

Fianchetto



Un jeu de rôle de
Guillaume St-Pierre, Cathelineau & Whidou

Fianchetto

Un jeu de rôle de
Guillaume St-Pierre, Cathelineau & Whidou

Diffusé sous licence Creative Commons 4.0
Attribution-Non Commercial-Partage à l'identique
(CC BY-NC-SA 4.0)

Réalisé dans le cadre du défi TROIS FOIS FORGÉ
<http://ptgptb.fr/defi-troisfoisforge>

Couverture :

Chess-weil, de

CC BY-SA 4.0

Icônes de pièces d'échecs :

Chess__bdt45, Chess__blt45, Chess__kdt45,
Chess__klt45, Chess__ndt45, Chess__nlt45,
Chess__pdt45, Chess__plt45, Chess__qdt45,
Chess__qlt45, Chess__rdt45, et Chess__rlt45, de
Cburnett

CC BY-SA 3.0

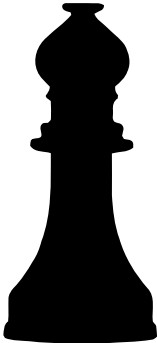
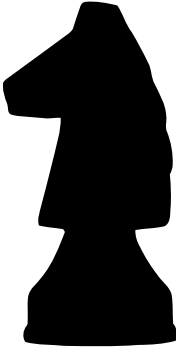
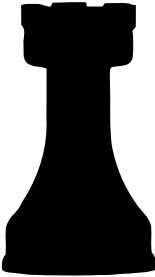
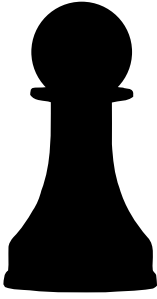
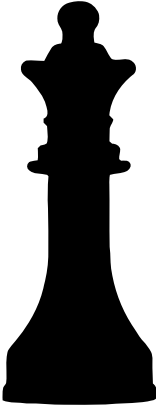
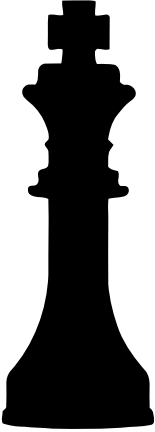
Ossola

Au XV^e siècle, au cœur des Alpes lépontines, nichée entre le Valais et le Duché de Milan, se cachait la Principauté d'Ossola. De toute l'Europe, les nobles tombés en disgrâce venaient y trouver refuge.

Comploteurs, assassins, adultères, voleurs, imposteurs, tous étaient les bienvenus à la cour princière. Qui serait venu les chercher jusque-là, dans un vieux château à flanc de montagne, posé sur un minuscule territoire autonome, oublié même des plus éminents cartographes ?

De fait, la cour Ossolane n'était pas des plus fréquentables. Les complots et intrigues y pullulaient telles des mauvaises herbes dans un jardin à l'anglaise. Les bassesses et mesquineries y faisaient figure d'étiquette. La tromperie et l'hypocrisie y embaumaient l'air de leurs infâmes relents.

Mais, après tout, si vous étiez tombé assez bas pour devoir vous exiler là-bas, ne mériteriez-vous donc pas tout cela ?



Le Jeu

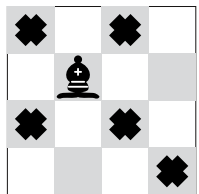
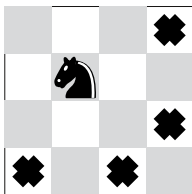
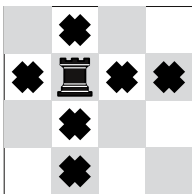
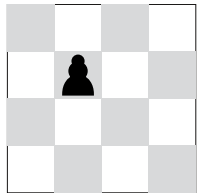
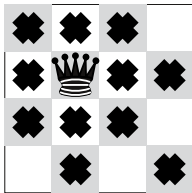
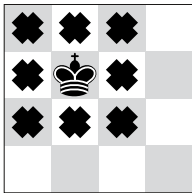
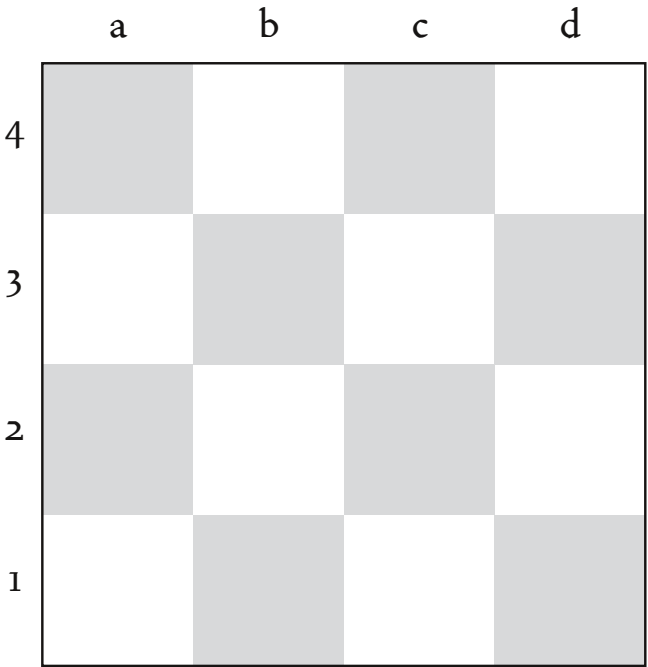
FIANCHETTO est un jeu de rôle d'intrigues et de complots pour quatre joueurs. On y joue des nobles ambitieux et retors prêts à tout pour parvenir à leurs fins. Il nécessite :

- de quoi écrire ;
- quatre feuilles de personnage (ci-contre) ;
- un jeu d'échecs complet ;
- un grand chapeau.

Créer un noble

En début de partie, chaque joueur crée le noble dont il va jouer le rôle, en suivant ces six étapes :

- Choisir son nom
- Choisir son rang
- Choisir ses trois compétences
- Choisir ses deux appuis
- Remplir son échiquier
- Prendre ses pièces d'échec



Titre

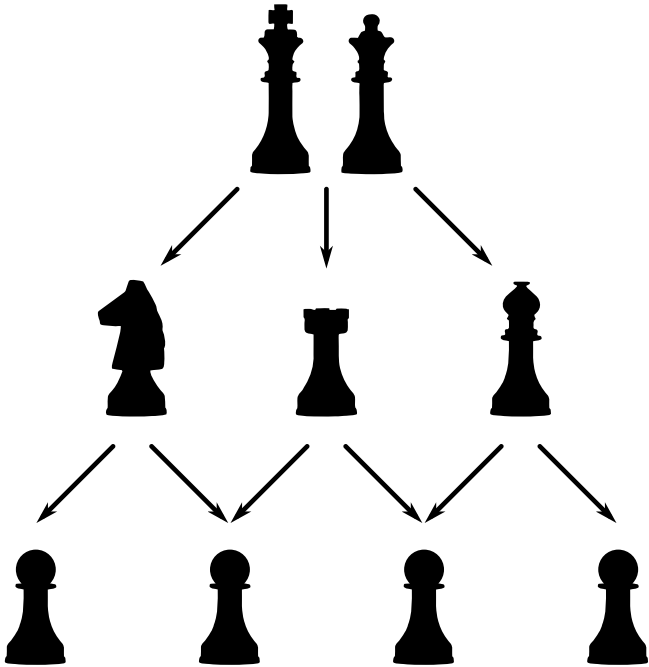
Inventez le titre de noblesse de votre personnage. Rien n'est trop beau, du marquis à l'empereur, on trouve de tout à la cour princière d'Ossola.

En jeu, il vous échoira le devoir d'adopter l'attitude, la prestance, le dédain et l'orgueil qui siéent votre rang.

Voici quelques exemples :

- Duchesse de Bretagne
- Archiduc d'Autriche
- Princesse de Portugal
- Comtesse de Warwick
- Seigneur de Vevey
- Roi de Navarre
- Baron de Renfrew

Une fois votre titre choisi, notez-le de façon bien lisible dans une des cases de l'échiquier de votre fiche de personnage, n'importe laquelle.



Talents

Choisissez trois talents pour votre personnage, des compétences qui lui sont propres, des domaines dans lesquels il excelle.

Un aristocrate se doit bien évidemment de briller dans toute tâche qu'il entreprend, mais lorsqu'il s'agit d'une de ces trois activités, personne n'arrive à la cheville de votre noble, il surclasse purement et simplement n'importe quel autre courtisan ossolan.

Si l'inspiration vient à vous manquer, n'hésitez pas à demander des suggestions aux autres joueurs, ou à piocher dans les exemples suivants :

- Falsification de documents officiels
- Diplomatie internationale
- Stratégie militaire
- Littérature germanique
- Théologie des religions païennes
- Sculpture sur bois

- Géographie de la péninsule ibérique
- Cuisine orientale
- Mathématiques appliquées
- Chasse à courre
- Langue de bois

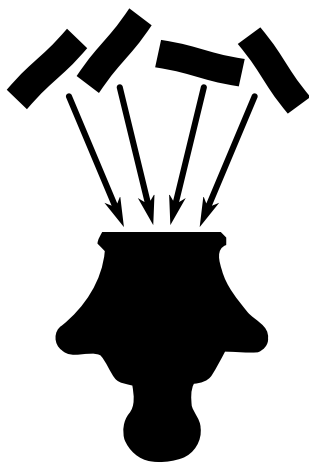
	Poésie lyrique		
Duchesse de Bretagne			
Diplomatie française		Tir à l'arc	

Notez vos trois talents dans autant de cases distinctes de votre échiquier. Dans la mesure du possible, évitez de les accoler.

Appuis

Nul ne reste noble bien longtemps sans ses appuis, son réseau international de contacts bien placés. Qu'il s'agisse d'amis d'enfance influents, de dynasties alliées ou d'organisations à la botte de votre personnage, le résultat est le même : tant que vous les aidez, ils vous aideront, et mettront leurs capacités et influence à votre service.

Écrivez le nom d'un premier appui dans une des cases de votre échiquier, puis recopiez-le sur un bout de papier, et placez celui-ci dans le chapeau.

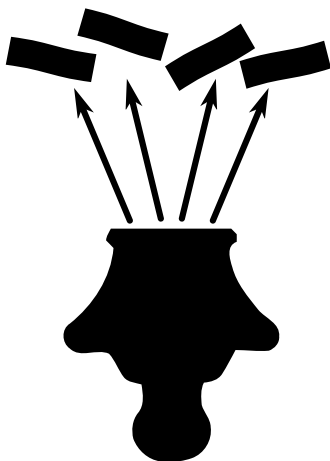


Une fois que tous les joueurs ont déposé leur billet, piochez-en un au hasard :

- S'il s'agit du vôtre, inventez-en un nouveau que vous noterez dans votre échiquier ainsi que sur un nouveau papier ;
- Sinon, recopiez simplement ce nouvel appui dans votre échiquier.

Notez enfin dans l'échiquier votre troisième et dernier appui : le Prince d'Ossola, votre hôte indulgent et magnanime.

Un unique joueur note ce nom sur un papier supplémentaire, puis l'ensemble des billets sont replacés dans le chapeau.



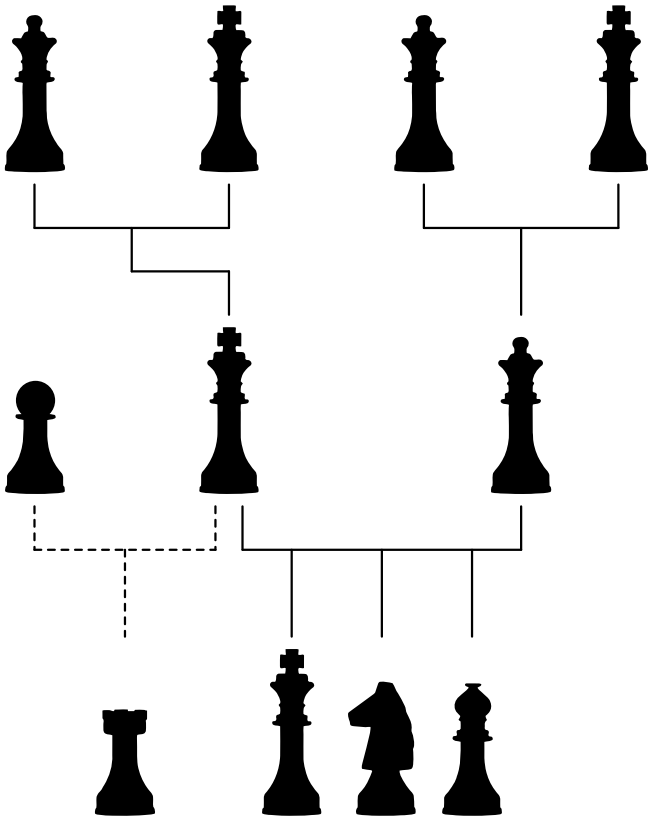
Nom

Choisissez un nom qui vous plaît, qui évoque à la fois la noblesse de votre personnage et l'Europe du XV^e siècle dans laquelle il vit. N'hésitez pas à donner dans la surenchère de surnoms pompeux et de particules nobiliaires : votre nom à lui seul doit suffire à estomaquer vos interlocuteurs par sa force et sa prestance.

Voici quelques exemples de noms de l'époque :

- Laurent de Médicis le Magnifique
- Philippe le Bon de Bourgogne
- Jacqueline de Hainaut de Bavière
- Aliénor d'Aragon de Portugal
- Humphrey de Lancastre
- Amédée IX de Savoie
- Anne de Chypre de Lusignan

Notez votre nom de famille dans une case vide de votre échiquier, puis sur un petit papier que vous ajouterez au chapeau.



Échiquier

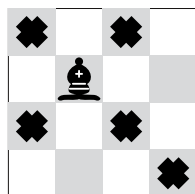
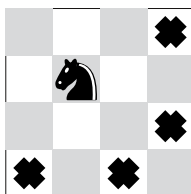
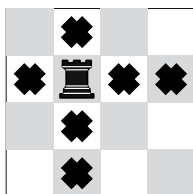
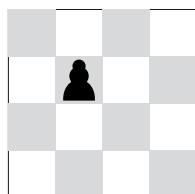
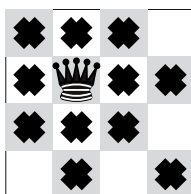
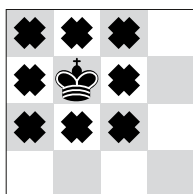
La moitié des cases de votre échiquier sont à présent remplies. Notez un péché capital dans sept des huit restantes :

- Orgueil
- Avarice
- Envie
- Colère
- Luxure
- Gourmandise
- Paresse

Chaque case représente un levier que vous allez pouvoir utiliser pour compléter avec ou contre vos comparses. La seizième reste vide, vous permettant de rester neutre dans une affaire.

Le positionnement des différents leviers importe peu lors de la première partie de FIANCHETTO. Au cours des suivantes, si vous pensez avoir trouvé une stratégie plus efficace, n'hésitez pas à la mettre à l'essai !

	a	b	c	d
4	Orgueil	Poésie lyrique	Collecteurs d'impôts	Colère
3	Duchesse de Bretagne	Envie		Maison de Montfort
2	Luxe	Prince d'Ossola	Avarice	<i>Inquisition</i>
1	<i>Diplomatie française</i>	<i>Gourmandise</i>	Tir à l'arc	Paresse



Pièces

Les pièces d'échecs symbolisent vos agents. Munissez-vous de :

- Une dame ou un roi, qui vous représentera vous ;
- Un cavalier, qui représentera vos vassaux ;
- Un fou, qui représentera votre influence au sein du clergé ;
- Une tour, qui représentera les bourgeois sous votre protection ;
- Trois pions, qui représenteront vos espions parmi le peuple.

Si vous avez choisi un roi, prenez un pion supplémentaire : vous avez perdu en puissance, mais bénéficiez d'un réseau plus étendu.

Rangez vos pièces à côté de votre échiquier : elles y seront placées au cours de la partie. Par exemple, mettre un fou sur « Colère » pourra signifier que vos agents feront en sorte d'abattre l'ire du clergé sur votre cible, menant potentiellement à une excommunication.

Problèmes

Le chapeau contient neuf à treize appuis et familles. Il est temps d'y ajouter autant de problèmes. Ensemble, les joueurs doublent le nombre de papiers en ajoutant des billets d'événements propres à amener des situations problématiques.

Par exemple :

- Fratricide
- Arnaque
- Fuite
- Disparition
- Corruption
- Révolte

Restez vagues afin de permettre à un large éventail de situations de découler de ces événements.

Mettez les nouveaux billets dans le chapeau avec les autres et mélangez bien : la partie va pouvoir débiter !

Situation

Le joueur dont le noble dispose du titre le moins élevé pioche un billet dans le chapeau, le lit à haute voix, et le pose au centre de la zone de jeu.

Puis, son voisin de gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'au moins trois appuis et deux événements aient été tirés.

Une fois cette condition remplie, le joueur dont c'est le tour peut soit :

- Continuer à piocher, transmettant ce choix au suivant ;
- Décrire une situation problématique impliquant tous les billets tirés jusqu'alors.

La situation peut être aussi détaillée et insolite que le joueur la décrivant le souhaite. La seule contrainte est qu'elle doit prendre en compte l'ensemble des billets tirés pour former une histoire cohérente. Les autres joueurs peuvent émettre des suggestions s'ils en ont.

Une fois cela fait, remplacez les billets dans le chapeau.

Exemple de situation

Les billets « Maison d'York », « Fuite », « Gilde des armateurs », « Ordre des Carmes déchaux », « Maison capétienne de Montfort », et « Guerre » sont tirés. Cela totalise quatre appuis et deux événements, la condition d'arrêt est atteinte.

C'est le tour d'Étienne, qui joue Élisabeth d'York, reine consort d'Angleterre en cavale. Il choisit de continuer à tirer : « Mariage ».

Le joueur suivant, Aurore, qui joue François Ier de Montfort d'Avaugour, comte déchu de Vertus, décide de déclarer la situation.

Marguerite, la fille d'Élisabeth (« Maison d'York »), était destinée au couvent carmélite (« Ordre des Carmes déchaux »), mais a préféré fuguer (« Fuite ») avec Jean de Montfort, neveu de François (« Maison capétienne de Montfort »). Cet amant a fait jouer ses contacts pour qu'un bateau soit affrété (« Gilde des armateurs »), leur permettant de fuir par la mer pour partir se marier (« Mariage ») loin de leurs terres natales. Cette situation tendue pourrait déboucher sur un conflit ouvert (« Guerre ») entre les deux familles.

Intrigue

Après que la situation ait été déclarée, le tour passe au joueur suivant, qui doit décider de quelle manière il intervient en assignant un de ses agents à un levier.

Pour ce faire, il place une de ses pièces sur une des cases libres de son échiquier.

- Si la pièce arrive sur l'échiquier, elle peut être placée n'importe où.
- Si la pièce se trouvait déjà sur l'échiquier, elle ne peut se déplacer que selon les règles traditionnelles des échecs.

Le joueur explique, en jouant le rôle de son noble, de quelle manière ses agents agissent. Puis, si personne ne s'oppose à son action, il passe le tour à son voisin de gauche.

Son noble peut, s'il le souhaite, consulter les autres avant d'agir, ou même négocier comme bon lui semble les conditions de son implication.

S'il ne souhaite pas que son noble s'implique, le joueur peut utiliser la case vide de l'échiquier.

Exemple d'intrigue

LE DUC. Je vais envoyer un de mes vassaux corrompre la Guilde des Armateurs pour que le bateau ne quitte jamais le quai. Personne ne s'y oppose, n'est-ce pas ? [Ca2 : Cavalier – Avarice]

LE COMTE. Cela nous sied.

LA BARONNE. En effet.

LA REINE CONSORT. Tout à fait.

LA BARONNE. Quant à moi, je pense rendre publique cette affaire.

LE COMTE. Vous n'y pensez pas !

LA BARONNE. C'est vrai que cela est un peu hâtif. Je vais plutôt dépêcher un ecclésiaste auprès de la famille d'York qui se chargera d'attiser leur colère envers le jeune couple. [Fb4 : Fou – Colère]

LA REINE CONSORT. Vous en avez donc après ma maison !

LA BARONNE. Je suppose que c'est une façon de voir les choses.

LA REINE CONSORT. Je m'y oppose !

Confrontation

Lorsqu'un noble s'oppose à une action entreprise par un autre, une confrontation débute.

Aussitôt, hors de son tour, l'opposant doit placer ou déplacer une de ses pièces pour, au choix :

- Parer l'action en se plaçant, sur son échiquier, sur la même case que celle que son adversaire vient d'activer.
- Riposter en se plaçant sur une autre case.

Les deux nobles n'étant pas impliqués dans la confrontation peuvent choisir de rejoindre un des camps. Ils ont alors eux aussi droit à un mouvement.

Si un joueur est dans l'incapacité d'effectuer un mouvement légal, il ne peut prendre part à un conflit.

Exemple de confrontation

LA BARONNE. Et que comptez-vous faire pour m'en empêcher ?

LA REINE CONSORT. Je vais aller en personne calmer la famille d'York en faisant usage de mon talent pour la diplomatie anglaise. [Db4 : Dame – Diplomatie anglaise].





LE COMTE. Je vais demander à mon bon ami le Prince d'Ossola d'aller vous aider. Il est sans égal lorsqu'il s'agit d'apaiser les cœurs tourmentés. [Rd1 : Roi – Prince d'Ossola]





LE DUC. Ah non, pas si je peux le retenir ici : je vais ordonner aux domestiques d'organiser un banquet en son honneur, pour le remercier de sa mansuétude. [d1 : Pion – Gourmandise]





LA BARONNE. Je savais pouvoir compter sur vous, très cher Duc.






LE DUC. Mais c'est tout naturel voyons : j'ai moi aussi à gagner dans cette affaire.

LA REINE CONSORT. Ah, le scélérat !

	a	b	c	d
4	Ordre du Temple	Colère	Langues étrangères	 C...il
3	Paresse	Équitation	Baronne d'Huvert	Envie
2		Ordre des Carmes déchaux	<i>Gourmandise</i> 	 A...e
1	Luxure	Prince d'Ossola	<i>Commerçage</i>	Maison de Mansé
	a	b	c	d

4	Orgueil	<i>Diplomatie anglaise</i>	Collecteurs d'impôts	Colère
3	Reine consort	Envie		
2	Luxure		Avarice	<i>Inquisition</i>
1		<i>Gourmandise</i>	Prince d'Ossola	Paresse

	a	b	c	d
4	Escrime	Jonglage	Comte de Vertus	Colère
3		 P e	<i>Imprimeurs</i>	Envie
2	Luxure		Franc-maçonnerie	 C il
1	Maison capétienne de Montfort	Agriculture	 G idise	Prince d'Ossola
	a	b	c	d

4	Colère		Orgueil	Maison Sforza
3	<i>Pêche à la ligne</i>	Duc de Milan		 P e
2	Avarice	<i>Mathématiques</i>	Prince d'Ossola	
1	Luxure	Envie	Torture	<i>Gourmandise</i> 

Résolution

Comptez le score de chaque case sur laquelle une pièce a été déplacée :

- 0 point si la case est vide ;
- 1 point pour un pion ;
- 2 points pour une autre pièce ;
- +1 point par pion ajouté lors du comptage ;
- +1 point par conséquence prise lors du comptage.

Chaque joueur peut ajouter autant de pions qu'il en possède ou choisir de subir autant de conséquences (cf. ci-après) qu'il le souhaite sur une de ses cases pour augmenter son score.

Pour chaque case, les scores des nobles de la même équipe sont additionnés, et comparés à ceux du camp adverse sur la même case.

Si le score d'une équipe est strictement supérieur à celui de l'autre, celle-ci triomphe dans la confrontation et ne souffre d'aucune conséquence.

Exemple de résolution

Sur la case b4, la baronne et le comte totalisent 2 points

- 2 points du fou noir

La reine consort et le duc, quant à eux, atteignent 4 points :

- 2 points de la dame blanche
- 2 points du cavalier noir

La baronne décide d'ajouter deux pions en b4 pour égaliser, mais la reine consort la contre en ajoutant elle-aussi un pion en b4. Victoire de l'équipe du duc.





Sur la case d1, la baronne et le comte ont 2 points :





- 2 points du roi blanc





La reine consort et le duc ont 1 point :






- 1 point du pion noir

Le duc ajoute un second pion en d1 pour égaliser. Personne ne gagne.

	a	b	c	d
4	Ordre du Temple		Langues étrangères	
3	Paresse	Équitation	Baronne d'Huvert	Envie
2		Ordre des Carmes déchaux		Avarice
1	Luxure	Prince d'Ossola	<i>Commerçage</i>	Maison de Mansé
	a	b	c	d

4	Orgueil		Collecteurs d'impôts	Colère
3	Reine consort	Envie		
2	Luxure	Tir à l'arc	Avarice	<i>Inquisition</i>
1		<i>Gourmandise</i>	Prince d'Ossola	Paresse

	a	b	c	d
4	Escrime	Jonglage	Comte de Vertus	Colère
3		 Pion	<i>Imprimeurs</i>	Envie
2	Luxure	 Cavalier	Franc-maçonnerie	 Tour
1	Maison capétienne de Montfort	Agriculture	<i>Gourmandise</i>	 Couronne
	a	b	c	d

4	Colère	 Cavalier	Orgueil	Maison Sforza
3	<i>Pêche à la ligne</i>	Duc de Milan	 Couronne	 Tour
2	Avarice	<i>Mathématiques</i>	Prince d'Ossola	 Pion
1	Luxure	Envie	Torture	 Deux personnes

Conséquences

Les joueurs triomphant d'une confrontation peuvent infliger une conséquence à chacun de leurs adversaires. Les joueurs ayant fait égalité sont contraints de s'infliger eux-mêmes une conséquence.

Subir une conséquence signifie barrer une des cases de son échiquier. Plus aucune pièce ne pourra y être posée, et seul les cavaliers pourront la traverser pour se rendre au-delà.

Les leviers dont votre noble disposait sur cette case deviennent indisponibles ou disparaissent. Cela peut être dû tant à une action physique qu'à une blessure de son amour propre.

Si une pièce autre qu'un pion se trouvait sur la case barrée, elle revient dans la main de son propriétaire, qui pourra à nouveau la poser lors de la prochaine phase d'intrigue.

Si un noble ne peut plus agir à cause du trop grand nombre de conséquences pesant sur lui, il perd la face et tombe dans l'oubli. Son joueur crée alors un nouveau noble pour prendre sa suite.

Exemple de conséquences

Étienne, qui joue la reine consort, et Gabriel, qui joue le duc, ont gagné la confrontation en b4. Ils peuvent donc infliger une conséquence à Aurore, qui joue le comte, et une autre à Nicolas, qui joue la baronne.

Étienne décide de priver la baronne de l'appui de l'Ordre des Carmes déchaux, en justifiant que ceux-ci ont été déçus par sa décision d'utiliser le clergé pour mettre à mal une famille noble.

Gabriel demande à Aurore de barrer le Prince d'Ossola de son échiquier : celui-ci ne l'écoute plus. Le roi blanc d'Aurore revient dans sa main.

La confrontation en d1 s'est soldée par une égalité : tous les participants doivent donc s'infliger une conséquence.

Nicolas raye la Gourmandise, son cavalier revient dans sa main. Étienne barre la Paresse, Aurore l'Agriculture et Gabriel la Luxure.

Il est à présent temps de revenir à l'intrigue principale.

Fin

Après chaque conflit, l'intégralité des pions utilisés sont défaussés, puis la séquence de tours reprend jusqu'à ce que la situation problématique soit résolue.

Une fois qu'une fin satisfaisante est atteinte, la situation est close :

- Les pions défaussés sont redistribués en commençant par le joueur ayant subi le plus de conséquences ;
- Chaque joueur peut effacer une, et une seule, de ses conséquences, pour placer un nouveau talent ou appui dans la case libérée.

Les joueurs effectuent une petite pause puis, si aucun d'eux ne souhaite s'arrêter là, piochent une nouvelle situation et repartent de plus belle.



Sommaire

Ossola	4
Le Jeu	6
Créer un noble	6
Titre	8
Talents	10
Appuis	12
Nom	14
Échiquier	16
Pièces	18
Problèmes	19
Situation	20
Intrigue	22
Confrontation	24
Résolution	28
Conséquences	32
Fin	34

