expert en maniement des armes blanches ou un guerrier d'exceller en langues étrangères. Si le chapitre concernant les Compétences est présenté si tard dans le processus de création des Personnages, c'est avant tout parce que ce choix a déjà été altéré par le profil du Personnage. Sa race et son métier lui ont peut-être déjà conféré l'une ou l'autre Compétence qu'il n'aura donc plus à acheter, mais peut-être à améliorer. Pensez donc bien à agir dans ce sens : si le Joueur choisit déjà ses Compétences et les reçoit gratuitement par la suite, il serait plus fastidieux de récupérer les points dépensés, même si cela reste possible.

De la personnalisation à l'expérience

Comme on le lira par la suite, les Personnages ne seront pas fixés une fois pour toutes une fois le processus de création achevé. Au cours de leurs aventures, ils seront amenés à apprendre d'autres choses, à se perfectionner dans les domaines qui leur tiennent à cœur. Le principe restera le même : il faudra acheter

des Compétences ou améliorer celles que l'on possède. Au lieu d'appeler les points à dépenser les Points de Personnalisation, ils deviendront des Points d'Expérience, mais ils agiront de même façon. Ils seront simplement acquis différemment. Mais cela sera abordé plus tard dans les règles.

Le passé du Personnage

Un Personnage qui décide un beau jour de partir à l'aventure doit avoir une bonne raison de le faire. Il se peut qu'il poursuive un but précis ou qu'il ne soit motivé que par l'appât du gain. Peut-être a-t-il un être cher à venger ou à retrouver. Peut-être espère-t-il trouver l'âme sœur, un sens à sa vie ou un coin tranquille où finir ses jours. Il faut aussi se pencher sur sa jeunesse, savoir où le Personnage est né, qui étaient ses parents, ses amis d'enfance. Auprès de qui a-t-il appris ce qu'il sait ? Est-il un autodidacte ?

L'écriture d'un bon « background » pour son Personnage n'est pas vitale pour qu'une partie de jeu de rôle soit menée à bien, mais elle donne à coup sûr un cachet supplémentaire à l'interprétation du Personnage. Du côté du Maître du Jeu, l'assistance des Joueurs dans la réalisation des antécédents de leur Personnage doit être sciemment orchestrée afin qu'ils s'intègrent mieux au scénario.

En cours de partie, il se peut que le Joueur propose de faire intervenir l'une de ses vieilles connaissances (« hé, mon perso voleur va chercher son ancien maître et la serrure ne va pas résister longtemps... »). Ce genre de situations ne doit pas disparaître du jeu, mais doit être réglementée. L'écriture du passé du Personnage permet d'éviter ces pièges car le Joueur peut alors coucher par écrit tout ce qui lui semble utile et le faire valider par le Maître du Jeu. Tout événement n'apparaissant pas dans ce texte ne sera donc pas autorisé par la suite...

Les instantanés

Certains Joueurs aiment à incarner des Personnages particuliers, troublés ou tout simplement dotés d'un élément qui les rend plus intéressants à jouer, un défi en quelque sorte. Le système de base de **RPG** permet de créer un Personnage de manière relativement libre, mais pour ceux qui le souhaitent, on peut lancer les dés sur le tableau suivant afin de doter son

Personnage d'un élément d'historique spécial. Cette règle est bien entendu totalement optionnelle et le Maître du Jeu peut décider d'en adapter les résultats s'ils ne conviennent pas à sa campagne.

D100 Instantanés

01-05 Le personnage est collectionneur. Il dispose d'une superbe série d'objets à déterminer et son rêve est d'en posséder toujours plus, toujours plus rares.

06-08 Le Personnage est orphelin et n'a jamais connu ses parents. Il est prêt à tout pour en apprendre plus long à leur sujet, mais ses recherches sont toujours restées vaines.

09-11 Le Personnage a une famille à nourrir, composée d'une femme/d'un époux et d'1d4 enfant(s). La famille compte beaucoup pour lui et il veille à toujours subvenir aux besoins des siens.

12-13 Le Personnage a une horreur des armes à feu et de toutes les machines en règle générale. Il se refuse à en utiliser la moindre.

14-15 Le Personnage cherche un amour perdu depuis sa plus tendre enfance. Il ne sait pas ce qu'il est devenu mais ne peut s'empêcher d'en rêver la nuit.

16-18 Le Personnage s'est vu léguer par un proche parent décédé un objet étrange dont il n'a jamais véritablement compris l'utilité.

19-20 Le Personnage a failli se noyer lors du naufrage d'un petit caboteur au large des Falaises Blanches. Il se refuse depuis lors à prendre la mer, même pour de courtes traversées.

20-23 Le Personnage souffre de somnambulisme. A chaque fois qu'il dort, lancez 1d6. Sur un score de 1 ou de 6, il se lèvera et effectuera un petit parcours en dormant.

24-26 Le Personnage a un sérieux problème avec l'alcool. Il ne peut s'empêcher d'en consommer des quantités déraisonnables et il devient agressif une fois qu'il a bu.

27-30 Le Personnage est homosexuel, ce qui n'est pas si mal perçu dans la bonne société anglaise de l'époque.

31-32 Le Personnage est de sang noble ou même royal. De manière indirecte, probablement le fils ou la fille d'un second mariage dans la famille régnante.

33-34 Le Personnage a le vertige et souffre donc d'un manque d'équilibre chronique une fois que ses pieds quittent le niveau du sol.

35-39 Le Personnage est accroc à une drogue dure comme l'opium. Il doit en consommer au moins deux fois par semaine sous peine de devenir extrêmement nerveux.

40-42 Le Personnage est le prototype du colonialiste convaincu. Il méprise tout autre forme de vie que celle de l'Anglais de pur-sang.

43-45 Le Personnage a réussi à devenir l'ennemi d'une puissance étrangère, qui a déjà tenté de le faire assassiner à quelques reprises.

46-50 Le Personnage souffre d'une phobie spéciale à déterminer avec le Maître du Jeu. Il peut avoir une peur terrible des chats, des araignées, des serpents...

51-53 Le Personnage connaît quelqu'un dans son entourage direct qu'il soupçonne d'avoir été mordu par un lycanthrope. Il n'en est pas sûr, mais il surveille depuis lors ses faits et gestes.

54-57 Le Personnage est un pervers sexuel. Il n'a jamais violé personne mais ses pulsions le poussent à toujours plus de vice.

58-61 Le Personnage est un étranger fraîchement débarqué à Londres où il ne connaît pas grand monde et dont il ne maîtrise pas encore très bien la langue. Pour lui, l'Anglais est à considérer comme une Langue Etrangère.

62-65 Blessé lors d'une rixe de taverne, le Personnage en garde une cruelle cicatrice en un endroit visible à déterminer avec le Maître du Jeu.

66-68 Le Personnage est né dans la bonne société et ne supporte pas d'être privé de son luxe habituel. Il se refusera à partir en expédition sans prendre toutes les précautions d'usage.

69-71 Le Personnage souffre d'un cruel manque au niveau de ses défenses immunitaires et tombe souvent malade.

72-75 Le Personnage est joueur et ne peut résister à la tentation des jeux de hasard. Il peut à ce rythme dépenser des sommes folles en un temps record.

76-80 Le Personnage est un éternel défaitiste et peut rapidement miner le moral d'un groupe.

81-83 Le Personnage souffre du cœur et il lui est déconseillé de subir des émotions trop violentes.

84-86 La fortune personnelle du Personnage dépasse allègrement l'entendement, mais lui attire souvent des animosités et des jalousies.

87-90 Le Personnage a hérité d'un établissement commercial ou d'un débit de boisson dont il ne veut pas se séparer.

91-93 S'il est un homme, le Personnage a été fortement déçu par les femmes et ne plus faire confiance à l'une d'elle. S'il est une femme, inversez.

94-96 Le Personnage faisait autrefois partie d'une autre société secrète et passe désormais pour celle-ci comme un traître.

97-00 Lancez deux fois les dés.

Les Personnages et la magie

Au sein du monde des Guetteurs, la magie existe bel et bien. Elle n'est pas dépendante d'une source mystique ou d'un pouvoir divin, elle n'est que l'émanation de pouvoirs cérébraux que la majorité des hommes ne soupçonne même pas. Les agents du Guet peuvent disposer de ces facultés, mais la société leur interdit l'usage de toute forme de magie autre que la Magie Blanche. Les contrevenants seront blâmés, exclus du groupe et il y a même de fortes chances pour qu'ils soient sérieusement surveillés pour le restant de leurs jours. Pour autant, les Personnages débutants ne devraient pas avoir accès à la magie. Cela peut constituer de bons

moments de jeu que ceux où ils apprendront à s'en servir et à moins que le Maître n'en décide autrement, les agents des Joueurs ne seront pas des vétérans.

Dans le système de jeu, peut-on laisser les Joueurs investir des Points de Personnalisation dans des Compétences comme Incantation ? Tout dépend du choix du Maître, mais nous ne le conseillons pas. La Racine en Magie est bloquée pour les nouveaux Personnages. A eux de percer les mystères de l'Art au cours de leur existence au sein du Guet.

Les Personnages pré-tirés

Certains Maîtres du Jeu préfèrent imposer des Personnages à leurs Joueurs, de manière à garder sous contrôle tous les paramètres de son aventure. De cette manière, il est possible d'impliquer directement les Personnages dans l'histoire. Un scénario se déroulant dans les Terres du Milieu et où les Joueurs incarneraient des membres de la Communauté de l'Anneau, voilà qui promet de bons moments de jeu, non ? Mais il ne faut pas en abuser. En effet, les Joueurs s'identifient à leur Personnage et s'ils peuvent le créer de leurs propres mains, ils s'y attacheront probablement plus. Dans le cas de Personnages pré-tirés, c'est à dire de Personnages entièrement créés par le Maître du Jeu, les Joueurs auront sûrement le sentiment de n'être que des spectateurs de l'histoire, sans autre influence que celle de faire des choix à certains moments donnés. Par contre, le Maître du Jeu a parfois bien du souci à intégrer tant de Personnages différents dans son scénario, surtout si les Personnages ne se connaissent pas encore entre eux...

L'équipement du Personnage

Un Personnage dispose de quelques menus objets et peut-être d'une certaine somme d'argent avant de partir à l'aventure. Tout cela dépend bien entendu du Maître de Jeu et de l'univers dans lequel il sera appelé à vivre ses aventures. Il se peut que le MJ préfère laisser les Personnages s'équiper en fonction de leurs besoins au début de l'aventure, en jouant la scène avec un marchand. D'autres estiment que l'équipement de base doit être présent dans l'inventaire des Personnages avant même que la partie ne commence. La

liste ci-après proposera un aperçu des objets qui peuvent se révéler utiles lors d'une partie.

Il fait noter que les prix indiqués ici le sont en livres sterling (£). La livre est une monnaie forte, divisée en shillings. Vingt shillings font une livre. Pour simplifier les choses, on estime que cent pennies font un shilling.

Par rapport au dollar, autre monnaie forte du moment, cent dollars américains font vingt et une livres sterling, soit un rapport d'à peu près un cinquième.

Moyens de transport

Nom	Prix
Ticket de train de banlieue	1 sh.
Ticket de train international	5 sh.
Ticket de dirigeable	5 £.
Ticket de ferry	3 sh.
Ticket de paquebot	2 £.
Voyage en cargo	1 £.
Voyage en Caboteur	10 sh.
Ticket de diligence/voiture	0,5 sh.
Cheval	40 £.
Mule	20 £.
Âne	10 £.
Chien de traîneau	10 £.
Charrette	15 £.
Barque	7 £.
Bicyclette	5 £.
Selle de cheval	4 £.

A noter que les tickets sont valables pour les distances les plus courtes. Multipliez le prix pour les grandes traversées. Les chevaux et autres animaux indiqués sont évidemment vendus dressés et prêts à l'emploi.

Equipement usuel

Nom	Prix
Malle	18 sh.
Outre	5 sh.
Tente deux places	3 £.
Tente quatre places	5 £.
Tente huit places	7 £.
Nécessaire de cuisine	1 £.
Nécessaire de toilette	1 £.
Lit de camp	1 £.
Thermos	1 £.
Matériel de pêche	2 £.
Lanterne à pétrole	5 sh.
Canif	5 sh.
Crayon	0,5 sh.

Papier à lettres (20 feuilles)	10 sh.
Roman	1 £.
Calepin	7 sh.
Montre bracelet	5 £.
Montre à gousset	3 £.
Boîte à outils (marteau, scie...)	2 £.
Corde (30 mètres)	15 sh.
Pelle	4 sh.
Hache à bois	8 sh.
Machine à écrire	15 £.
Briquet	5 sh.

Ces listes d'équipement ne sont évidemment pas très complètes, mais elles devraient vous donner une bonne idée des prix pratiqués à cette époque afin de répondre aux attentes des Joueurs lors de la création de leurs Personnages tout comme en cours de partie.

Les armes Blanches

Nom	Prix
Petite lame (couteau, dague...)	5sh-1£.
Lame courte (épée courte, hache)	15sh-3£.
Lame longue (épée, grande hache)	1£-5£.
Lame à deux mains (espadon)	3£-6£.
Contondante à une main (matraque)	2sh-1£.
Contondante lourdes (marteau, masse)	10sh-2£.
Contondante à deux mains (masse d'armes à deux mains)	15sh-2£.
Arme d'hast (lance, hallebarde, trident)	1£-3£.
Mains Nues	-
Poing Américain	10sh.

Les Armes à distance

Nom	Mun.	Prix
Colt London 1849 (revolver)	6	2£.
Revolver Adams & Deane	5	2£.
Revolver Dreyse	6	2£.
Revolver Lefauchaux	6	3£.
Revolver à broche	6	2£.
Webley cal. 45	5	4£.
Revolver Smith & Wesson	6	5£.
Fusil modèle 1840	1	5£.
Fusil Dreyse	1	7£.
Enfield Pattern	1	5£.

Fusil Spencer cal. 42	7	6£.
Fusil de chasse	2	4£.
Pistolet « poivrière »	5	3£.
Mitrailleuse militaire	50	20£.
Arc court	-	10sh.
Arc long	-	15sh.
Arc composite	-	2£.
Flèches (10)	-	5sh.
Arbalète	-	1£.
Carreaux (10)	-	5sh.
Fronde	-	1sh.
Billes (10)	-	5sh.
Sarbacane	-	2sh.

Les Armures

Matière	Prix/m ²
Cuir souple	10sh.
Cuir rigide	15sh.
Mailles	2£.
Mailles renforcées	3£.
Métal	5£.
Métal renforcé	6£.

Le système de jeu

Maintenant que l'on connaît les acteurs, on peut s'intéresser à la manière dont ils vont jouer. A quoi vont servir toutes ces valeurs chiffrées que l'on a réunies à grand renfort de calculs savants ? Tout simplement à déterminer, dans la majeure partie des cas, si une action entreprise par un Personnage réussit ou échoue. D'autres permettront de nuancer certains résultats ou de déterminer la réaction naturelle du Personnage face à tel ou tel influx. On l'a vu précédemment, la clé du système de **RPG** se trouve dans le lancer d'un dé. Nous verrons ici comment procéder au recadrage et à l'analyse du résultat.

La division du temps de jeu

Deux notions essentielles doivent être distinguées de prime abord. Il s'agit du temps de jeu et du temps réel. Le temps réel, tout d'abord, est le temps qui passe autour de la table de jeu, dans notre monde à nous. Une partie de jeu de rôle peut durer des heures et ne pas se terminer au terme d'une seule séance. Le temps de jeu est le temps qui s'écoule dans le monde du jeu, pour les Personnages. Ce dernier est nettement plus malléable que le temps réel. Le Maître du Jeu jouera le rôle de gardien du temps lorsqu'il en ressentira le besoin, c'est à dire qu'il peut décider d'une ellipse

temporelle afin d'accélérer la narration, ou au contraire ralentir certains moments afin de laisser aux Joueurs l'occasion de réfléchir posément à ce que leurs Personnages vont entreprendre. La gestion de ce temps de jeu est un élément essentiel au bon déroulement d'une partie de jeu de rôle.

Les ellipses temporelles surviennent généralement lorsque l'action vient à manquer pour une certaine période ou lorsque les Personnages se déplacent sur de longues distances, vont dormir ou cherchent à « tuer le temps ». Il n'est bien entendu pas nécessaire de tout jouer dans un jeu de rôle et quelque part, même les Personnages ont droit à un peu de vie privée, non ? Imaginons qu'un groupe d'aventuriers prend le bateau pour traverser une mer. La croisière est prévue pour durer cinq jours. On peut décider, si le Maître n'a pas prévu d'événements durant cette traversée et si les Personnages décident de se reposer dans leurs cabines, que l'on passe rapidement sur cette période et qu'on recommence à jouer au débarquement.

Les ralentissements permettent par contre des « arrêts sur image » afin de laisser les Joueurs réfléchir à certaines choses. N'étant pas réellement à la place de leurs Personnages, les Joueurs n'ont pas nécessairement à souffrir des mêmes conditions d'urgence, mais le Maître doit veiller à ce que les abus de prédominent pas. Ainsi, si dans certaines circonstances, un Joueur peut prendre quelques minutes pour équiper son Personnage, décider de la conduite à tenir, effectuer quelques jets de dé... il faut veiller à représenter les situations de stress afin de rendre le jeu plus immersif. Le Maître ne doit donc pas hésiter, à certains moments, à contraindre les Joueurs à agir dans l'urgence, en les pressant de déclarer leurs intentions. On peut éventuellement se servir d'un sablier pour ce faire, mais ce n'est qu'un accessoire.

Cette première division étant entérinée, il convient de parler de la seconde. Lorsque le temps de jeu demande à être structuré, un artifice du jeu de rôle permet de le diviser en unités de temps, invariables dans l'univers du jeu mais extensibles dans le temps réel. Il s'agit des tours de jeu (ou rounds).

Un tour de jeu représente une unité de temps d'une seconde dans l'univers du jeu. Par soucis de réalisme, on peut être heurté par une division en tours du temps de jeu, tout simplement parce que l'on n'agit pas au « tour par tour » dans la vraie vie et que l'on se figure mal les Personnages n'agissant qu'à tour de rôle. La simulation est donc contrainte d'user d'un artifice. En réalité, tout se déroule simultanément, même dans les phases les plus confuses, si les Joueurs le souhaitent, mais par mesure de facilité, on continuera d'utiliser un système de tours.

En règle générale, il n'y a même pas lieu d'y penser. Mais dans des situations extrêmes comme les combats, par exemple, cela peut revêtir une importance capitale. Nous y reviendrons par la suite.

Vient enfin le cas des actions rémanentes et des actions instantanées. Certaines actions entreprises par les Personnages voient leur effet immédiatement appliqué. C'est le cas lorsque l'on tente de soulever une pierre lourde, de lancer une fléchette, de vérifier ses connaissances dans un domaine précis... D'autres peuvent par contre demander un certain temps avant d'aboutir. C'est le cas lors d'une tentative de traduction d'un livre, lorsque l'on fouille une pièce, lorsque l'on travaille le fer ou que l'on tente de réparer un objet. La résolution de ces actions n'est pas instantanée et le Maître du Jeu doit tenir compte du fait que le Personnage qui tente une telle action sera occupé pour plusieurs tours de jeu. La durée en est évidemment variable et reste à la discrétion du Maître du Jeu, même s'il faut se reposer sur des préceptes réalistes. Lire un livre de taille moyenne ne se fait pas en un jour, sauf si on ne fait que ça (peu réaliste), confectionner une arme peut aller vite si l'on a tous les outils et toutes les matières à portée, mais cela prend tout de même une journée. Fouiller une pièce à la recherche d'indices peut prendre une demi-heure...

Ne rien laisser au hasard

Cette expression de la vie courante reste souvent lettre morte en jeu de rôle, car le hasard survit là où règnent les dés. Une action peut échouer, même si elle est entreprise par un expert et semble abordable de prime abord. C'est un élément intéressant du point de vue

ludique, qui met un peu de piment lors des parties. Mais certaines actions, réalisées dans des contextes favorables, même si elles sont couvertes par une Compétence donnée, peuvent ne pas demander l'intervention du hasard. Le Maître du Jeu doit être ouvert aux propositions des Joueurs de ce point de vue et ne pas exiger des lancers de dés là où ce n'est pas nécessaire. Imaginons qu'un Personnage veuille fouiller une pièce et décide de prendre autant de temps que nécessaire, quitte à y passer la journée, à consciencieusement tout retourner de fond en comble. Il est peu probable dans ce cas de figure que l'indice caché lui échappe, sauf s'il est vraiment bien caché (invisible, protégé par magie, minuscule et collé sous une dalle dans le béton...). Le carnet de notes dissimulé sous l'oreiller ne résiste pas à une telle fouille. En bref, cela signifie que si le Personnage y consacre du temps et s'entoure de tous les atouts possibles, on peut éviter le test.

Quand doit-on effectuer un test ?

Dans **RPG**, les Compétences constituent le squelette, l'armature du système de jeu. On peut donc se dire que dès qu'une action entreprise par un Joueur se place sous la coupe d'une Compétence donnée, il y a lieu de procéder à un test. Ce n'est pas aussi simple, ou plutôt, ce n'est pas aussi compliqué.

En gros, il y a bien entendu du vrai, mais il faut en plus que l'action représente un défi en termes de jeu, c'est-à-dire qu'elle soit sujette à l'échec ou participe d'un bon moment de jeu. On peut finalement très bien mener une partie dans laquelle il ne sera procédé à aucun test d'aucune sorte. Pour savoir si une action doit être soumise à un test ou pas, il faut observer les points suivants :

- L'action peut éventuellement échouer.
- De cette action dépend un tournant mineur ou majeur du scénario.
- L'action favorise un moment de jeu plus intense.

Ainsi, des Personnages peuvent traverser un col montagneux sans avoir à lancer le moindre dé, mais lorsqu'ils arrivent dans une grotte, plus loin, ils doivent tous tester leur Compétence en Acrobaties pour éviter de basculer dans le vide alors qu'ils

cheminent sur un sentier étroit. On peut prétendre que le col montagneux était au moins aussi dangereux que le sentier cavernicole, mais le moment n'était pas nécessairement bien choisi. Peut-être parce que la traversée du col n'était qu'un raccourci temporel. De même, un Personnage qui cherche ses chaussettes le matin n'aura pas à lancer les dés sous sa Compétence en Fouille, même si pour un objet plus facile à trouver, sur la scène d'un crime, il devra subir un test. Vous commencez à comprendre ?

A qui le tour ?

Une question qui risque de revenir souvent autour d'une table de jeu est celle qui consiste à savoir qui agit le premier. En règle générale, lorsque la situation le permet, les Joueurs s'entendent entre eux pour savoir qui fait quoi et il est même rare que tous agissent en même temps. On laissera « l'expert » du moment tenter sa chance. Souvent aussi, le Maître du Jeu demandera un test général (par exemple, pour savoir si les Personnages ont remarqué quelque chose, s'ils savent quelque chose concernant ce qu'ils voient ou entendent...). Dans ces cas de figure, tous les Joueurs lancent les dés et on se moque bien de savoir qui agit le premier. Mais il se peut que la situation ait besoin d'être clarifiée, en cas de stress, par exemple. Il y a toujours de ces moments où tout semble aller de travers et où on s'emmêle les pinceaux.

Dans de tels cas, il convient parfois de mettre un peu d'ordre et de savoir clairement ce que font les Personnages, et dans quel ordre. Pour le savoir, on estime que les actions se classent selon les Vitesses de Réaction décroissantes des Personnages. S'il existe des égalités, lancez un dé pour les départager.

A noter que dans tout calcul d'initiative, les Personnages les plus rapides agiront les premiers, mais les Personnages les plus lents déclareront les premiers leurs intentions. En effet, étant plus rapides, les autres Personnages peuvent voir ce que préparent ou font les autres et peuvent agir en conséquence.

Les conditions du test

Avant de lancer les dés, le Maître du Jeu doit analyser rapidement la situation qui a mené au test. En gros, il devra établir la difficulté de l'action entreprise. Le voleur qui tente d'escalader un mur le fait en pleine nuit, par temps de pluie, ce qui rend les briques glissantes... Le pilote de l'automobile vient de perdre une roue et la voiture perd de plus en plus de sa maniabilité... L'informaticien qui tente de percer les protections du programme est menacé par le canon d'une arme de gros calibre et le stress le fait paniquer... On le voit, certaines situations peuvent influencer les conditions de résolution d'une action. Dans tous ces exemples, l'influence est négative, mais il se peut qu'elle favorise la résolution. L'alpiniste dispose d'un matériel d'excellente qualité, d'un ensoleillement optimal et gravit la face la plus aisée de la montagne. La serrure que tente de crocheter le monte-en-l'air est d'un modèle archaïque, c'est sur ce genre de mécanismes qu'il s'est fait les dents à la guilde...

Le Maître de Jeu (et lui seul) est apte à déterminer quel sera le Facteur de Difficulté (FD) de l'action entreprise par un Personnage. Attention toutefois à ne pas prendre en compte dans l'évaluation de ce FD les capacités mêmes du Personnage. En effet, on ne peut pas tenir des raisonnements du style : « ce Personnage est incapable de réaliser correctement cette action et le FD sera donc plus élevé ». Si le score en Compétence du Personnage est faible, c'est déjà en soi une difficulté. Le FD n'est là que pour analyser les conditions extérieures de l'action.

En termes de règles, le FD est un modificateur qui sera appliqué au jet de dé du Joueur dont le Personnage tente une action. Ce modificateur varie en règle générale de +5 (très difficile) à -5 (très facile). Toutes les étapes intermédiaires peuvent représenter des niveaux de difficulté moindres. Dans la pratique, rien n'empêche d'aller au-delà. Pour la forme, un Personnage qui essaie de soulever un camion peut tenter sa chance sur base d'un FD de +50...

Le petit tableau ci-après présentera cinq seuils généraux. Tout Maître de Jeu peut

décider de valeurs intermédiaires ou supérieures. Ce n'est présenté ici qu'à titre indicatif.

Seuil	FD
Très Difficile	+5
Difficile	+2
Normal	0
Facile	-2
Très Facile	-5

Pour rappel, et pour ceux que cela déstabiliserait, les FD positives rendent l'action plus difficile puisqu'elles s'appliquent au jet de dé, et non à la valeur de la Compétence.

Le test proprement dit

On a désormais toutes les cartes en main pour effectuer le test proprement dit. Pour cela, il faut s'armer d'un dé à vingt faces, principal outil de ce système de jeu. Le Joueur dont le Personnage entreprend une action lance le d20 et doit, en gros, obtenir un résultat inférieur ou égal à son score de Compétence. Il ne faut pas oublier d'ajouter au résultat du dé le Facteur de Difficulté établi au préalable. Rien que de très simple.

Exemple : John tente de calmer un chien féroce dans un terrain vague. Le Personnage dispose d'une Compétence en Contrôle Animal de 11. Le Maître du Jeu estime que la bête est vraiment de mauvais poil et attribue donc un FD de +2. Le Joueur lance le dé et obtient 10. $10 + 2 = 12$, c'est donc un échec. Le chien attaque...

La Marge de Réussite

Dans la plupart des cas, on se contentera de savoir si l'action entreprise se solde par un succès ou pas un échec. Dans certaines circonstances, toutefois, il peut être intéressant de savoir s'il s'agit d'une réussite brillante ou d'un échec cuisant. Non seulement la chose peut permettre une meilleure visualisation narrative des résultats, mais elle peut aussi avoir son importance. Ce sera le cas lorsque la comparaison entre deux tests sera nécessaire, pour savoir, par exemple, qui de deux protagonistes tentant la même action au même moment réussira le mieux. Dans le cas typique d'un bras de fer entre deux Personnages, ou lorsqu'un Personnage pousse une porte qu'une autre

tente de garder close... Imaginons que les deux Personnages effectuent un test et le réussissent...

Lorsque ce sera nécessaire, on procédera à l'évaluation de la Marge de Réussite (MR). Celle-ci s'obtient tout simplement en retranchant le résultat du dé (éventuellement modifié par le FD) au score de la Compétence testée. Le Personnage jouissant de la meilleure MR sera celui qui remportera la mise.

Exemple : deux Personnages jouent à cache-cache (et pourquoi pas ?). L'un d'eux utilise sa Compétence en Se Cacher et l'autre en Fouille. Le premier dispose d'un score de 12 et le MJ estime que, étant donnée l'obscurité des lieux, il entreprend une action facile (-2). Il lance le dé et obtient 5. $5-2 = 3$, c'est un succès. Celui qui le cherche dispose d'un score en Fouille de 15 et pour les mêmes raisons, souffrira quant à lui d'une pénalité de 2 (+2). Il lance le dé et le résultat donne 9. $9+2=11$. C'est également un succès. On compte donc les Marges de Réussite des deux protagonistes. Le premier a une MR de 9 (12-3). Le second une MR de 4 (15-11). Le Personnage qui tentait de se cacher l'emporte.

Dans l'exemple ci-dessus, on peut s'étonner du fait que le FD soit appliqué deux fois au cours d'une même action. En effet, en raison de l'obscurité, celui qui se cache a l'avantage sur celui qui cherche. Mais n'est-ce pas une façon de compter ce bonus/malus deux fois ? Non, car il ne s'applique pas à la même personne. Estimer qu'il est facile de se cacher et oublier qu'il est donc plus difficile de trouver serait avantager le chercheur... Et inversement.

Les réussites et les échecs critiques

Un autre cas particulier peut se présenter lorsque l'on obtient, directement, un résultat au dé de 1 ou de 20. Un résultat direct signifie qu'il n'a pas été modifié par un facteur quelconque, et que le chiffre lisible directement sur le dé est tel.

Dans le cas d'un résultat direct de 1, on parlera d'une réussite critique. Dans le cas d'un résultat direct de 20, il s'agira d'un échec critique. Une seule exception à la règle vient quelque peu modérer cette généralité. Un Personnage pour qui la seule chance de succès est d'obtenir un 1 au dé

ne peut bénéficier d'une réussite critique. De même, un Personnage dont la seule chance d'échec est d'obtenir un 20 au dé ne peut souffrir d'un échec critique.

Ceci dit, c'est quoi une réussite ou un échec critique ? Il s'agit tout simplement d'une réussite ou d'un échec particulièrement impressionnant. Le résultat est soumis à la discrétion du Maître de Jeu. C'est lui qui déterminera en quoi les conséquences seront plus importantes pour le Personnage. Plusieurs scénarios sont possibles. Imaginons qu'un Personnage tente d'obtenir des informations auprès d'une personne et tente de la séduire (Séduction). Un échec critique peut signifier que la personne va haïr profondément le Personnage, le renvoyer et ne plus jamais vouloir lui adresser la parole. Une réussite critique peut signifier que les confessions sur l'oreiller sont à la hauteur de leur réputation. De même, un Personnage tente d'écarter les barreaux d'une cellule (Tour de Force). Un échec critique signifie sans doute qu'il se luxera l'épaule ou se blessera ce faisant, tandis qu'une réussite critique impliquera sans doute que les charnières céderont avant les barreaux, libérant le passage... Faites preuve d'imagination et de sens théâtral, mais évitez les abus. On ne doit pas nécessairement mourir des suites d'un échec critique tout comme les conséquences d'un succès critique ne doivent pas être disproportionnées.

Favoriser le jeu de rôle

Le jeu de rôle n'est-il finalement qu'un jeu de dés ? Non, bien entendu. Comme vous l'aurez déjà lu dans ces règles, il est possible qu'une partie entière se déroule sans qu'il ne soit lancé le moindre dé. L'histoire du scénario et l'interprétation des Personnages priment sur tout le reste. D'ailleurs, des solutions vous ont déjà été proposées pour limiter au maximum le lancer de dés.

L'élément essentiel d'une bonne partie de jeu de rôle doit être le dialogue entre les Joueurs et entre les Joueurs et le Maître du Jeu. Aussi, dans le cas des Compétences de la Racine des Relations, évitez de vous contenter de « -Fais-moi un test en ça » « -Réussi ». Ce genre de discours va à l'encontre de l'esprit du jeu. Bien entendu, ces Compétences sont utiles car elles permettent au Joueur intelligent ou fin communicateur d'être plus limité par son

Personnage balourd ou inversement. C'est du jeu de rôle. Mais ne vous privez certainement pas du plaisir de jouer ces scènes. Demandez au Joueur dont le Personnage tente de convaincre quelqu'un de jouer son argumentation. Bien entendu, le résultat peut être à cent lieues de ce que le Personnage aurait pu dire sous réserve d'un test particulièrement brillant. Mais on aura une meilleure idée des arguments avancés. Du côté du Maître, faites de même avec la description des conséquences ou des actions entreprises par vos propres Personnages Non-Joueurs. Ne dites pas « - Les monstres ont tous ratés leur test, ils ne vous voient pas. » mais dites « -Après avoir reniflé partout de leurs horribles museaux, les monstres se replient, non sans humer une dernière fois l'air ambiant à la recherche d'une odeur familière. ».

Le combat

Bien que certaines parties puissent se dérouler sans que le moindre sang ne soit versé, il arrive plus souvent que des adversaires belliqueux se dressent sur la route des Personnages et que le combat soit la seule issue plausible. En gros, les règles énoncées jusqu'ici ne changent guère, mais sont plus étoffées. Une série de facteurs interviennent comme la gestion des coups et blessures, la portée des armes... Le chapitre qui suit traitera de la façon de gérer un affrontement, de la déclaration des hostilités à la reddition ou la mort des opposants. Le système de combat évoqué ci-dessus n'est ni le plus complet, ni le plus réaliste du monde du jeu de rôle, mais il a pour seule ambition de permettre une résolution rapide des affrontements sans verser dans la chirurgie ou dans la danse classique. Après tout, les beaux combats à l'épée comptant une vingtaine d'envois avant la touche, cela ne se voit qu'au cinéma... En règle générale, une fois les lames au clair, quelqu'un ne tarde jamais à tomber.

La déclaration des hostilités

Une situation de combat n'est pas toujours clairement définie au début, mais ne tarde pas à impliquer toutes les personnes dans une même zone au même moment. Un combat peut évidemment commencer lorsque quelqu'un déclare qu'il attaque quelqu'un d'autre. Il se peut aussi qu'il s'agisse d'une embuscade de la part de

Personnages Non-Joueurs... Il est important, quoi qu'il arrive, de savoir exactement ce que font tous les protagonistes au moment de commencer l'affrontement. Les Personnages ont-ils leurs armes en mains ? Sont-ils prêts à se battre ? A quelle distance sont-ils les uns des autres ? Autant de questions importantes pour éviter les quiproquos ou les situations invraisemblables. N'hésitez pas à ce propos à noter sur une feuille de papier les positions respectives de chacun sur le « champ de bataille ». A cet effet, certains peuvent également préférer l'emploi de figurines ou de marqueurs spécifiques. Il faut que les choses soient claires pour tous les Joueurs avant que le combat ne commence, même si elles peuvent rester confuses du point de vue des Personnages.

Le tour de combat

On sait que le temps de jeu peut se diviser en tours ou en rounds. Le tour de combat reprend le même principe, mais se subdivise en sections. Chaque section comprendra un type d'actions et les répartira donc selon leur vitesse d'exécution respective. Certaines attaques, par exemple les attaques par projectiles, se produiront toujours au sein d'un même tour de combat, avant les attaques de mêlée. N'oubliez pas que comme dans les règles normales, agir en premier signifie que l'on peut voir ce que les autres se préparent à faire et que c'est donc aux Personnages les plus lents de déclarer en premier leurs intentions.

- *Magie ou pouvoirs spéciaux* : les PJ ou PNJ capables de lancer des sorts ou d'utiliser des pouvoirs spéciaux et désireux de le faire dans le cadre du combat (attaques ou incantations diverses), agissent à ce tour.
- *Attaques par projectiles* : les PJ ou PNJ armés pour le combat à distance (à projectiles, à feu, de lancer...), se trouvant en position de les utiliser et désireux de le faire agiront à ce tour.
- *Attaques de mêlée* : les PJ ou PNJ engagés dans une mêlée porteront leurs coups à ce tour (armes de contact, mains nues...).
- *Les déplacements en combat* : les PJ ou PNJ désireux de se déplacer dans la phase de combat le font à

ce tour. Il peut s'agir d'une volonté de venir au contact d'un adversaire, d'aller porter secours à quelqu'un, de prendre la fuite...

Ces quatre sections du tour de combat subissent chacune la règle de l'initiative, à savoir qu'au sein de chacune d'elles, les Personnages bénéficiant de la meilleure VR agiront les premiers, avec la possibilité de lancer un dé pour les départager.

Règle optionnelle : VR de combat : Afin de pimenter un peu plus la phase de combat, il est possible d'inclure un élément aléatoire supplémentaire dans l'élaboration de l'ordre des actions. Ainsi, on peut exiger de chaque Joueur qu'il lance au début de chaque tour de combat un dé (un d10, par exemple) au résultat duquel il ajoutera la VR de son Personnage. C'est sur base de ce total que s'établira l'ordre des actions dans les différentes sections du tour.

Règle optionnelle : chaos total : Pour ceux qui veulent vraiment simuler le côté désordonné de la plupart des champs de bataille, on peut imaginer de ne pas tenir compte des sections du tour de combat et de ne se baser que sur la VR des Personnages pour établir l'ordre du tour. Modifiée par le jet d'un d10 pour donner encore plus d'incertitude.

Règle optionnelle : option duel : On a déjà vu dans certains films cette scène où deux tireurs, postés chacun à un bout de la ruelle, se tuent simultanément d'un coup de feu. Les règles du combat qui seront présentées ici ne permettent pas ce genre de fantaisie, puisque l'un des tireurs sera forcément plus rapide que l'autre. On peut toutefois modifier les règles afin de rendre la chose possible. Il suffit pour cela d'ajouter une section au tour de combat : *calcul des dommages*. Toutes les attaques ayant porté ne se répercutant qu'à cette phase, se tenant après celle des *attaques de mêlée*. Les deux tireurs auront ainsi pu se tirer l'un sur l'autre...

Porter un coup

Pour savoir si le coup porté par l'attaquant touche bel et bien l'adversaire, on procède à un test normal, sur base d'une Compétence. On prend cependant comme Facteur de Difficulté le Bonus Défensif de l'adversaire. Le Bdef viendra

donc, tout comme le FD dans les règles, s'ajouter au résultat du dé 20.

Exemple : un Personnage va frapper de son épée un monstre qui se trouve face à lui. Il a été plus prompt et porte donc le premier coup. Sa Compétence en Armes Blanches est de 14. Le Bdef du monstre est de 2. Le Personnage lance les dés : $8 + 8 + 2 = 10$. Dix étant inférieur à 14, le coup porte.

Et c'est tout ? Oui. Dans la majeure partie des cas, on saura si la cible est touchée ou pas par le simple jet de l'attaquant. Il se peut toutefois que le Personnage touché décide de parer l'attaque à l'aide d'un bouclier. C'est la seule alternative et cela ne fonctionne que dans le cas d'un combat de mêlée (contre armes blanches ou mains nues). On permet alors au Personnage défenseur d'effectuer un test sous sa Compétence en Bouclier, à condition bien entendu qu'il dispose d'un bouclier ou d'un objet faisant fonction. Que se passe-t-il si un Personnage disposant d'un bouclier ne possède pas la Compétence ad hoc ? Au Maître du Jeu de trancher. L'utilisation efficace d'un bouclier demande un petit entraînement et on peut donc estimer que la possession de la Compétence est essentielle pour être capable de l'utiliser en situation de combat. D'un autre côté, on peut laisser faire les règles et décider que tout Personnage peut dès lors utiliser cette Compétence sous la valeur de la Racine. Les amateurs de simulation feront peut-être les gros yeux face à ce système simplifié, mais qu'ils gardent à l'esprit que le Bonus Défensif simule en même temps la faculté du Personnage à éviter les coups ou à les parer en usant de son arme et que toutes ces données sont finalement présentes dans la résolution du jet d'attaque.

Le calcul des dommages

Une fois que le coup a porté, on peut s'interroger sur ses effets. Chaque arme, selon son type, occasionnera un certain nombre de points de dommage, représentés par un dé. Le côté aléatoire de l'application des dommages donne du piment et de la variété au jeu mais ne se justifie pas d'une manière scientifique. Il n'a de sens que dans la mesure où il n'est pas vraiment tenu compte d'une localisation des coups portés. A deux individus similaires, un même coup porté

au même endroit avec la même arme et la même force donnera probablement lieu aux mêmes dégâts. A méditer.

Aux dommages de l'arme vient s'ajouter le Bonus aux Dégâts de l'assaillant. Ce, uniquement dans le cadre de l'utilisation en mêlée d'une arme blanche ou des armes naturelles (mains nues). Il est en effet inutile de compter l'influence de la force d'une personne sur les dégâts causés par balle, même si dans le cas des arcs à flèche, par exemple, la division est moins nette, une grande force étant nécessaire pour bander un arc et donc frapper plus loin et plus fort. On s'en tiendra toutefois à la règle.

Les dégâts totaux englobent donc les dégâts de l'arme et, dans certains cas, le Bdeg de l'assaillant.

Exemple : un quidam va frapper de sa lourde massue un agent venu le défier. Son coup porte et on procède au calcul des dommages. La massue occasionne 1d6 points de dommages et le Bdeg du quidam est de 3. Les dégâts totaux s'élèveront donc à $1d6+3 = 7!$

L'armure

Les Personnages portant une armure sont partiellement protégés des dégâts infligés par les attaques d'autrui. Partiellement. Car un coup bien porté peut évidemment percer l'armure, mais le simple choc d'une masse lancée à pleine force sur un plastron peut sérieusement blesser l'individu qui le porte. Partir au combat sans protection est cependant une mauvaise idée. L'ennui avec les armures, c'est qu'elles recouvrent rarement tout le corps. Dès lors, un Personnage intelligent ou simplement sournois tentera-t-il de frapper là où la peau est à nu. Réaction bien légitime. Deux solutions se posent : soit on établit un système aléatoire de localisation des coups, et de ce fait, les armures ne protégeront que certaines parties du corps, soit on estime que tous les coups portés doivent passer outre l'armure, pour peu que celle-ci recouvre une partie suffisante du corps.

La première proposition plait beaucoup aux Joueurs, même si son côté aléatoire heurte la sensibilité des puristes. Certains peuvent éprouver des réticences à toujours toucher le bras gauche ou la jambe droite de leurs adversaires. La seconde prend le

pli de laisser au Maître du Jeu le soin de la narration et de se contenter de dresser une armature pas trop contraignante derrière. C'est également l'optique de **RPG**, et on estimera donc que si un Personnage porte une armure assez grande, elle le protégera partiellement de toutes les attaques. Qu'est-ce qu'une armure « assez grande » ? On ne considérera dans ce jeu comme armures que les éléments recouvrant au moins l'intégralité du torse. En effet, rien n'empêche un Personnage de se balader torse nu avec un casque et des épaulettes ou des genouillères, mais n'importe quel quidam qui désirerait l'agresser le frapperait à coup sûr en pleine poitrine. Par ailleurs, on verra que les Personnages disposant d'un casque sont mieux protégés que les autres des tentatives d'assommement. En plus de garder leurs traits partiellement ou totalement cachés... Bref, de la même manière que les armes, les armures ont un côté aléatoire, qui donne au Maître du Jeu l'occasion d'interpréter les résultats d'un dé et une source à sa narration. Chaque type d'armure est assorti d'un dé de protection qu'il faudra lancer pour déterminer de combien de points sont réduits les dégâts totaux d'une attaque. Les points de dégâts excédentaires passent outre l'armure et si l'armure bloque tous les points de dégâts, on considère qu'elle aura parfaitement joué son rôle et que son porteur s'en félicitera.

Arsenal

Les mondes du jeu de rôle se déclinent grossièrement en trois périodes : le passé, le présent et le futur. A chaque époque est associé un grand nombre d'armes et d'armures. Il en existe pour tous les goûts. Cette rubrique n'est pas exhaustive car on peut en effet compter les armes par milliers à chaque époque. Une sélection des plus notoires vous permettra ici de vous faire une idée des dégâts infligés par certaines armes tout comme des protections offertes par certaines armures. En ce qui concerne ces dernières, c'est la matière qui est estimée plutôt que le type d'armure. On parlera donc plutôt de « mailles » que de « cottes de mailles ». On trouvera ci-après trois tableaux : celui des armes blanches, celui des armes à distance et celui des armures. Vous n'y trouverez par contre aucun indice de prix, ceux-ci étant sujet à fluctuation selon les espaces et les époques.

Les armes de l'ère victorienne

Les quelques 23 années situées entre 1865 (mise au point de l'étui métallique qui a finalement permis de sceller d'une façon pratique les culasse de chargeurs) et 1888 (quand la plupart des nations européennes ont commencé à adopter des calibres adaptés à la nouvelle poudre "sans fumée") furent une période haletante d'innovation et de transition technique dans le domaine des armes individuelles pour les forces militaires du monde entier.

À ce moment-là, il n'existait aucun consensus quant au type d'arme qui devrait assurer la succession de la vieille platine à silex qui avait dominé la technique armurière du précédent siècle. En effet, pendant cette période turbulente, il y avait des douzaines de mécanismes de fusils différents (et un plus grand nombre encore de variantes) adoptés par les forces armées et de police dans le monde entier; non pas à titre expérimental, mais bien opérationnel !

A cette époque, l'Europe, l'Amérique centrale, l'Amérique du Sud et le l'Asie centrale et orientale (entre autres) étaient autant de chaudrons politiques internes doublés de profondes rivalités impérialistes à l'échelle du globe.

De fait de véritables courses aux armements furent engagées par pratiquement chaque gouvernement de l'époque.

C'était un moment d'agitation et de soubresauts politiques, économiques et sociaux exceptionnels, agitation que reflète naturellement l'évolution des armes de l'époque dans un formidable moment de création et d'innovation technique.

Ce mouvement n'allait pas de soi, et il convient, d'ailleurs, de noter que la plupart de ces inventions furent l'œuvre d'inventeurs talentueux mais isolés. En effet, le conservatisme des plus gros acheteurs d'armes de l'époque, les militaires, failli condamner ces inventions à l'oubli, et ceci tous pays confondus...

De fait, le revolver Lefauchaux fut considéré comme « sans avenir » du fait de sa grande cadence de tir et du prix de ses

munitions qui, selon les analystes militaires de l'époque, devaient « mettre la guerre hors de prix » (!).

Lorsque Samuel Colt présenta en 1836 son Colt Paterson, le tout premier revolver opérationnel de l'histoire, l'US Army le refusa et l'usine Colt dû fermer en 1843... De même, Richard J. Gatling ne parvint jamais à vendre son invention à la Prusse, après qu'une seule de ses mitrailleuses eut ridiculisé 100 des meilleurs tireurs de l'armée prussienne au cours d'un concours organisé en 1869 à Carlsbad...

En outre, les armées (et les opinions publiques) de l'époque demandaient que l'on fasse la guerre de façon « loyale » et « civilisée » (Si !) sur un champ de bataille bien défini, comme il était de coutume de le faire en Europe depuis la Renaissance. Ceci explique partiellement la répugnance des états-majors de l'époque à adopter ces armes.

Par contre, les différentes guerres coloniales menées par les armées européennes et américaines à travers le monde ne demandaient pas que l'on combattit les « indigènes » de façon la même manière et l'armée britannique utilisa des mitrailleuses contre les Zoulous (en autres) mais n'admit jamais qu'on en expédia combattre en Europe. Un tel état d'esprit perdura jusqu'en 1914.

Outre les guerres coloniales, ce furent au final des acheteurs civils, pionniers partant à la conquête de l'Ouest américain, mais aussi les tireurs amateurs « éclairés » ainsi que des militaires et chefs d'Etats « non-conformistes » (tel le général américain Butler ou l'empereur Napoléon III) qui permirent à ces inventions de s'imposer.

Au total, donc, l'époque dite « victorienne » vit l'apparition d'armes de plus en plus mortellement efficaces au service des armées d'abord, puis des civils, tant la Révolution industrielle d'alors permettait leur production de masse à des prix toujours moins élevés.

Nom de l'arme blanche	Dégâts
Petite lame (couteau, dague...)	1d4
Lame courte (épée courte, hache)	1d6
Lame longue (épée, grande hache)	1d8
Lame à deux mains (espadon)	1d10
Contondante à une main (matraque)	1d4+1
Contondante lourdes (marteau, masse)	1d6+1
Contondante à deux mains (masse d'armes à deux mains)	1d8+1
Arme d'hast (lance, hallebarde, trident)	1d8
Mains Nues	Bdeg
Poing Américain	Bdeg+1

Nom de l'arme à distance	Portée	Dégâts
Colt London 1849 (revolver)	30	1d6+1
Revolver Adams & Deane	30	1d8
Revolver Dreyse	20	1d6
Revolver Lefauchaux	30	1d8
Revolver à broche	10	1d4+1
Webley cal. 45	30	1d8
Revolver Smith & Wesson	30	1d8
Fusil modèle 1840	50	1d10
Fusil Dreyse	100	1d10
Enfield Pattern	50	1d10
Fusil Spencer cal. 42	150	1d10
Fusil de chasse	65	1d8+1
Pistolet « poivrière »	10	1d6
Mitrailleuse militaire	125	1d10
Arc court	35	1d6
Arc long	75	1d8
Arc composite	120	1d8+1
Arbalète	35	1d8+1
Fronde	25	1d4
Sarbacane	15	1d4

Matière de l'armure	Protection
Cuir souple	1d4
Cuir rigide	1d4+1
Mailles	1d6
Mailles renforcées	1d6+1
Métal	1d8
Métal renforcé	1d8+1

Réussite Et Echec Critiques En Combat

Pour presque toutes les Compétences de combat, un résultat de 1 au dé signifie que les dommages infligés par l'attaque sont plus importants que prévu. Lancez deux fois les dés de

dommages de l'arme, additionnez les résultats obtenus et soustrayez le résultat aux Points de Vie de la cible. De plus, les attaques portées avec des armes tranchantes (épée, dague, etc.) ou des armes à feu arrivent à trouver le défaut de l'armure. La protection de cette dernière est annulée. Les conséquences d'un échec sont potentiellement plus variées. En voici une petite liste non limitative :

Bagarre : la cible s'écarte à la dernière seconde. Le Personnage fonce dans le mur et se blesse.

Toutes les Compétences d'armes : l'arme se brise, elle reste coincée, le Personnage perd l'équilibre (et ne pourra pas attaquer au prochain round), l'attaque touche un ami au lieu de la cible.

Compétences d'armes à mécanisme : l'arme s'enraye, elle est inutilisable pour 1d6 rounds, un ricochet touche un ami au lieu de la cible (dommages divisés par deux), les détonations attirent l'attention du voisinage qui prévient la police...

Assommer Un Adversaire

Pour assommer un adversaire, un Joueur doit annoncer son intention en début de round, puis réussir une attaque à Mains Nues ou d'une arme de mêlée non tranchante (un gourdin par exemple). Les dommages sont soustraits aux Points de Vie de la victime, puis on teste le Corps de la victime moins les PV perdus. Elle restera assommée un temps égal au nombre de PV perdus en heures. A son réveil, elle aura une grosse bosse, mais n'aura perdu qu'1/3 des points de vie de l'attaque.

Recharger

Un revolver, un arc ou une arbalète (...) doivent être rechargés entre chaque utilisation, sauf en ce qui concerne les arbalètes à chargeurs (qui disposent d'un mécanisme ou d'une glissière alimentant le canon). En temps normal, encocher une flèche, un carreau ou engager un nouveau chargeur prend un tour. Dans le cadre d'un arc, le temps peut être ramené à quantité négligeable si le Joueur réussit un test sous son Habileté (1d20). Le test ne compte que pour ce round et peut être retenté à chaque round. Le temps de rechargement des arbalètes est incompressible, comme

celui des armes à feu. Dans la liste des armes de distance qui fait suite, le nombre entre parenthèses indique le nombre de balles par chargeur.

Portées

Les armes de distance ont une portée maximale qui leur est propre et qui est définie dans le tableau suivant. Au-delà de cette distance, on considère que la cible est hors d'atteinte. En ce qui concerne les armes de jet, lancées à la force du poignet et du bras, la portée est, en mètres, égale au Corps multiplié par deux du personnage pour un objet léger (pierre, couteau), au Corps du Personnage pour un objet plus lourd (grosse pierre, petit meuble) et au Corps divisé par deux pour les objets très lourds qui restent portables (meubles, très grosses pierres).

Les tirs en rafale

Certaines armes à feu ne tirent pas qu'une balle à la fois. Les armes automatiques peuvent être réglées pour tirer en rafales. Dans le cas d'une rafale, on considère que 1d6 munitions sont dépensées à chaque tir et que la chance de toucher sa cible augmente de deux points.

Le combat de masse

Il est parfaitement envisageable de plonger les Personnages dans le chaos d'un affrontement de masse, entendez une bataille entre deux armées. Vouloir à tout prix simuler un conflit de ce genre par des règles lors d'une partie de jeu de rôle est illusoire et vain. Quel que soit le système mis sur pied, on en viendra toujours à considérer des facteurs qui dépassent de loin les Joueurs et l'intérêt de la partie. La meilleure solution dans ce cas de figure est de gérer normalement les combats auxquels sont directement mêlés les Personnages et de laisser la place au talent narratif du Maître du Jeu pour l'issue de la bataille. Bien entendu, il se peut que les Joueurs veuillent se sentir plus impliqués, qu'ils n'aient pas l'impression que tout est écrit. Dans ce cas, lancez éventuellement quelques dés pour faire bonne figure ou selon un plan établi. Préparez le plan de bataille dans votre scénario et inscrivez des directives du style : « si les Personnages font ça ». Comptabilisez une série de bonus et de malus dépendant des actions réussies

par les Personnages ou leurs subalternes et lancez un dé au final pour chaque armée... Celle qui obtient le score le plus élevé l'emportera.

Blessures et récupération

Et voilà ! On a joué à se faire mal et maintenant, il y a des blessés ! La gestion des soins dans un jeu de rôle est souvent matière complexe car si l'on s'en tient au réalisme, les Personnages ne repartiraient pas souvent au combat. Bien entendu, dans les univers où la magie n'est pas un vain mot, tout reste possible et il existe probablement des potions ou des pommades miraculeuses, qui guérissent tout et referment soigneusement les plaies. Il existe dans le système de jeu des Compétences de soin, qui sont les suivantes : Premiers Soins et Médecine. Comme son nom l'indique, la Compétence en Premiers Soins permet à son pratiquant de procéder aux « gestes qui sauvent », à savoir nettoyer les blessures, panser les plaies, cautériser. On considère par soucis de simplification que les effets sont immédiats et que, s'ils sont pratiqués à temps, ils offrent le regain d'1d4 Points de Vie perdus par le Personnage souffrant. La Médecine est bien entendu quelque chose de bien plus complexe. On considère qu'elle permet, sous réserve de réussite du test, de recouvrer l'ensemble des Points de Vie perdus mais ses effets ne sont pas immédiats et certaines interventions peuvent prendre du temps, et donc nécessiter des conditions particulières. On peut bien sûr opérer sommairement quelqu'un sur le champ de bataille, mais l'action est de ce fait rendue plus difficile. En bref, c'est au Maître du Jeu de savoir ce qu'il souhaite imposer à ses Joueurs. Il ne faut pas oublier non plus qu'un temps de revalidation est nécessaire pour les blessures les plus graves. Sans compter que certaines blessures ne guérissent jamais totalement, ou laissent d'affreuses cicatrices aux endroits les moins indiqués...

Enfin, les Personnages peuvent, en ce qui concerne des blessures superficielles ou peu graves, récupérer des points en prenant simplement du repos. On considère qu'une journée et une nuit passées à se reposer dans des conditions décentes de confort et d'alimentation permet au Personnage de récupérer un Point de Vie perdu.

Qui ne dit maux...

En dehors du combat, qui est suffisamment important pour mériter un chapitre entier, de nombreuses autres causes peuvent faire perdre des points de vie aux Personnages. Voici un petit échantillonnage des sources possibles de blessures. Notez que cette liste n'est pas limitative, même si elle devrait suffire à vous occuper pendant un bon moment (et à vous donner des idées !).

Chutes

Retirez 1d6 Points de Vie par tranche de 3 mètres de chute. Un jet d'Acrobaties réussi permet d'annuler la perte d'1d6 points. Notez qu'une chute vraiment importante est presque toujours mortelle pour un Personnage. Mais en tant que meneur de jeu, essayez de ne pas en arriver là trop souvent.

Feux

Si l'on s'en sert comme arme, une torche enflammée inflige 1d6 Points de Vie par round. Un Personnage touché par une torche doit lancer 1d6. Sur un 6, ses vêtements prennent feu si la chose est possible, et il subit 1d6 Points de Vie par round (voir cette notion dans le chapitre "Le Combat"), jusqu'à ce qu'il ait réussi à éteindre les flammes ou qu'il se soit jeté à l'eau, ou qu'on l'ait enroulé dans une couverture, etc. Tomber dans un feu de camp inflige 1d6+2 points de dommages. En dehors de ça, suivez la même règle que pour les torches.

Un Personnage pris dans un incendie doit lancer ce même dé 6. Sur un 1 ou un 6, il perd 1d6 Points de Vie par round. Par ailleurs, il risque de mourir asphyxié (voir plus bas). Un Personnage qui a perdu plus de la moitié de ses points de vie à cause du feu perd également 1d3 points en Charisme.

Asphyxie Et Noyade

Lorsqu'un Personnage est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide, ou étranglé par un individu mal intentionné, on commence à découper le temps en rounds. Au premier round, le Personnage doit réussir un jet de Corps x 10 avec 1d100. Au deuxième round, le jet est sous Corps x 9. Au troisième, de Corps x 8,

et ainsi de suite jusqu'au dixième round, où le jet se fait sous Corps x 1 (pour les rounds suivants, on ne descend pas en dessous de la Corps x 1). Dès qu'un de ces jets est raté, le Personnage subit 1d6 points de dommages. Il continuera à perdre 1d6 Points de Vie par round tant qu'il ne sera pas sorti de la zone dangereuse ou secouru.

Explosions

Dans les univers où ils existent, les explosifs infligent des dommages dans un certain rayon. De nos jours, une bombe artisanale fera 10d6 points de dommages là où elle explose, 9d6 de dommages dans un rayon de 3 mètres autour d'elle, 8d6 de dommages entre 3 et 6 mètres, 7d6 entre 6 et 9 mètres, et ainsi de suite. 10d6 de dommages sont une bonne base de travail, mais ce chiffre change selon la nature exacte de la bombe. Un bricolage artisanal avec de la poudre noire ne fera que 5d6 de dommages au point d'explosion; en revanche, un missile ou un obus moderne peut infliger jusqu'à 20d6 points de dommages à l'endroit où il frappe.

Poison Et Maladie

Les poisons et les maladies doivent être définies avec soin par le Maître du Jeu en tenant compte de leurs effets, de leur virulence, de leur propagation, de leur fréquence... Les maladies fonctionnent sur le même modèle, mais étant moins virulentes, il est possible que la personne exposée y réchappe. Pour savoir si tel est le cas, un test en Corps sera nécessaire (avec 1d20). Certaines maladies particulièrement retorses peuvent occasionner des malus à ce test.

Peur et folie

Les Personnages de ce jeu seront souvent exposés à des situations horribles où leur santé mentale sera soumise à rude épreuve. Même si les agents du Guet ne sont pas n'importe qui, même s'ils sont psychologiquement préparés au pire, ils ne restent que des humains et peuvent donc être effrayés comme tout un chacun lorsque des situations extrêmes se présentent à eux.

Ces règles sur la peur et la folie ne doivent pas être utilisées systématiquement, dès que les Personnages rencontrent des

monstres ou des phénomènes paranormaux. C'est au Maître du Jeu de savoir quand son groupe de Joueur peut y être confronté. De jeunes agents seront sans doute plus rapidement soumis au test alors que de vieux routards qui ont déjà eu affaire à de telles situations seront mieux préparés à les affronter. Les règles sont là pour plonger les Joueurs, et non les Personnages, dans le doute, pour éviter qu'ils ne se blasent trop vite et ne deviennent des automates accomplissant sans cesse les mêmes actions.

Lorsque le Maître du Jeu l'estime nécessaire, il peut demander aux Joueurs de tester l'Esprit de leurs Personnages sur 1d20. Dans la plupart des cas, l'Esprit pourra être multiplié par deux, mais dans les cas les plus extrêmes, il se peut que ce ne soit pas le cas, voire que les Personnages subissent des malus.

En cas de succès, on considérera que le Personnage n'est pas trop apeuré et peut continuer d'agir normalement. Dans le cas contraire, le Personnage prend peur et aura sérieusement tendance à paniquer (prendre la fuite, agir de manière désordonnée, quitter son poste, appeler à l'aide, ...). Au Maître de guider le Joueur dans la façon d'interpréter au mieux les situations.

En cas d'échec critique (20 au dé) dans un tel test, le Personnage conservera une phobie liée à l'événement qui vient de se produire et le Joueur devra en prendre note sur sa Feuille de Personnage. Cette phobie doit être liée à la situation qui a provoqué le test et peut s'effacer avec le temps ou hanter à jamais le Personnage, selon que celui-ci suive par la suite une thérapie ou parvienne à surmonter ses peurs primales. Imaginons qu'un Personnage se trouve confronté à une invasion d'araignées et ne réalise un lancer critique... A l'avenir, il aura peur de toutes les araignées et paniquera lorsqu'une toile lui effleurera le visage.

Les phobies agissent selon leur gravité comme des échecs automatiques dans les tests de peur ou comme des malus sur ces mêmes jets de dé.

Peaufiner le système

Au cours des parties, il est possible que vous rencontriez des situations qui échappent aux règles conventionnelles décrites ci-dessus. On ne sait jamais ce à quoi pensent les joueurs et il serait trop ardu de recenser tous les cas particuliers que la vie peut placer sur notre chemin. En gros, nonante neuf pour cent des actions devraient être gérées sans problème par ce système. Si on ne dispose pas d'une Compétence, la Racine vient au secours. Si une action ne vous semble pas couverte par une Racine, c'est qu'elle est particulièrement rare. Définissez alors une valeur de base pour chaque individu et procédez à un test classique. Bien entendu, si un point de règle ne vous convient pas, ignorez-le.

Expérience

Contrairement à d'autres jeux de rôle, les Personnages ne progressent pas dans **RPG** selon une échelle répartie en niveaux. A la fin de chaque aventure, les héros recevront toutefois un certain nombre de Points d'Expérience, selon qu'ils ont mené leur mission à bien, qu'ils ont bien joué ou qu'ils se soient tirés de situations délicates. Ces Points ne sont pas attribués automatiquement et leur nombre est soumis au seul bon vouloir du Maître de Jeu. Il est toutefois possible de tracer de grandes lignes à leur propos.

Un Personnage qui sort vivant d'un scénario recevra une première note sur dix, représentant la manière dont il a, en tant que Personnage, traversé l'aventure. A-t-il été un bon compagnon, a-t-il eu de bonnes idées, a-t-il pris part aux actions collectives ?

Le succès de la mission s'il y en avait une, compte également pour dix points. Un succès total (ce qui est rare) apportera dix points. Au Maître du Jeu d'estimer le nombre d'objectifs remplis par les Personnages. A moins de fortes dissensions au sein du groupe, tous les Personnages devraient se voir récompenser de ce point de vue de la même manière.

Enfin, le Joueur sera également récompensé s'il a bien interprété son Personnage. Cela peut même aller à l'encontre des deux précédents points. Par

exemple, un Joueur qui incarne un ancien allié du méchant de service peut décider de bien jouer son Personnage en poussant ses nouveaux compagnons dans un piège... Ce critère aussi compte pour dix points. Au maximum, une aventure de taille normale peut rapporter jusqu'à 30 Points d'Expérience aux Personnages.

Mais que peut faire un Joueur avec ces points ? Exactement la même chose que ce qu'il a fait lors de la création de son Personnage avec les Points de Personnalisation. C'est à dire qu'il peut décider d'améliorer ses Compétences. Pour plus de réalisme, le Maître du Jeu peut exiger que ces points ne soient répartis que dans les Compétences dont le Personnage a fait usage en cours de partie, mais on peut très bien se montrer plus libéral à ce sujet.

Le Maître du Jeu peut toutefois décider d'attribuer plus ou moins de points que de coutume, selon qu'il estime le rythme de progression des Personnages trop rapide ou trop lent. A noter bien entendu qu'aucun Personnage ne peut progresser au-delà du DM5 dans une Compétence et ne peut céder ses Points d'Expérience à quelqu'un d'autre. Il n'est, par contre, pas obligé de dépenser les siens, mais, on considère que le cumul des PE n'est pas éternel. Un Personnage ne peut pas rester médiocre toute sa vie et devenir du jour au lendemain un super-héros. Au MJ de gérer cela en bonne intelligence.

L'apprentissage

L'Expérience n'est qu'un des chemins menant à la perfection d'un personnage (dans le sens de se parfaire). On peut tout aussi bien volontairement se rendre chez un maître afin de suivre des cours. Cette méthode est assez longue et elle ne convient pas à une pratique en cours de partie. En effet, il serait illusoire qu'un personnage déclare qu'il va se rendre chez un maître pour apprendre quelques rudiments de géologie au lieu de partir retrouver la fille des paysans enlevée par des trolls deux jours plus tôt. En règle générale, il faudra donc que le Joueur et le Maître du Jeu organisent cet apprentissage entre deux parties. Bien sûr, il est possible de profiter des raccourcis temporels du jeu de rôle pour apprendre certaines choses. Si le groupe de Personnages traverse des

plaines pendant cinq jours et qu'il ne se passe rien, un personnage peut enseigner un peu de son art aux autres lors des campements. Il convient en tous les cas de suivre la procédure ci-dessous.

- *Le Maître* : Il faut pour apprendre quelque chose, trouver quelqu'un qui s'y connaisse. C'est la règle primordiale. Il y a des autodidactes, mais ceux-ci progressent uniquement par l'Expérience. Pour pouvoir enseigner, il faut disposer d'un Degré de Maîtrise dans la Compétence requise au moins égal à 4 (Professeur). Inutile d'aller suivre des cours en géologie chez quelqu'un qui ne s'y connaît pas trop.

- *l'Elève* : Il faut qu'il possède une Compétence désignée se rapportant au sujet de l'étude au moins de quatre points inférieurs à celle de son Maître. Un Personnage dont le score en Zoologie est de 9 ne peut rien apprendre d'une personne dont le score n'est pas supérieur ou égal à 13.

- *Les Cours* : Ils prennent du temps. On considère, ce total pouvant être modifié selon les circonstances et la matière de l'étude par le Maître du Jeu, qu'un point de Compétence peut être transmis en dix heures de cour. Dix heures, c'est long. Le personnage peut-il se permettre de rester autant de temps à ne rien faire d'autre qu'étudier ? Le Maître peut-il donner tant de son temps au Personnage ? Combien cela va-t-il coûter à l'étudiant ? De plus, ce laps de temps doit être passé en de bonnes conditions. On ne peut pas vraiment profiter de dix heures passées en cachot pour apprendre quelque chose de concret...

La Procédure

Au terme de la période de cours, le Personnage va devoir réussir un test avec 1d10. Ce test sera basé sur la valeur inversée de la compétence visée et son Esprit. Qu'entend-on par valeur inversée ? Le contraire sur 20 de la valeur de compétence. Pour la connaître, retranchez la valeur de Compétence de 20 (ex: une compétence de 4 aura pour valeur inversée 16). On cumule donc l'Esprit à cette nouvelle valeur et on divise le tout par trois, fin d'en obtenir la moyenne sur 10. On procède ensuite à un test dont le Facteur de Difficulté dépendra de la subjectivité du Maître du Jeu (conditions d'enseignement,

le joueur a-t-il vraiment des choses à retirer de ces cours,). Si le test se solde par un échec, le Personnage n'a rien appris. Il n'a pas vraiment compris ce que le Maître a tenté de lui enseigner et il oublie déjà les quelques rudiments transmis. Si c'est par contre un succès, le Personnage augmente sa valeur de compétence de 1 point. Négligez tout résultat entraînant un échec ou une réussite critique.

Attention, le Personnage étudiant ne peut dépasser la valeur de compétence de son Maître, contrairement à l'adage populaire (faux comme la grande majorité des adages populaires). En effet, le Maître ne peut enseigner ce qu'il ne connaît pas lui-même. Même si on peut dire que le Personnage a peut-être su glisser un peu de ses propres connaissances à son professeur.

Il y a une limite aux points ainsi gagnés. Un Personnage ne peut gagner plus de points que son score en Esprit dans une Compétence par l'apprentissage et il ne peut, bien entendu, pas dépasser le Degré de Maîtrise 5.

Exemple : Un Personnage effectue une croisière en paquebot pour rallier New York depuis Ostende. Il voyagera avec un éminent spécialiste des hiéroglyphes. Celui-ci est disposé à passer ses journées à enseigner la lecture de ces symboles égyptiens au Personnage en question. La Compétence en Langues Anciennes du Personnage est de 7 (DM1). Celle du spécialiste est de 14 (DM5). Le Personnage dispose d'un Esprit de 6. La valeur inversée de sa Compétence est donc $(20-7) 13$. Si l'on y ajoute son Esprit $(13+6)$ cela donne 19. A diviser par trois $(6,333)$, cela donne 6. Le Joueur lance 1d10 et obtient 2. C'est un succès. Au terme des dix premières heures de cours, sa Compétence augmente de 1 point et il passe donc au DM2.

Le bestiaire fantastique

Le monde des Guetteurs est peuplé de créatures fantastiques telles que les vampires, les fantômes et les loups-garous. On raconte beaucoup de choses au sujet de ces monstres mais peu en savent long. Dans les pages qui vont suivre, vous allez apprendre tout ce qu'il faut savoir pour introduire de telles entités dans vos parties. Attention toutefois à ne le faire qu'avec modération. Non qu'il faille hésiter

à en introduire la moindre, mais toutes ne sont pas aussi faibles que les agents le pensent...

Le vampire

A tout seigneur tout honneur, commençons notre visite du musée des horreurs par le prince des ténèbres, le vampire. Créature d'origine humaine, le vampire est un être mort-vivant ayant besoin du sang des mortels pour se régénérer et subsister. Il est caractérisé physiquement par un teint blafard, deux longues canines rétractiles et une minceur cadavérique.

Les origines des vampires sont complexes et aussi loin que l'on remonte, l'humanité semble avoir connu ces monstres assoiffés de sang. On associe souvent le vampirisme à une maladie ou une malédiction. Il s'agit en réalité ni plus ni moins qu'une simple mutation due à l'extrême volonté de ces êtres, de leur vivant, de vaincre la mort, associée à un désir surnois de vengeance ou de colère.

Les vampires sont généralement des êtres bouleversés et extrêmement sensibles, ce qui ne les rend pas moins déterminés et dangereux. Leur statut leur confère une force surhumaine et divers pouvoirs étranges, comme celui qui leur permet de se changer en animal (généralement la chauve-souris, mais également le chien, le rat ou les autres mammifères). Ils sont également capables de prendre l'apparence d'une brume opaque et de se faufiler dans les moindres interstices.

Les vampires ont également des points faibles. Ils ne peuvent supporter la lumière du jour, qui les brûle affreusement et peut les détruire en quelques minutes d'exposition seulement. Contrairement aux croyances populaires, ils ne sont absolument pas sensibles à la vue des crucifix et autres symboles religieux, à l'eau bénite ou à quoi que ce soit de ce genre. Par contre, il est vrai que le fait de leur planter un pieu dans le cœur les paralyse. La décapitation est un moyen efficace mais pas définitif d'arrêter un vampire. En effet, toutes les blessures subies par un vampire peuvent être soignées au contact du sang humain. La seule manière définitive de se débarrasser d'un vampire est le l'immoler par le feu ou

de l'exposer au soleil (ce qui aura le même effet).

Etant virtuellement immortels, les vampires aiment à s'entourer des objets leur rappelant l'époque où ils étaient vivants. Ce qui explique un goût prononcé pour l'ancien dans leurs choix personnels de décoration d'intérieur. Il est par contre totalement faux de prétendre que les vampires ne dorment que dans des cercueils. Ils n'ont pas besoin de dormir. Ils peuvent par contre « hiberner » aussi longtemps qu'ils le souhaitent afin d'apaiser leur soif de sang. Celle-ci sera cependant décuplée à leur réveil.

Un vampire doit boire du sang pour survivre, mais pas n'importe lequel. Seul le sang humain leur apporte l'élément nutritif nécessaire. Le sang de tous les humains, et pas seulement celui de jeunes vierges... Les vampires qui répondent à cette tradition ne le font que par goût personnel pour la jeunesse innocente.

Les vampires ne sont pas des solitaires. Ils peuvent sentir la présence de leurs congénères à des kilomètres à la ronde et se regroupent souvent de manière hiérarchique, selon l'ancienneté. Le plus ancien devient le chef d'une famille de vampires plus jeunes.

Etant morts, les vampires ne peuvent plus se reproduire charnellement, mais peuvent par contre répandre leur malédiction par la morsure, à condition de le vouloir. Toutes les morsures ne transforment pas les victimes en vampires. Rares cependant sont les vampires à vouloir étendre l'emprise de la maladie sur le monde, préférant assurer leur subsistance personnelle plutôt que de partager avec leur progéniture.

Les vampires se comportent en dehors de cela comme la plupart des vivants, si ce n'est qu'ils jouissent d'un statut d'immortalité et se consacrent donc à des tâches qui dépassent l'entendement des simples mortels. Le long terme pour nous est le court terme pour eux.

Géographiquement, les vampires sont surtout présents en Europe centrale et en Europe de l'est, mais ils évitent généralement les pays trop chauds où ceux où le soleil brille plus que de raison. C'est pourquoi on prétend que dans le grand Nord, là où le soleil ne brille que quelques jours par an, s'étend un territoire de prédilection pour les vampires.

Les vampires font d'excellents magiciens et ont eu l'occasion de perfectionner leur art

au cours de la longue nuit de leur existence. Ils jouissent de surcroît d'une vitesse de déplacement hors du commun qui leur permet de littéralement surgir à l'improviste à tout endroit. Leur force et leurs sens sont pareillement développés.

En combat, ils tenteront si la situation tourne à leur désavantage, de sucer le sang de leurs victimes afin de se régénérer et/ou de jeter leur emprise sur leur adversaire. Il est cependant rare qu'un vampire se batte jusqu'à la « mort » et ils préféreront prendre la fuite plutôt que des risques.

Sous la forme d'une brume, ils ne peuvent être atteints par les armes conventionnelles mais ne peuvent infliger de dommage en retour. C'est leur tactique de fuite traditionnelle.

Profil

Cor	Hab	Per	Esp	Pou	Cha
12	10	10	8	8	7

PV 50, Bdeg 4, Bdef 5, VR 15, PM 36, RM 3.

Capacités spéciales

Pour se transformer en animal ou en brume, les vampires doivent passer deux tours inactifs. Sous leur forme d'animal ou de brume, ils conservent leurs caractéristiques physiques et mentales mais perdent la faculté de parler. Ils y gagnent par contre les spécificités de l'animal choisi (par exemple, sous la forme d'une chauve-souris, ils utilisent un système de sonar pour se déplacer et leur vue est fortement atténuée).

L'absorption de sang leur permet de se régénérer au rythme d'1d4 Points de Vie par tour.

Lorsqu'ils mordent quelqu'un, la personne peut tenter de se débattre pendant trois tours avant d'être « sous l'emprise » du vampire. A chaque tour, elle doit donc réussir un test en Mains Nues pour rompre la prise (Très Difficile). Passé ce délai, la victime est comme droguée et n'est plus qu'un objet entre les mains du monstre.

Le lycanthrope

Les origines du lycanthrope, plus couramment appelé loup-garou, remontent à la nuit des âges, et l'on ne sait si cela était alors dit des loups que l'on personnifiait en leur accordant une méchanceté et une

malice toutes humaines ou si l'on évoquait alors des hommes dont la sauvagerie rappelait celle du loup. Toujours est-il que l'existence de certains être capables, volontairement ou non, de se transformer lors des nuits de pleine lune en d'horribles parodies de loups a été confirmée par les enquêtes du Guet. Les lycanthropes sont des humains frappés de la bannière du loup.

« Even a man who's pure and says his prayers by night may become a wolf. When the wolf bane blooms and the autumn moon is bright, man may become a wolf. »

(Même un homme pur qui dit ses prières la nuit venue peut devenir un loup. Lorsque se tend la bannière du loup et que la lune automnale brille, l'homme peut devenir un loup).

On ne sait avec exactitude comment fut créé le premier lycanthrope. Peut-être une malédiction a-t-elle frappé un homme dans une époque trouble, il y a des siècles. Toujours est-il que le fléau se répand désormais de morsure en morsure.

Le loup-garou est sensible aux cycles lunaires, comme de nombreux animaux, et lorsque brille la pleine lune, l'humain se transforme en la bête qui sommeille en lui. Selon les cas, il peut s'agir d'une espèce de monstre hybride, porté sur deux pattes qui n'ont plus grand chose d'humain et doté de bras griffus et couverts de poils, mais sa tête est celle, horriblement défigurée, d'un loup. Il se peut aussi qu'il s'agisse d'un loup plus gros que la normale, aux yeux luisants d'intelligence et à la mâchoire surdéveloppée.

Dans les deux cas, la créature jouit d'une force surhumaine et d'une vitesse étonnante, ainsi que couve en elle une agressivité sanguinaire qui ne s'apaise jamais. La transformation dure jusqu'à ce que la bête soit tuée ou assommée ou encore jusqu'à la nouvelle lune. Au réveil, l'être humain infecté n'aura au début pas conscience de ce qui s'est passé mais se retrouvera souvent en pleine forêt, à côté de carcasses à moitié dévorées, les mains et la bouche pleines de sang. Au bout d'un certain temps, la victime de lycanthropie rapportera des souvenirs de plus en plus précis de ses actes commis sous la forme du loup et sa personnalité s'en trouvera affectée. Au bout de quelques mois à ce

rythme, les plus résistants des sujets cèdent généralement du terrain à la bête et même sous leur forme humaine, ils deviennent agressifs, impulsifs et sauvages, vivant reclus dans les bois. Plus le temps passe, plus les transformations sont fréquentes et dépassent les simples cycles lunaires. Au bout de quelques années, il est même possible que le lycanthrope ne redevienne plus jamais humain.

Lorsqu'un humain est mordu par un loup-garou et qu'un peu de la salive de ce dernier infecte la plaie, la victime a une chance sur trois (30 pour cent) d'avoir été contaminée. Au début, si elle est correctement soignée, elle n'en subira aucun effet. A la première pleine lune suivant cet événement, elle commencera à se sentir plus forte, plus résistante. Ses sens seront plus développés et elle découvrira le monde avec un nouveau regard. Son dynamisme paraîtra suspicieux, surtout si elle était lymphatique auparavant. Ses nuits seront perturbées par des rêves de courses folles dans les sous-bois, des scènes de violence qui leur procureront étrangement une vicieuse satisfaction. Leur appétit sexuel sera lui aussi décuplé et leur faim de viande rouge s'en ressentira également.

Deux ou trois semaines plus tard, à la première pleine lune, la première transformation se produira, particulièrement douloureuse. Elle sera suivie de beaucoup d'autres...

Sous leur état lupin, les lycanthropes ne peuvent pas parler, mais ils peuvent comprendre le langage qui était le leur sous leur forme humaine. Leurs facultés de raisonnement sont toutefois réduites et sont dominées par leurs instincts. Si l'on parvient à faire vibrer une corde sensible, il est toutefois possible de les interpeller, comme en leur parlant de l'être cher ou d'un événement émotionnellement chargé. Les Loups-garous sont particulièrement répandus en Europe du Nord et l'on ne connaît pas, à ce jour, de cas similaires rattachés à d'autres animaux, même si de curieuses rumeurs se font jour en Afrique et aux Amériques.

On prétend souvent que seules les armes en argent peuvent infliger des dommages aux lycanthropes. C'est faux, mais il est

vrai que l'argent est le meilleur moyen de s'en débarrasser. Les blessures infligées par des moyens conventionnels se régénèrent assez rapidement, mais si l'on parvient à tuer un loup-garou de cette manière, il ne se relèvera pas. Par contre, les blessures infligées par des armes en argent (lames ou munitions) ne guérissent pas.

Profil

Cor	Hab	Per	Esp	Pou	Cha
14	12	12	3	4	4

PV 52, Bdeg 5, Bdef 5, VR 16, PM 16, RM 1

Capacités spéciales

La vitesse, la force et les instincts de chasseur du lycanthrope, servis par des sens surdéveloppés, font de lui un formidable adversaire en combat. Les armes conventionnelles lui infligent des dégâts normaux, mais il récupère 1d6 Points de Vie par tour. Par contre, les armes en argent s'appliquent à la fois à son total de Points de Vie et à ses Points de Vie maximum. Faut-il encore réussir à le toucher...

Les revenants

Le corps humain n'est-il que l'enveloppe charnelle d'une âme ? Les théologiens ont tous une réponse sur la question, mais en réalité ce n'est pas le cas. Ce que l'on appelle l'âme n'est en réalité que l'aboutissement d'un processus chimique et électrique au niveau du cerveau, qui fait que l'homme est capable de penser. C'est le cas de tous les animaux aussi, d'ailleurs. Toutefois, certains esprits sont si forts, ont poussé si loin le culte de leur personne, débloquent, par hasard ou sciemment, un tiroir secret des replis de leur cerveau, qu'ils ont réussi à se préserver de leur mort physique, subsistant sous la forme immatérielle d'un fantôme, d'un ectoplasme. Les revenants ne sont toutefois pas libres d'aller et venir comme ils l'entendent et sont toujours liés à un lieu, un objet ou une personne, voire une période dans le temps.

De par leur statut éthéré, ils n'ont que peu de prises sur le monde réel et doivent se contenter d'apparitions fugaces ou de

présences dérangeantes. Certains spectres ont cependant acquis une capacité de matérialisation qui leur permet de se projeter dans des objets ou des personnes et d'influer sur la matière par le biais d'une formidable prouesse de leur volonté, un peu comme s'ils utilisaient un pied de biche mental. S'ils en sont capables, ils peuvent alors appliquer une légère pression sur les choses qui les entourent ou dans lesquelles ils se sont projetés. Cela ne leur permet pas, par exemple, de faire tourner une clé dans une serrure, mais bien de faire tomber un vase s'il était en léger déséquilibre, de faire se refermer une porte s'il y a un léger courant d'air, de faire rouler une balle très lisse ou de pousser le marqueur d'une table de oui-ja.

S'ils s'incarnent dans une personne, les fantômes sont capables de faire perdre la tête à leur victime en jouant avec leurs émotions et leurs pensées comme avec une balle dans un jeu de quilles. Certains réagissent intérieurement et perdent peu à peu la raison. D'autres tentent d'extérioriser leurs craintes et deviennent violents, impulsifs. Ils sont alors « possédés ».

Un revenant ne sera jamais prisonnier d'un objet ou d'une personne et ira à sa guise de l'un à l'autre si le désir lui en prend. Il ne peut cependant s'emparer que d'esprits faibles (max 5 en ESP), sauf dans les cas de spectres particulièrement puissants.

Lutter contre les revenants n'est pas chose aisée, car les armes sont bien entendu inutiles et s'attaquer à l'objet ou à l'être possédé n'aura pour conséquence que de lui infliger des dommages à lui, et non au spectre.

Souvent, les fantômes existent pour une raison précise. Parfois, ils doivent délivrer un message, surveiller un endroit et en interdire l'accès à certaines personnes. Parfois, ils ont pour but de veiller sur des proches ou de faire éclater la vérité dans une affaire insoluble. Parfois, ils sont simplement là et, désœuvrés, passent leur temps à terroriser les humains. Généralement, une fois leur tâche accomplie, ils s'en vont sans laisser de traces. La tâche des agents du Guet confrontés à ce genre de phénomène sera souvent de comprendre la raison de la

présence du fantôme et de l'aider à accomplir sa tâche.

Dans les cas où l'on a affaire à un esprit frappeur maléfique, dont le seul but est de terroriser les gens ou de s'emparer de leurs esprits pour les pousser à commettre des actions répréhensibles, les moyens de lutte sont peu nombreux. S'ils sont liés à un objet ou un lieu, on peut détruire ces éléments pour éliminer le spectre. Encore faut-il les identifier. S'ils sont liés à une personne, la tuer arrangerait peut-être le problème, mais en créerait d'autres. Les agents du Guet ne sont pas des meurtriers. En fait, dans les cas les plus extrêmes, seule la magie et un rituel approprié permettent de se débarrasser de telles entités... A propos de magie, les fantômes de personnes ayant étudié et pratiqué la magie peuvent encore être capables de certains sortilèges...

Profil

Cor	Hab	Per	Esp	Pou	Cha
-	-	8	9	9	-

PV - , Bdeg - , Bdef - , VR 12, PM 36, RM 3.

Capacités spéciales

Pour prendre possession d'un être vivant, un spectre doit réussir un test sous son Esprit (1d20) moins la Résistance à la Magie de la victime (1-3). Une personne possédée peut tenter d'expulser le fantôme toutes les heures en réussissant un même test d'Esprit (1d20) moins la RM du spectre. La victime peut tenter ce test autant de fois qu'elle possède de points d'Esprit, après quoi elle sera entièrement possédée par le spectre et ne sera libérée que quand celui-ci le désirera. Elle risque fort de perdre la raison même après qu'elle ait été libérée.

Les animaux animés

A ne pas confondre avec des lycanthropes, les animaux animés sont simplement des animaux normaux victimes d'un enchantement qui leur confie, de manière temporaire ou permanente, une personnalité et des sentiments humains. Ils sont la plupart du temps doués de parole. Leurs capacités peuvent ou non être altérées par la magie (plus rapides, plus forts, apparence monstrueuse...).

Certains magiciens aiment à s'entourer de ces animaux animés comme compagnons, comme protecteurs ou comme montures. On ne compte plus les exemples de hiboux, de chats, de chiens ou de chevaux enchantés de cette manière. Bien entendu, le profil de telles créatures dépend fortement de l'animal à l'état naturel.

Un animal animé est soumis à son seul maître désigné, même s'il parle et peut donc théoriquement être « convaincu » par quelqu'un d'autre que ses agissements sont néfastes ou illégaux. Quoi qu'il en soit, la Compétence en Contrôle Animal n'est d'aucun effet sur de ces animaux. Attention ! Un animal animé parle, si tel était le désir de son maître, mais il ne parle que les langues comprises par le maître en question (et bien souvent, sa seule langue natale).

Les zombis

Certains magiciens ont le pouvoir de réveiller les morts et de leur donner l'apparence de la vie. Bien entendu, ce n'est pas à proprement parler une résurrection. Le cadavre ne se régénère pas et s'il est réanimé à l'état de squelette, squelette il restera. Les zombis sont particulièrement instables malgré le caractère ancien de la nécromancie. Ils sont difficilement contrôlables et n'en font souvent qu'à leur tête, s'ils en possèdent encore une. Ils sont utilisés comme chair à canon par les magiciens ou plus rarement pour des tâches simples et occasionnelles. Le niveau intellectuel du zombi sera extrêmement limité, quel qu'ait été le quotient intellectuel du défunt avant son enchantement. Ils ne parlent qu'avec effort et bien souvent ne parviennent à articuler que des mots simples et peu audibles. Leur force est par contre décuplée, même si leur résistance physique n'est pas fameuse. Ils ont la fâcheuse tendance à perdre des membres ou des lambeaux de chair si on les frappe. Par contre, ils sont obstinés et ne meurent pas facilement (après tout, ils sont déjà morts).

Une fausse rumeur prétend que les zombis sont cannibales et se nourrissent de chair humaine. C'est évidemment faux. Les zombis ne ressentent plus la faim dans l'état où ils se trouvent. Par contre, ils se servent de tout ce qu'ils ont encore pour faire mal et peuvent donc arracher des lambeaux de chair à leurs victimes en les

mordant, ce qui est sans doute à l'origine de cette légende.

Profil

Cor	Hab	Per	Esp	Pou	Cha
9	4	4	2	4	4

PV 30, Bdeg 3, Bdef 1, VR 4, PM 9, RM 1

Les goules

Identiques aux zombis en bien des points, les goules sont toutefois plus intelligentes que ceux-ci. Elles sont généralement mieux conservées mais il se peut que ce ne soit dû au fait que les nécromants choisissent des cadavres en meilleur état pour créer des goules.

Les goules sont autonomes bien que soumises aux ordres de leur invocateur. Elles peuvent parler et un quidam peu averti risquerait de les confondre avec des êtres vivants légèrement handicapés. Leur démarche reste en effet hésitante et leur élocution laisse à désirer.

Autre distinction par rapport aux zombis, les goules peuvent se voir enseigner des sortilèges de base par leurs maîtres. Il est extrêmement rare qu'il s'agisse de sorts offensifs, mais il se peut par contre qu'elles soient dotées d'un lien mental avec le magicien, de manière à l'avertir d'un danger ou à ce qu'il voie par leurs yeux.

En combat, les goules sont aussi fortes que les zombis mais sont également plus résistantes.

Profil

Cor	Hab	Per	Esp	Pou	Cha
9	5	5	5	5	4

PV 30, Bdeg 3, Bdef 1, VR 5, PM 20, RM 1

Les golems

L'animation de la matière a toujours été l'un des plus grands rêves des alchimistes et sorciers en tous genres. Les golems représentent l'aboutissement des principaux travaux en la matière. Le premier golem fut réalisé à Prague dans les dernières années du 16^e siècle. Le rabbin Jehouda Ben Belazel Loew, un homme d'un savoir extraordinaire que l'empereur Rodolphe lui-même de dédaignait pas de

consulter, construisit de ses mains une créature de terre, une sorte de statue animée dont il avait fait son serviteur. Il l'appela Golem et il suffisait pour l'animer d'écrire sur son front le symbole de la vérité (« Nox ») et pour le réduire au néant celui de la mort (« Nya »). On ne sait ce qu'il advint finalement de Golem, mais le rituel fut dérobé et d'autres spécimens virent le jour dans l'Histoire, reprenant le nom générique de golem.

Ces créatures ne sont pas intelligentes et obéissent à des impulsions programmées. La première fois qu'il est animé, le golem reçoit de son maître trois commandements qu'il devra respecter scrupuleusement sous peine de perdre la vie.

Un exemple de ces trois commandements peut être :

- Tu n'attenteras pas à la vie de ton maître.
- Tu obéiras aveuglément à ton maître.
- Tu ne t'éloigneras pas à plus de dix mètres de ton Maître.

Le golem sait qui est son maître : c'est celui qui écrit le symbole de la vérité sur son front. Un golem qui n'a pas encore été animé ne peut l'être que par un sorcier compétent et au cours d'un rituel fastidieux. Par la suite, il peut être réanimé par simple apposition du mot de pouvoir sur son front.

Constitué de terre, d'argile ou de pierre, un golem développe une force et une résistance phénoménales. Il est capable de défoncer des murs à mains nues et de projeter un homme sur une distance de plusieurs dizaines de mètres.

Un golem n'est pas nécessairement lent et peut, s'il le souhaite, atteindre une bonne vitesse à la course (tout de même plus lent qu'un être humain en plein effort). Les golems peuvent varier dans leur forme et leurs capacités selon les modèles. S'ils sont destinés aux travaux lourds, il se peut que les magiciens les façonnent à l'image d'armoires à glace aux mains larges. S'ils sont voués au combat, il se peut que leurs mains soient sculptées en pointes ou en hachoirs.

Un golem est insensible à la douleur mais peut être détruit physiquement. S'ils sont constitués de terre ou d'argile, il n'y a pas de problème. S'ils sont faits de pierre, il faut une arme capable de fendre le roc pour les endommager. Un golem conserve toute sa force tant que ses Points de Vie ne sont pas descendus à 0. N'ayant pas d'esprit propre, les golems ne sont pas sensibles aux sortilèges mentaux ou aux tentatives d'intimidation.

Profil

Cor	Hab	Per	Esp	Pou	Cha
10	6	5	2	5	5

PV 40, Bdeg 3, Bdef 2, VR 6, PM 20, RM 1
Armure (si faits de pierre) : 1d10.

Les êtres mythologiques

Les mythes et légendes terrestres présentent une certaine quantité d'êtres fabuleux, de la licorne au dragon en passant par les serpents de mer et autres monstres du Loch Ness. Toutes ne se retrouveront probablement pas dans l'univers des Guetteurs, mais rien n'empêche un Maître du Jeu d'inclure l'une de ces créatures dans sa campagne. Il est cependant important de préciser que la plupart de ces créatures sont des spécimens uniques ou extrêmement rares (une dizaine d'individus) et qu'il convient donc de les distiller avec parcimonie. Ne versez pas dans la parodie d'autres jeux de rôle bien connus appliquant avec soin le triptyque « porte/monstre/trésor » ! Ne lancez pas une horde de yetis sur vos Joueurs et ne les mettez pas aux prises avec un troupeau de centaures. Si possible, insérez de telles espèces dans les grands espaces encore peu explorés du monde, en Afrique, en Sibérie, aux pôles ou en Amérique du Sud en ce qui concerne les terres, près des grandes failles océaniques pour ce qui est des créatures marines... Cela expliquerait que personne ne les ait encore observées.

Voici une description sommaire de quelques espèces intéressantes, à condition d'être utilisées avec prudence.

Les centaures : fruits d'un croisement entre le cheval et l'homme, les centaures ont un torse, des bras et une tête d'homme ou de femme et un corps de cheval. Ils sont

particulièrement liés aux forces de la nature et vivent reclus au plus profond de vallées encaissées, dans les sous-bois touffus. Ils sont intelligents mais également farouches.

Les harpies : créatures uniquement féminines, probablement créées par magie. Elles ont un corps hybride composé d'un tronc et d'une tête de femme mais d'ailes et de pattes d'oiseau. Elles n'ont pas de mains, mais deux petits crochets au coude des ailes. Leur cri peut, à la manière du chant des sirènes, attirer puis paralyser des hommes (les femmes sont immunisées).

Les sirènes : êtres marins hybrides au torse, membres supérieurs et tête de femme d'une grande beauté et aux membres inférieurs remplacés par une queue de poisson et des nageoires. Les sirènes sont parfois perçues de manière positive, aidant les marins perdus en mer à retrouver la côte, mais le plus souvent, elles sont réputées pour séduire les hommes et les amener vers le fond où elles les dévorent. Leur chant séducteur agit comme une drogue sur l'organisme des mâles.

Les lutins : petites créatures d'apparence humaine ne mesurant qu'une dizaine de centimètres de haut. Les lutins ont un rythme biologique nettement plus rapide que celui des humains et ils ne vivent que quelques années. Leur vitesse est déconcertante et c'est à peine si l'œil humain peut les voir bouger. La plupart du temps, ils sont inoffensifs et ne se soucient pas de la société des hommes, mais il arrive que leurs projets soient incompatibles avec ceux des grandes personnes... Ce sont alors les spécialistes des actes de sabotage et de malveillance...

Les yetis : sorte compromis entre l'humain moderne et le singe, le yeti est une créature vivant à très haute altitude près des sommets montagneux. Il ne descend jamais en dessous des neiges éternelles et se nourrit exclusivement des rares plantes et animaux qui vivent dans ce milieu. Ils ne sont pas réellement dangereux, mais plus d'un alpiniste s'est tué en tentant de fuir sa charge dissuasive.

Les serpents de mer : ces vers géants apparentés aux serpents vivent dans les grands fonds océaniques où ils passent le plus clair de leur temps à dormir. Parfois, ils se réveillent et se mettent en quête d'une proie à leur taille. Selon les légendes, certains spécimens peuvent mesurer jusqu'à vingt mètres de long pour un diamètre d'un mètre. Personne n'a cependant jamais réussi à en capturer un.

Les poulpes géants : ces pieuvres, calmars ou poulpes aux dimensions démesurées sont la hantise de plus d'un marin. Ils seraient capables d'attirer par la simple traction de leurs tentacules un navire de gros tonnage vers le fond, afin de le broyer et d'en avaler le contenu.

Les licornes : cheval particulièrement imposant et fier doté d'une corne unique au milieu du front, la licorne est citée dans la plupart des légendes celtiques comme un animal magique et sauvage, représentant souvent l'esprit d'une forêt ou de la nature. On prétend que sa corne est très recherchée par les magiciens qui en tirent des ingrédients rares et précieux.

Les griffons : animaux mythologiques issus du croisement entre le lion et l'aigle. Il en existe plusieurs versions dont le griffon classique (aigle à l'avant, lion pour le train arrière et ailes), la manticoire (tête de lion, ailes d'aigles et queue de scorpion)...

Les dragons : ces énormes lézards souvent ailés seraient capables de cracher le feu. S'ils sont particulièrement présents dans la plupart des mythes terrestres, c'est peut-être qu'ils ont réellement existé. Mais on prétend que tous les dragons de la Terre se sont soit envolés vers l'espace soit endormis dans des cavernes inaccessibles jusqu'aux derniers jours de l'humanité.

La magie

Vous l'avez déjà lu et relu. La magie fait partie du monde des Guetteurs. Certains esprits particulièrement développés ont appris à se servir de ces zones obscures du cerveau humain. On ne le sait pas encore à cette époque, mais les plus grands experts du vingtième siècle (et du début du vingt-et-unième) ne parviennent à comprendre que onze pour

cent de l'activité cérébrale. La magie est simplement le nom attribué aux actes faisant appel aux quatre-vingt-neuf pour cent restants.

Grâce à cette faculté, développée par un fort repli sur soi-même et un contrôle absolu de son esprit, certaines personnes sont à même de déformer la réalité, de modifier l'état de la matière en agissant directement sur sa structure moléculaire. La magie ne permet pas de créer quelque chose, mais d'agir sur une chose déjà existante et présente pour en faire quelque chose de différent.

La capacité de concentration de l'être humain est limitée et il ne peut simplement par la force de sa volonté réaliser de tels exploits. Il a donc besoin de focaliser son attention sur des éléments matériels. Il existe deux sortes de « focus » pour les sortilèges : la gestuelle et la formulation. Pour lancer un sortilège, il faut être capable de pratiquer les deux. Un sorcier entravé, bâillonné et incapable de bouger ne peut donc plus lancer le moindre sort. Un magicien ne peut également lancer des sorts que sur ce qu'il voit. Une seule exception se présente dans le cas de magiciens aveugles. S'ils ont une conscience parfaite d'un objet (pour l'avoir touché et placé eux-mêmes à un endroit précis à leur portée), ils peuvent tout de même agir sur cet objet.

Une nouvelle fois, le magicien ne peut influencer que ce qui est. Il peut, par exemple, enflammer une boule de souffre en modifiant sa structure moléculaire, mais ne peut créer du feu à partir de rien. Selon cette logique, n'importe quelle personne placée en situation d'user de la magie en serait capable. Ce n'est qu'une impression. En réalité, la magie est comme les sens. Certains en sont pourvus et d'autres pas. La plupart des humains sont de ce point de vue des infirmes. Il faut en réalité disposer d'un score en Magie au moins égal à six pour être capable de lancer des sortilèges.

Les sortilèges

On appelle sortilège un effet magique complet. Chaque sortilège doit être associé dans l'esprit du magicien à une combinaison de gestes et de formules, qui permettent au lanceur de se focaliser sur

des éléments matériels pendant que son cerveau se prépare à réaliser l'impensable. Il n'existe pas de sortilège « clé sur porte », puisqu'il est possible de parvenir au même effet de différentes manières. C'est ce qui fait le caractère spécifique de la magie dans ce jeu.

Vous ne trouverez donc pas de listes de sorts dans lesquelles vos Personnages magiciens feront leurs courses. Au contraire, vos Joueurs auront à imaginer la façon d'utiliser la magie en cours de partie. Cela ne devrait pas être trop difficile pour peu de respecter les règles essentielles, à savoir :

- La magie ne permet pas de créer mais de modifier la matière.
- Le magicien doit être libre de paroles et de mouvements.
- Le magicien doit voir la cible et les différents éléments de son sortilège.
- Même la magie a ses limites.

Qu'entend-t-on par les limites de la magie ? Imaginons qu'un magicien tente de bouter le feu à une maison. Il ne peut simplement décider de « créer du feu sur la maison ». Ça ne marcherait pas, la maison étant trop grosse. Il décide donc de créer un foyer d'incendie en modifiant la structure d'un bout de papier qui traîne dans une poubelle, dans le bureau. Cela est déjà plus facile. Maintenant, s'il veut encore se faciliter la tâche, peut-être va-t-il décider de déplacer l'air dans le feu ouvert pour que les flammes aillent lécher le tapis ou les rideaux ou encore de chercher un mégot encore chaud... Plus l'action sera facile, plus le sort sera facile à lancer. Et bien entendu, inversement.

Magie Blanche et Magie Noire

Il existe deux formes de magie : la Magie Blanche, dont l'utilisation est uniquement destinée à faire le bien (soigner, aider son prochain, œuvrer à l'achèvement d'une tâche humanitaire...) et la Magie Noire (la destruction gratuite, l'influence négative...).

Il est possible d'utiliser un même effet magique, un même sortilège, à des fins différentes. On peut enflammer une boule de souffre pour cautériser une plaie ou geler l'eau afin de franchir une rivière à pied. On peut aussi enflammer une boule de souffre pour brûler quelqu'un ou geler

l'eau alors que quelqu'un s'y trouve. Ce sont les mêmes sortilèges, mais les deux premiers sont de la Magie Blanche et les deux derniers sont de la Magie Noire. Il s'agit donc uniquement d'un concept philosophique. Au sein du Guet n'est tolérée que la Magie Blanche. C'est à dire que tout usage prouvé de Magie Noire, même à l'encontre d'une créature maléfique, sera sévèrement puni.

Le mécanisme

Une fois que le sortilège aura été choisi, il conviendra bien sûr de procéder à un test. Il n'y aura à ce propos rien de spécial, puisque la procédure classique des règles sera appliquée. La Compétence désignée est Incantation. La Difficulté imposée sera l'estimation par le Maître du Jeu de l'argumentation du lanceur de sort. Si le Maître du Jeu estime que ce que propose le Joueur est complexe ou alambiqué, alors il se montrera plus sévère, quitte à déclarer l'inefficacité du sort. Si par contre ce qu'expose le Joueur est clair et semble simple, le test peut être agrémenté d'un facteur de difficulté plus raisonnable. Au Joueur de se montrer convaincant. Pour rendre la situation moins évidente, on peut imaginer que le Maître du Jeu exige une réponse rapide de la part du lanceur de sort. N'oublions pas non plus qu'il faut au Personnage être libre de ses mouvements et de parler.

Les critiques en magie

Les échecs et les réussites critiques sont également applicables aux tests en Incantation. Une fois de plus, ce sera au Maître de décider de leurs effets. On peut imaginer quantité d'occasions de gratifier ou de sanctionner les Personnages dans de tels cas de figure, mais attention à ne pas verser dans l'impossible, dans un sens comme dans l'autre.

La perte des Points de Magie

Plus un sortilège est puissant, plus il coûtera de Points de Magie à son lanceur. Voilà pour la vérité des chiffres. Dans le jeu, l'effort de concentration exigé par le lancement d'un sort puissant est tout simplement plus conséquent et demande donc plus d'énergie. Les Points de Magie se récupèrent au terme d'un repos complet et suffisant (une bonne nuit de sommeil, par

exemple). Un Personnage qui dépenserait la totalité de ses Points de Magie n'en subirait aucun préjudice, mais ne serait plus capable d'en dépenser avant d'en avoir récupéré au moins un.

La magie en pratique

On l'a vu, ce jeu ne recèle aucune liste de sorts et il sera donc fait appel à l'imagination des Joueurs pour déterminer comment la magie sera mise en application. Si le rôle de ces derniers était donc primordial, celui du Maître de Jeu ne serait pas à négliger non plus. En effet aura-t-il à accepter ou refuser les propositions des Joueurs en la matière. Pour vous aider à bien comprendre les mécanismes d'un tel système, analysons quelques situations avec vous.

Arthur Polster et Mary Delonghy sont deux agents du Guet. Ils traquent depuis quelques jours un assassin assez particulier dans les rues de Dublin. Celui-ci les nargue depuis le toit d'une vieille tour. Arthur se précipite vers la porte d'entrée, mais Mary dispose de quelques ressources magiques et tente de les utiliser. Elle désire arriver la première sur le toit, mais elle serait incapable d'escalader une telle paroi. Comment peut-elle s'y prendre en usant de magie ? Si elle déclare simplement « Je vole jusque-là », il y a fort à parier que le Maître du Jeu ne l'acceptera pas. Il faut qu'elle trouve une solution plus travaillée, plus circonstanciée. Elle pense à convaincre le Maître du Jeu qu'elle va rendre les cellules de son corps plus légères que l'air, mais ce serait une tâche fastidieuse et elle ne peut pas se permettre de perdre son temps. Elle décide donc de se contenter d'agir sur ses mains et d'en rendre les paumes aussi collantes que possible. Elle n'aura ainsi aucun mal à escalader la paroi. Le Maître apprécie sa solution et demande au Joueur de Mary un test en Incantation.

Arrivée au sommet de la tour, Mary constate que le criminel s'est précipité dans les escaliers. Elle lui emboîte le pas. Le Maître du Jeu lui indique que les escaliers sont rendus glissants par la pluie récente. Pendant ce temps, Arthur est coincé derrière une porte au premier étage. Il échoue dans toutes ses tentatives pour la débloquent ou la défoncer. Mary entend le bruit de la course folle du meurtrier dans les escaliers, à l'étage d'en dessous. Elle décide une

nouvelle fois d'user de magie. Elle propose au Maître du Jeu d'accroître le taux d'humidité des marches en espérant faire basculer le fuyard. Le Maître lui rappelle que de cette manière, elle risquerait fort de blesser le tueur, ou pire, et que ce serait donc associé à de la Magie Noire. Mary se rétracte donc.

Mary a perdu la trace du meurtrier entre deux étages. Probablement a-t-il trouvé un passage secret. Elle arrive devant la porte derrière laquelle est toujours coincé Arthur. Elle tente de l'ouvrir mais n'y parvient pas. La magie viendra-t-elle à son secours ? Elle envisage de faire gonfler le bois, profitant de l'humidité ambiante, pour le faire céder sous sa propre pression. Le Maître du Jeu acquiesce...

Ces trois exemples ne sont que des gouttes d'eau dans le vaste océan des possibilités. On le voit, le rôle du Maître est déterminant mais la seule limite de ce système est l'imagination des Joueurs.

Le Maître est le maître

Le Maître du Jeu est l'arbitre d'une partie de jeu de rôle. Ses décisions ne peuvent être contestées. Si le Maître décide dans le cas du lancement d'un sortilège de lui attribuer une difficulté donnée, c'est son avis qui prévaut. S'il décide que l'argumentation du Joueur est trop alambiquée, c'est son droit. Cela signifie surtout que le MJ aura le dernier mot, mais rien ne l'empêche de revenir sur sa décision. Il est possible qu'il n'ait pas très bien compris ce que le Joueur a dit, qu'il n'était pas au courant de la viabilité d'une solution exposée. Si en définitive, en tant que Maître du Jeu, vous décidez que ce système permissif est trop difficile à gérer, de deux choses l'une. Soit vous refusez à vos Joueurs l'accès à la magie, soit vous concoctez des listes de sorts classiques. Mais avouez que ce serait perdre une idée novatrice !

D'autres sortes de magie

Un monde comme celui des Guetteurs recèle un grand nombre de pratiques magiques différentes. Celle qui est accessible aux Personnages est une magie de type cérébral, c'est à dire qu'elle émane directement de l'utilisation des pouvoirs du cerveau humain. Elle se

subdivise en Magie Blanche ou en Magie Noire selon qu'elle œuvre pour une cause salvatrice ou destructrice.

Il existe également ce que l'on appelle les rituels, incantations plus complexes reposant sur une longue préparation et dont les effets peuvent être plus spectaculaires que ceux de la magie cérébrale. Les rituels doivent être clairement définis dans leur utilisation et ce sont souvent des sorts difficiles à lancer que l'on retrouve présentés dans d'épais grimoires. De tels sortilèges peuvent prendre effet sur des zones ou des personnes qui échappent aux sens du ou des lanceurs. Il peut s'agir de sorts affectant une région ou permettant de voir dans le passé, dans l'avenir, dans un autre lieu...

Enfin vient l'alchimie, qui n'est pas exactement une forme de magie mais s'y retrouve souvent associée. L'alchimie est la manipulation experte de la matière lors d'expériences ayant pour but d'en modifier la substance, l'état ou l'apparence. Elle se pratique en laboratoire et avec des ingrédients et un matériel rare. Elle permet de réaliser des potions curatives, des baumes, des philtres,...

Un peu de discrétion, que diable !

User de magie peut être très utile pour les Personnages. Mais en user à tort et à travers peut par contre leur jouer de très mauvais tours. Avant de faire étalage de facultés paranormales, les Personnages feraient bien de s'enquérir du fait que quelqu'un pourrait les voir. Si de chasseurs, ils deviennent chassés, ils n'auront qu'à s'en prendre à eux-mêmes. La magie n'est pas un jouet dont on use pour rendre son voisin jaloux. C'est un outil puissant, mais également un outil dangereux, pervers, retors et surtout très mal perçu. Certains utilisateurs de magie se sont retrouvés sur des bûchers, même si leurs intentions étaient pures.

Les grandes écoles de magie

Il est quelque peu trompeur de parler d'écoles de magie, car dans l'imagerie collective, cela représente des collèges au sein desquels des élèves peuvent en apprendre plus long sur l'Art. Il s'agit en fait des différentes familles de sortilèges, tels que regroupés et définis par les plus grands savants mystiques et

occultistes. Certains Maîtres du Jeu peuvent décider d'utiliser ces différentes écoles comme Compétences en remplacement de la trop générique Incantations. Libre à eux. Mais gardez à l'esprit que la base du sort reste la même. L'utilité première des familles présentées ici est de donner des idées aux Personnages quant à l'utilisation de ce pouvoir.

Illusion : Une illusion est en magie une image que le lanceur du sort impose à sa (ou à ses) cible(s). Cette image peut en réalité être visuelle, olfactive, gustative, auditive ou de contact. Il s'agit donc d'influencer les sens de la victime avec pour but de l'effrayer, de la tromper, d'attirer son attention...

Guérison : L'école de la Guérison a fait du chemin depuis l'aube des temps mais est restée une magie très populaire. Certains sages guérissent par apposition des mains, d'autres parviennent à soigner par leur simple présence... Ces « miracles » sont mêmes parfois reconnus par les différentes religions lorsqu'ils sont réalisés en public et sont alors récupérés. Le point culminant de cette pratique est la réanimation de cadavres, même si seuls des magiciens expérimentés et puissants y parviennent.

Destruction : Cette école regroupe toutes les techniques magiques visant à blesser autrui, à détruire un objet ou quelque chose gratuitement ou par volonté de nuire. Ce même s'il est dans le processus de destruction question de création (par exemple : lancer une boule de feu sur quelqu'un crée une boule de feu). Par contre, la destruction de choses causant un grand dommage au moment où le sort est lancé peut ne pas être qualifié de destruction, tout dépendant de l'échelle. La destruction d'un virus dans un organisme vivant n'est pas de la destruction mais de la guérison. Par contre, détruire un rocher avant qu'il ne tombe sur quelqu'un est de la destruction...

Déplacement : L'école des déplacements magiques englobe tout ce qui a trait à la téléportation, à l'accélération, à l'accroissement des capacités de mouvement d'une personne ou d'un objet. Les sorts peuvent être lancés sur soi, sur une cible vivante mais aussi sur une cible inerte (télékinésie). Il s'agit donc

globalement d'influer sur les champs magnétiques, la gravité et les capacités corporelles des individus. A noter que cette école ne compte que des « déplacements » physiques, il n'est donc pas question de parler de déplacement d'esprits ou d'ubiquité...

Protection : Les sorts de cette école créent globalement des sphères ou des auras protectrices autour de personnes ou d'objets de manière à les préserver d'un danger. Ces sphères peuvent par exemple repousser les attaques physiques pendant un temps limité, offrir une bulle d'air à des personnes en train de se noyer... Les possibilités sont multiples.

Quelques restrictions

La magie est puissante si on sait en user, mais elle est également soumise à certaines restrictions. Ainsi, tout sortilège dont l'effet se prolonge sur la durée ne peut être maintenu que tant que le lanceur se concentre et tant qu'il lui reste des Points de Magie. On sait qu'un sort puissant peut coûter beaucoup de Points de Magie à son lanceur. La conservation d'un sort puissant serait également plus coûteuse que celle d'un sort banal. Comment savoir si un Personnage parvient à garder sa concentration sur le long terme ? Le lancement d'un sort exige déjà une certaine concentration et les sorts à effet instantané ne demandent donc pas de concentration supplémentaire. Ceux dont l'effet est prolongé, par contre, le font. En réalité, si le Maître du Jeu estime que quelque chose dans les environs du lanceur est de nature à rompre sa concentration (cris stridents, mouvements menaçants, quelqu'un qui parle directement au lanceur...), il est en droit de demander au Joueur en question un test sous son Pouvoir + son Esprit sur 1d20. Bien entendu, la perte des Points de Magie est elle aussi de nature à restreindre la conservation d'un sort à effet prolongé.

Derek McLahan a plongé dans la Tamise pour échapper à un poursuivant. Il se maintient sous la surface pour faire croire à son adversaire qu'il s'est noyé. Il s'est en plongeant créé une sphère d'air respirable autour de la tête et doit maintenir son effort jusqu'à ce que le poursuivant se lasse. Le coût en PM est de 3 pour le lancement et de 2 par tour, selon le Maître du Jeu. Mais le contact de l'eau froide est de nature à

déconcentrer notre Personnage. Il doit donc faire un test POU+ESP sur 1d20 pour s'assurer de sa concentration. Il est réussi ! Il tient encore trois tours (perte totale de 9 PM) puis estime qu'il peut refaire surface. Son ennemi a disparu.

Enfin, la magie ne peut pas tout faire. Certaines situations sont inéluctables et certaines actions sont impossibles à réaliser. Soulever un paquebot relève de l'impossible, fendre une montagne en deux ou écarter les eaux d'une mer pour livrer passage à des gens, tout cela n'est que de la fiction sordide.

